



## PENGEMBANGAN *EXPERIENTIAL LEARNING MODEL BERBASIS COLABORATIVE PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN BUDAYA SISWA*

Suharli<sup>1</sup>, Muhammad Iksan<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup> FKIP Universitas Samawa

[iksan.unsa@gmail.com](mailto:iksan.unsa@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan pengembangan model pembelajaran experiential berbasis kolaboratif problem solving untuk meningkatkan kecerdasan budaya siswa di sekolah. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Rancangan penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah *research and development*. Pada penelitian ini peneliti hanya melaksanakannya sampai pada tahap kedua yaitu proses pengembangan. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan angket. Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan secara kualitatif. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, hasil uji pakar, dan uji coba terbatas terhadap desain awal Model Pembelajaran *Experiential Learning* Berbasis *Colaborative Problem Solving* (ELCOPS) yang dirancang, dapat memfasilitasi siswa menguasai materi pelajaran sebagai upaya meningkatkan kecerdasan budaya.

Kata Kunci: *Experiential Learning, Collaborative Problem Solving, Kecerdasan Budaya*

### Pendahuluan

Globalisasi telah tertanam dalam kesadaran masyarakat sebagai fenomena yang menyebabkan beberapa perubahan drastis di segala bidang kehidupan sosial, khususnya ekonomi, teknologi dan budaya (Stromquist & Karen Monkman, 2014: 1). Perbedaan yang ada di masyarakat dapat membawa ke arah yang positif dan juga ke arah yang negatif. Oleh sebab itu seluruh lapisan masyarakat diharapkan mampu menyikapi perbedaan yang ada secara dewasa, bijak dan berakhlik (Rico Mulyawan, *et al.*, 2021). Berkaitan dengan persoalan tersebut, kemajemukan budaya bangsa Indonesia dewasa ini terkadang menjadi salah satu pemicu yang memunculkan masalah dan pergeseran nilai yang mengakibatkan konflik yang terjadi di masyarakat. Di Indonesia sendiri sudah sangat sering terjadi konflik dengan latar belakang SARA. Hal ini menunjukkan masih rendahnya sikap dewasa dan bijak pada masyarakat (Kalista Mukharohmah Mukti Yasila & Fatma Ulfatun Najicha, 2022). Konflik antar etnis juga pernah terjadi di Sumbawa dan seakan menggambarkan bahwa telah terjadinya kemerosotan nilai-nilai kearifan lokal dalam masyarakat. Menurut Fard *et al.*, (2015: 1) bahwa "kecerdasan budaya" merupakan cara terbaik yang dapat digunakan untuk menangani situasi multikultural dan dianggap sebagai salah satu kemampuan penting dalam manajemen perbedaan budaya. Oleh karena itu, kecerdasan budaya perlu ditumbuhkan pada diri generasi muda yaitu melalui proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran benar-benar akan berfungsi dalam mencapai tujuan jika mempertimbangkan perbedaan individu (Wu & Chang, 2015).

Seyogyanya Sumbawa sebagai salah satu kabupaten di Nusa Tenggara Barat dengan komposisi penduduk yang sangat plural, perlu dijaga ketentraman dan keamanannya. Konflik antar etnis di Sumbawa merupakan cerminan bahwa keragaman



budaya yang dimiliki oleh penduduk yang mendiami pulau Sumbawa dapat menjadi salah satu pemicu terjadinya konflik. Oleh karena itu, untuk meningkatkan toleransi antar etnis yang ada, maka lembaga pendidikan memiliki peran yang strategis untuk membekali peserta didik melalui proses pembelajaran akan pentingnya bersikap dan bertindak secara arif dalam konteks keragaman budaya. Tantangan dunia pendidikan tidak hanya berhubungan dengan kemelekan individu dalam memanfaatkan peluang dan kemajuan teknologi, akan tetapi juga kemampuan individu dalam merespon kompleksitas keberagaman sehingga mampu beradaptasi dengan segala kondisi yang ada (Suharli, 2018). Untuk dapat bertindak secara efektif, maka siswa perlu dibekali dengan berbagai kecerdasan yaitu termasuk kecerdasan budaya. Kecerdasan budaya merupakan kompetensi yang sangat dibutuhkan, termasuk bagi masyarakat Sumbawa yang multietnis (Suharli, et al., 2021).

