

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Implementasi *experiential learning* pada mata kuliah Struktur dan Konstruksi 5 terlaksana sesuai dengan skenario yang sudah direncanakan sebanyak tiga pertemuan yang dilakukan sesuai *The Lewinian Model of Action Research and Laboratory Training* (pengalaman konkret, observasi dan refleksi, konseptualisasi abstrak, uji coba aktif). Berdasarkan hasil penilaian observer, pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga implementasi *experiential learning* terlaksana dengan kategori sangat baik dari keterlibatan dosen/peneliti. Sementara itu, hasil observasi dari keterlibatan mahasiswa, pada pertemuan pertama terlaksana dengan kategori baik, sedangkan pada pertemuan kedua dan ketiga terlaksana dengan kategori sangat baik. Capaian nilai mahasiswa pada setiap komponen penilaian berdasarkan pendekatan *mean* dan standar deviasi, nilai *pre-test* mayoritas berada dalam kategori sedang, nilai tahap observasi dan refleksi (tugas lembar observasi dan refleksi) mayoritas berada dalam kategori sedang. Sementara itu, nilai tahap konseptualisasi abstrak (tugas poster) mayoritas berada pada kategori tinggi, nilai tahap uji coba aktif (tugas maket) mayoritas berada dalam kategori sedang dan tinggi, serta nilai *post-test* mayoritas berada dalam kategori sedang.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap nilai awal dan akhir, *experiential learning* memberikan perubahan yang signifikan secara statistik. Sementara itu, besar efek implementasi *experiential learning* masuk dalam kategori berdampak besar. Interpretasi peningkatan pemahaman kognitif mahasiswa secara rata-rata masuk dalam kategori sedang. Dengan merujuk pada hasil-hasil penelitian terdahulu, membuktikan bahwa *experiential learning* terbukti efektif sebagai model pembelajaran dalam berbagai bidang. Terutama bidang studi yang membutuhkan pengalaman dalam proses pembelajarannya, seperti STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*). Penelitian-penelitian tersebut memperkuat temuan pada penelitian ini bahwa penerapan *experiential learning* membawa perubahan yang signifikan.

Alfitra Renata, 2025

EFEKTIVITAS EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP PEMAHAMAN KOGNITIF MAHASISWA PADA MATA KULIAH STRUKTUR DAN KONSTRUKSI 5

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Meskipun demikian, model pembelajaran *experiential learning* belum sepenuhnya efektif bagi seluruh mahasiswa pada mata kuliah Struktur dan Konstruksi 5. Terdapat sekelompok kecil mahasiswa mengalami penurunan nilai awal ke nilai akhir. Hal tersebut menunjukkan bahwa efektivitas *experiential learning* dapat dipengaruhi beberapa faktor, seperti gaya belajar mahasiswa dan keterlibatan mahasiswa pada setiap tahap pada model tersebut. Oleh karena itu, implementasi *experiential learning* perlu disertai penyesuaian yang adaptif agar dapat menjangkau semua karakteristik mahasiswa secara lebih merata.

5.2 Rekomendasi

Beberapa rekomendasi dari peneliti kepada beberapa pihak setelah menyelesaikan penelitian mengenai implementasi *experiential learning* dan efektivitasnya terhadap pemahaman kognitif mahasiswa di antaranya :

1. Model pembelajaran *experiential learning* terbukti dalam meningkatkan pemahaman kognitif mahasiswa, maka dalam penyusunan silabus mata kuliah Struktur dan Konstruksi 5 sebaiknya dosen mempertimbangkan waktu yang tepat untuk memulai pelaksanaan model pembelajaran tersebut. Dengan adanya rentang waktu yang cukup panjang dapat membuat mahasiswa lebih leluasa dalam melaksanakannya. Selain itu, pada RPS dengan sub CPMK bangunan bentang lebar disarankan untuk mempertimbangkan bahan kajian baru yaitu struktur terkini yang masih jarang digunakan dan inovasi struktur baru dengan pendekatan pembelajaran kunjungan langsung.
2. Salah satu kelemahan *experiential learning* menurut Kolb adalah keterbatasan sumber daya. Oleh karena itu, mahasiswa sebaiknya menyiapkan segala kebutuhan, seperti waktu, biaya, dan tenaga dengan lebih matang sehingga semua mahasiswa dapat mengikuti model pembelajaran *experiential learning*, khususnya pada tahap pengalaman konkret karena merupakan bagian yang krusial.
3. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya, hendaknya melakukan penelitian dengan menggunakan desain *quasi-experimental* agar efektivitas *experiential learning* dapat dibandingkan secara lebih komprehensif antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Selain menggunakan tes dan dokumentasi,

hendaknya lebih banyak menggunakan teknik pengumpulan data, seperti wawancara dan angket untuk menangkap pengalaman mahasiswa secara lebih mendalam. Adapun rekomendasi judul bagi penelitian selanjutnya diantaranya :

1. Pengaruh *Experiential Learning* Berbasis Proyek terhadap Pemahaman Konseptual dan Keterampilan Desain Mahasiswa pada Mata Kuliah Struktur dan Konstruksi 5 : Studi *Quasi Experimental*
2. Analisis Persepsi Mahasiswa terhadap Efektivitas *Experiential Learning* dalam Meningkatkan Pemahaman Kognitif Mahasiswa pada Mata Kuliah Struktur dan Konstruksi 5
4. Rekomendasi bagi program studi, diharapkan mempertimbangkan implementasi *experiential learning* sebagai salah satu pendekatan pembelajaran alternatif dalam kurikulum, khususnya pada mata kuliah yang memerlukan eksplorasi langsung terhadap suatu objek.