Proses yang lebih menekankan pada kondisi tersebut dapat dilakukan melalui sebuah model pembelajaran yang dikenal dengan *experiential learning model*. Pelaksanaan pembelajaran yang didasarkan pada pengalaman dan situasi perbedaan budaya, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan budaya mereka melalui proses internalisasi pengalaman yang sudah dimiliki ke dalam pengalaman baru yang akan diperoleh. Dengan demikian, maka pengembangan *experiential learning model* berbasis *collaborative problem solving* dirasakan sangat penting untuk dilakukan.

## Metode

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Rancangan penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah *research and development* dari Borg dan Gall (1989: 784) yang sudah diadaptasi dan revisi menjadi tiga tahapan yaitu 1) studi pendahuluan; 2) proses pengembangan; 3) dan proses pengujian. Pada penelitian ini peneliti hanya melaksanakannya sampai pada tahap kedua yaitu proses pengembangan. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara digunakan untuk mengetahui informasi faktual tentang model pembelajaran yang diimplementasikan oleh guru di sekolah dan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap model pembelajaran experiential termasuk faktor pendukung dan penghambatnya. Observasi digunakan sebagai metode pendukung dalam mengungkapkan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Angket yang digunakan adalah angket *semantic diferensial* yaitu untuk mengukur kecerdasan budaya siswa berdasarkan indikator kecerdasan budaya yaitu kognitif, metakognitif, motivasi dan perilaku budaya. Dokumentasi digunakan untuk menganalisis kurikulum IPS, mengetahui kondisi latar belakang guru, siswa dan sekolah

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan secara kualitatif yaitu: Pada tahap studi pendahuluan dilakukan analisis data secara kualitatif dengan langkah: 1) mereduksi data dengan jalan merangkum laporan lapangan, mencatat hal-hal pokok yang berkaitan dengan fokus penelitian; 2) menyusun secara sistimatis dan berdasarkan kategori tertentu; 3) membuat *display* data dalam bentuk tabel; 4) mengadakan *cross site analysis* dengan membandingkan dan menganalisis data secara mendalam; 5) menyajikan temuan, menarik kesimpulan dalam bentuk kecenderungan umum dan implikasi penerapannya serta rekomendasi bagi pengembangan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, maka dilakukan penyusunan model pengembangan pembelajaran



*experiential* secara konseptual. Setelah tahap penyusunan model konseptual dilakukan, selanjutnya dilakukan validasi ahli dan revisi model. Setelah itu kemudian dilakukan ujicoba secara terbatas dan ujicoba secara luas pada sekolah yang berbeda.

## Hasil dan Pembahasan

Deskripsi hasil awal penelitian ini merupakan hasil wawancara dengan guru IPS dan kepala sekolah pada tiga sekolah yaitu SMP 1 Labangka, SMP 1 dan SMP 3 Lunyuk. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa: Karakteristik siswa yang ada berasal dari berbagai etnis yang berbeda yaitu etnis Lombok, Sumbawa, Bali, Bima, dan Jawa. Kondisi ini merupakan sesuatu yang harus menjadi perhatian guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan tetap memperhatikan karakteristik, gaya belajar, budaya belajar, cara bersikap dan berperilaku. Namun demikian, guru selama melaksanakan kegiatan pembelajaran memperlakukan mereka dengan perlakuan yang sama. Kenyataan ini jelas akan sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa di kelas.

Guru IPS melaksanakan pembelajaran tidak selalu berpatokan pada RPP yang ada. Guru tidak menjadikan RPP sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran sehingga apa yang harus dilakukan oleh guru dan apa yang harus dilakukan oleh siswa pada saat kegiatan pembelajaran tidak terumuskan. Kondisi ini juga sangat berpengaruh pada kualitas proses dan hasil belajar siswa karena RPP tidak dibuat berdasarkan hasil diagnosis guru terhadap jenis materi, karakteristik siswa, budaya belajar siswa, dan lain-lain kondisi kelas dan siswa melainkan guru hanya sekedar memiliki RPP sebagai syarat administrasi dengan memanfaatkan hasil atau RPP yang sudah ada.

Selama melakukan aktivitas mengajar di kelas, guru menerapkan strategi pembelajaran yang kurang inovatif, sehingga siswa cenderung bosan dan kurang berminat memperhatikan materi yang disampaikan sehingga mengakibatkan aktivitas belajar mengajar kurang memadai karena tidak adanya variasi yang dilakukan oleh guru saat mengajar di kelas. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru (*teacher centered*) dan juga guru kurang menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari terutama yang menyangkut budaya.

Disinilah perlu adanya upaya untuk penyempurnaan proses pembelajaran, terutama dalam pemilihan model pembelajaran inovatif yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran yang dapat mengembangkan keaktifan siswa, agar siswa lebih aktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih banyak belajar sendiri, mengungkapkan berbagai gagasannya dalam menemukan idenya. Salah satu alternatifnya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *experiential learning*.

Model pembelajaran *experiential learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Pembelajaran akan lebih terpusat pada pengalaman-pengalaman belajar siswa yang bersifat terbuka dan siswa mampu membimbing diri sendiri sehingga pengalaman tersebut bisa menjadi pengetahuan baru yang dikonstruksikan. Berkaitan dengan model *experiential learning* dalam penelitian ini akan digunakan model David Kolb (1984) kemudian akan dikembangkan menjadi model *experiential learning* berbasis *problem solving* dengan setting kolaboratif.

Model pembelajaran *experiential learning* dipilih karena melalui model pembelajaran ini pembelajaran tidak lagi hanya terfokus pada guru. Model



pembelajaran *experiential learning* ini menekankan pada apa yang dialami, yang dilihat, dan yang dipahami oleh siswa sendiri, bukan orang lain. Cara ini dapat mengarahkan para siswa dalam hal memperoleh lebih banyak pengalaman dengan cara keterlibatan secara aktif dan personal daripada siswa banyak melihat materi atau konsep. Melalui pengalaman-pengalaman tersebut, siswa lebih mampu membimbing diri sendiri sehingga pengalaman tersebut bisa menjadi modal bagi dirinya dalam melakukan interaksi dengan orang lain.

Kolb menyatakan bahwa proses belajar dapat mulai dari tahap manapun. Akan tetapi pada model *experiential learning*, "Concrete Experience" bertindak sebagai titik awal. Pada langkah ini, siswa mempunyai interaksi langsung dengan peristiwa yang sedang dialami. Selama langkah ini, siswa menyerap informasi menggunakan pikiran sehat dengan melihat, mendengar, merasakan, atau mencicipi suatu peristiwa. Langkah yang berikutnya adalah "*reflection observation*," dimana siswa merefleksikan apa yang mereka alami. Selama langkah ini, informasi diubah melalui *intension*. Kolb menguraikan *intension* sebagai proses kognitif dimana siswa secara mental menguraikan bagian-bagian pengalaman dan internalisasi informasi. Pada tahap "*Abstract Conceptualization*", siswa menyerap informasi melalui proses *comprehension* dengan membentuk aturan-aturan, generalisasi, atau hipotesis tentang peristiwa yang sedang dialami. Sebagaimana langkah yang sebelumnya, langkah ini proses kognitif dilibatkan secara alami dan dapat terjadi di dalam ketidakhadiran fisik menyangkut peristiwa itu. Langkah yang terakhir adalah "*Active Experimentation*," yang mana ditandai oleh siswa menguji aturan-aturan, generalisasi, atau hipotesis yang telah dibentuk pada langkah yang sebelumnya. Kolb menyatakan bahwa selama informasi langkah ini ditransformasikan secara luas, lagi-lagi melibatkan interaksi langsung dengan suatu peristiwa.

Hasil prasurvei menunjukkan sebagian besar guru (75%) berpendapat bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran sosial yang hanya dapat dikuasai siswa dengan menghafal. Hal ini berimplikasi pada pendapat guru (75%) terhadap tujuan pembelajaran IPS SMP, yaitu menguasai materi pelajaran sebanyak-banyaknya. Guru memahami bahwa secara konsepsional materi pelajaran IPS SMP, khususnya kelas VII, berkaitan dengan budaya lokal dan kecerdasan budaya, namun sebagian besar mereka (75,00%) mengaku tidak harus mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, guru tersebut (75%) mengemukakan bahwa mereka belum pernah mengintegrasikan budaya lokal dan kecerdasan budaya dalam pelajaran IPS. Oleh karena itu, mereka (75,00%) mengakui bahwa apresiasi siswa terhadap budaya lokal dan kecerdasan budaya rendah.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menurut sebagian besar guru (75%) hanya untuk keperluan administratif dan sebagai pelengkap saja karena proses pembelajaran lebih banyak berorientasi pada buku teks pegangan guru. RPP tidak dibuat sendiri oleh guru, tapi disalin dari sekolah lain, khususnya sekolah di Pulau Jawa yang dianggap baik. Oleh karena itu, sangat wajar apabila guru dalam merencanakan pembelajaran tidak mengakomodasi sama sekali budaya lokal dan kecerdasan budaya. Semua guru mengakui metode ceramah merupakan metode yang mendominasi proses pembelajaran IPS SMP di kelas. Metode lain yang kadang-kadang digunakan guru adalah tanya jawab, pemberian tugas dan kerja kelompok. Evaluasi belajar lebih diutamakan untuk mengukur penguasaan materi pelajaran oleh siswa.



Sebagian besar (69/57,5%) siswa SMP berpendapat bahwa pelajaran IPS membosankan dan sulit karena banyak bahan yang harus dihafal. Tujuan belajar IPS menurut mereka (83/69,17%) adalah mendapatkan nilai baik dan naik kelas. Cara mengajar guru menurut siswa (74/61,67%) lebih banyak menjelaskan bahan pelajaran yang ada di buku pelajaran. Cara belajar siswa kelas, menurut sebagian besar siswa (83/68,33%), adalah mendengarkan guru menjelaskan dan mencatat. Sebagian besar siswa (64/53,33%) mengaku pernah menonton perayaan budaya, dan merasa senang menontonnya karena menarik dan ramai. Hanya sebagian kecil (25/20,83%) siswa yang mengaku mengenal kebudayaan lokal dan kecerdasan budaya karena cerita guru di kelas.

Semua sekolah belum mempunyai media lengkap yang dapat mendukung pengintegrasian budaya lokal dan kecerdasan budaya dalam pembelajaran IPS SMP, khususnya perangkat musik tradisional, gambar-gambar serta benda-benda simbolik yang berkaitan dengan kebudayaan lokal. Media perangkat budaya selama ini hanya dimanfaatkan untuk mendukung pengembangan program ekstra-kurikuler. Sementara kebijakan kepala sekolah dan iklim sosial-psikologis sekolah serta pandangan tokoh masyarakat di kecamatan Lunyuk dan Labangka kondusif bagi pengembangan model pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, maka dilakukan penyusunan model konseptual pembelajaran experiential learning yaitu: *experiential learning* berbasis *colaborative problem solving* (ELCOPS Model) Teori pembelajaran *experiential learning* David Kolb terdiri atas empat tahapan nyata yaitu pengalaman konkret (CE), observasi reflektif (RO), konseptualisasi abstrak (AC), dan experimentasi aktif (AE). Menurut empat siklus tersebut, belajar dimulai dari tahap pengalaman konkret yang menjadi dasar untuk melakukan tahap refleksi dan observasi terhadap penngalaman tersebut. Dalam proses observasi dan refleksi siswa berusaha memahami apa yang terjadi atau apa yang dialaminya. Hasil refleksi ini akan diasimilasikan dalam konsep-konsep abstrak dan selanjutnya dirumuskan suatu hipotesis baru untuk diuji kembali pada situasi baru. Keempat siklus tersebut membentuk empat gaya belajar yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Konkrit-reflektif, merupakan kombinasi dari tahap *Concrete Experience* dan *Reflective Observation*. Pada gaya ini pembelajar membangun pemahaman dari pengalaman sebelumnya sehingga pada tahap ini siswa lebih banyak mengumpulkan informasi.
2. Konkrit-aktif, merupakan kombinasi *Concrete Experience* dan *Aktive Experiment*. Pada gaya ini pembelajar belajar dengan trial dan eror.
3. Abstrak-reflektif, merupakan kombinasi dari *Abstract Conceptualisation* dan *Reflective Observation*. Pada gaya ini pembelajar belajar dari deskripsi yang rinci.
4. Abstrak-aktif, merupakan kombinasi dari *Abstract Conceptualisation* dan *Aktive Experiment*. Pada gaya ini pembelajar aktif mengaplikasikan ide-ide abstraknya dan mengembangkan strategi-strategi individualnya.

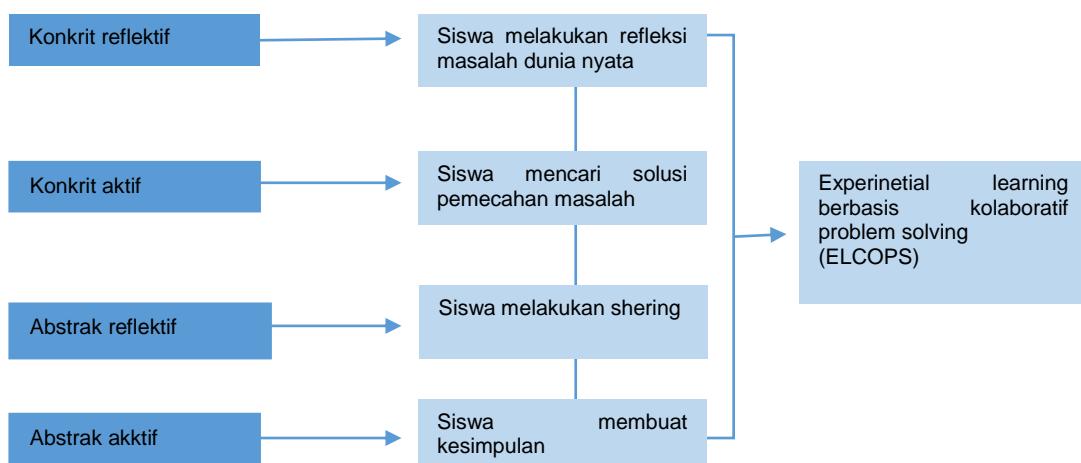
Gaya belajar *concrete-reflective* berkontribusi membentuk *metacognitive CQ*. Pada saat ini siswa membentuk konsep baru dengan melakukan refleksi terhadap apa yang sudah diketahui atau dialami sebelumnya. Dengan demikian maka akan terbangun kesadarannya bahwa siswa memiliki perbedaan pengetahuan dan pengalaman dengan siswa lainnya. Gaya belajar *concrete-active* berkontribusi terhadap proses pembentukan



cognitive CQ. Pada tahap ini siswa diberikan tugas berbasis *problem solving* untuk dikerjakan dan diselesaikan melalui diskusi dalam kelompok kecil sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru. Dengan demikian maka siswa akan membangun pengetahuannya sendiri dari hasil interaksi dengan siswa lain dalam kelompok atau dengan lingkungan kelas.

Gaya belajar *Abstrak-reflektive* berkontribusi pada peningkatan motivasi siswa yaitu melalui bimbingan guru, siswa mendeskripsikan strategi pemecahan masalah sebagai hasil dari kerja kelompoknya. Dengan demikian maka siswa didorong untuk mampu memahami dan menikmati makna kebersamaan dalam keragaman untuk menyelesaikan segala persoalan. Gaya belajar *Abstrak-aktif* berkontribusi pada *behavior CQ* yaitu melalui kegiatan menghubungkan langkah-langkah pemecahan masalah dengan situasi nyata di lingkungan. Dengan demikian siswa dapat melakukan uji lapangan menggunakan deskripsi strategi yang sudah dirumuskan baik secara teoretis maupun praktis.

Draf Awal Model:



## Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Experiential Learning Berbasis Colaborative Problem Solving (ELCOPS)*

### Tahap Awal Pembelajaran

Pada tahap ini meliputi: (1) Guru mengucapkan salam; (2) Guru mengondisikan siswa ke arah pembelajaran; (3) Guru mengecek kehadiran siswa; dan (4) Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan perubahan sosial budaya.

### Tahap Inti Pembelajaran

Tindakan pada tahap ini meliputi: (1) Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok (tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang yang memuat etnis yang berbeda); (2) Siswa diminta untuk merefleksikan pengalaman masing-masing berkaitan dengan perubahan sosial budaya atau masalah-masalah yang berkaitan dengan hal tersebut; (3) Guru membagikan tugas yang mengandung *problem solving* untuk diselesaikan oleh siswa dalam kelompok berkaitan dengan masalah perubahan sosial budaya; (4) Siswa berdiskusi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru; (5) Guru membimbing



siswa untuk mendeskripsikan hasil pemecahan masalah dalam kelompok guna mengatasi masalah perubahan sosial budaya; (6) Masing-masing kelompok memaparkan hasil tugas yang dikerjakan, menanggapi, mempertahankan, menyempurnakan hasil kerja kelompok; (7) Siswa bersama guru membahas hasil kerja yang telah didiskusikan dalam kelompok; (8) Siswa bersama guru menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mengenai perubahan sosial budaya; (9) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan apa yang telah dipelajari bersama; dan (10) Guru melakukan evaluasi.

### Tahap Akhir Pembelajaran

Pada tahap ini kegiatan leiputi: (1) Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan (2) Melakukan tindak-lanjut, guru memberi tugas kelompok kepada siswa untuk menemukan masalah yang bersifat *problem solving* mengenai contoh-contoh perubahan sosial budaya dalam masyarakat.

### Observasi

Pada tahap ini mencatat setiap aktivitas siswa dan kinerja guru pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung. Observer bertugas mengamati kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan mengacu pada lembar observasi.

### Refleksi

Refleksi merupakan bagian yang sangat penting untuk memahami dan memberikan makna terhadap proses dan hasil pembelajaran yang terjadi yang dilakukan. Refleksi dilakukan dengan: (1) Mengecek kelengkapan informasi yang terjaring selama proses tindakan; (2) Mendiskusikan hasil pengumpulan data dengan guru berupa hasil nilai siswa, hasil pengamatan, catatan lapangan, dan lain-lain; dan (3) Penyusunan rencana tindakan berikutnya yang dirumuskan dalam skenario pembelajaran, dengan berdasar pada analisa data dari proses dalam tindakan sebelumnya, untuk memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I, untuk menyusun tindakan yang akan dilakukan pada siklus II.

### Hasil Studi Pengembangan:

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan hasil uji pakar, selanjutnya dilakukan uji coba terbatas terhadap desain awal (draft) Model Pembelajaran *Eksperiential Learning* Berbasis *Colaborative Problem Solving* (ELCOPS) yang dirancang dapat memfasilitasi siswa menguasai materi pelajaran IPS sebagai upaya meningkatkan kecerdasan budaya. Uji-coba bertujuan untuk mengembangkan draft model awal yang telah dirancang. Uji coba terbatas dilaksanakan dalam dua putaran. Penentuan banyaknya putaran berdasarkan keberhasilan guru mengimplementasikan ELCOPS sesuai dengan tujuan yang ditetapkan Setelah uji-coba terbatas, model pembelajaran yang ditemukan dianggap sudah memadai.

Hasil observasi pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa guru dan siswa masih kelihatan kaku dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran hal ini tergambar dari



intonasi dan banyaknya instruksi dari guru sehingga siswa terlihat kurang rileks. Terdapat beberapa langkah pembelajaran yang dilaksanakan tidak sistematis. Siswa masih bingung dalam merefleksikan pengalamannya. Kesulitan guru dalam mengarahkan siswa dalam menemukan solusi pemecahan masalah. Pada pertemuan ke dua kelemahan-kelemahan diusahakan untuk disempurnakan yaitu melalui kegiatan diskusi dan sharing dengan guru. Melakukan proses revisi tahapan pelaksanaan pembelajaran untuk tahap berikutnya. Menggunakan media yang dapat menarik minat siswa.

ELCOPS model sebagai hasil pengembangan pada uji coba terbatas mengalami perubahan dibandingkan draf awalnya khususnya pada tahapan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru dan hasil observasi kelas ditemukan beberapa poin yang harus dilakukan perubahan pada tahapan kegiatan pembelajaran antara lain pada tahap pendahuluan mengandung langkah apersepsi masalah perubahan sosial budaya. Pada fase kegiatan inti, tahapan kegiatan pembelajaran mengalami perubahan pada poin ke dua yaitu siswa dalam merefleksikan pengalaman perlu bimbingan dari guru diubah. Poin tujuh dan delapan diintegrasikan ke dalam poin nomor enam, sedangkan poin nomor Sembilan diintegrasikan ke dalam poin nomor sepuluh sehingga fase kegiatan inti menjadi lebih singkat yaitu dari 10 langkah menjadi 8 didasarkan pada efektifitas waktu pembelajaran.

Tahapan pembelajaran yang direvisi:

## 1. Tahap Awal Pembelajaran

Pada tahap ini meliputi: (1) Guru mengucapkan salam; (2) Guru mengondisikan siswa ke arah pembelajaran; (3) Guru mengecek kehadiran siswa; dan (4) Guru melakukan apersepsi terkait dengan materi pembelajaran.

## 2. Tahap Inti Pembelajaran

Tindakan pada tahap ini meliputi: (1) Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok (tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang yang memuat etnis yang berbeda); (2) Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pengalaman masing-masing berkaitan dengan perubahan sosial budaya atau masalah-masalah yang berkaitan dengan hal tersebut; (3) Guru membagikan tugas yang mengandung *problem solving* untuk diselesaikan oleh siswa dalam kelompok berkaitan dengan masalah perubahan sosial budaya; (4) Siswa berdiskusi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru; (5) Guru membimbing siswa untuk mendeskripsikan hasil pemecahan masalah dalam kelompok guna mengatasi masalah perubahan sosial budaya; (6) Masing-masing kelompok memaparkan hasil tugas yang dikerjakan, menanggapi, mempertahankan, menyempurnakan hasil kerja kelompok, (7) Siswa bersama guru membahas hasil kerja yang telah didiskusikan dalam kelompok; (8) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan apa yang telah dipelajari bersama; dan Guru melakukan evaluasi.

## 3. Tahap Akhir Pembelajaran

Pada tahap ini kegiatan meliputi: (1) Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan (2) Melakukan tindak-lanjut, guru memberi tugas kelompok kepada siswa untuk menemukan masalah yang bersifat *problem solving* mengenai contoh-contoh perubahan sosial budaya dalam masyarakat.

## Kesimpulan



Berdasarkan hasil analisis data penelitian pada tahap studi pendahuluan dapat disimpulkan bahwa sebagian besar guru melaksanakan pembelajaran IPS yang mengandung konten budaya belum fokus pada upaya menemukan solusi terhadap berbagai kemungkinan konflik budaya yang kemungkinan akan timbul di kemudian hari dalam konteks masyarakat yang multi budaya. Dengan demikian maka model pembelajaran ELCOPS perlu dikembangkan sebagai upaya untuk meningkatkan kecerdasan budaya peserta didik. Secara ringkas model pembelajaran *experiential learning* dapat disarikan menjadi sebuah model pembelajaran yang berbasis luar ruang, berbasis dinamika kelompok, berbasis pengalaman yang melakukan pembentukan nilai-nilai baru melalui pergeseran paradigma berpikir melalui rangkaian pembangunan aktivitas-aktivitas pembentuk pengalaman baru yang terukur dan tersrutktur.

## Daftar Pustaka

- Frad. Et al. 2015. *Influence of cultural intelligence on problem solving procedure by Kermanshah secondary school teachers in the academic year 2014-15. Technical Journal of Engineering and Applied Sciences Available online at www.tjeas.com ©2015 TJEAS Journal-2015-5-3/69-74 ISSN 2051-0853 ©2015 TJEAS*
- Kalista Mukharohmah Mukti Yasila & Fatma Ulfatun Najicha, 2022. *Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Menjaga Persatuan Dan Kesatuan di Tengah Pluralitas Masyarakat Indonesia*. Jurnal Global Citizen Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/>
- Kolb. A. D. 1984. *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. Prentice-Hall. Inc. Englewood Cliffs. New Jersay
- Rico Mulyawan, et al., 2021. Menjaga Persatuan dan Kesatuan di Tengah Pluralitas Masyarakat Indonesia. Jurnal Pendidikan Tambusai. Volume 5 Nomor 3 Tahun 2021.
- Stromquist dan Karen Monkman, 2014. *Globalization and Education Integration and contestation across Cultures*. New York: Roman and Littlefield Publishers, Inc.
- Suharli, S. (2018). Pentingnya kecerdasan Budaya Dalam Merespon Kompleksitas Keberagaman Di Era Revolusi Industri. In *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Dan Pendidikan (LPP) Mandala* (pp. 416-420).
- Suharli, S., Andriani, N., Fatmawati, F., Suryani, E., & Merdekawati, A. (2021, Mei). Penerapan Model Pembelajaran IPS Berbasis Kecerdasan Budaya. Dalam *Konferensi Tahunan ke-2 tentang Pendidikan dan Ilmu Sosial (ACCESS 2020)* (hlm. 431-436). Atlantis Press.
- Wu dan Chang. 2015. *Advancing Kindergarten Teachers' Knowledge and Capabilities of Differentiated Instruction Associated with Implementation of a Thematic Integrated Curriculum*. Jurnal Procedia - Social and Behavioral Sciences 177(2015) 246 – 250.