

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti di Puslatbang PKASN LAN Jatinangor terkait implementasi *experiential learning* pada program Latsar CPNS, maka peneliti mengambil kesimpulan berdasarkan rumusan masalah penelitian. Adapun kesimpulan dari rumusan masalah yang diteliti diantaranya yaitu, sebagai berikut:

##### *5.1.1 Tahapan Experiential Learning*

Implementasi pembelajaran *experiential learning* pada Latsar CPNS di Puslatbang PKASN LAN Jatinangor diterapkan melalui pemberian bahan ajar untuk mendapatkan pengalaman baru bagi peserta. Kemudian pengalaman tersebut direfleksikan menjadi sebuah gagasan baru, dan gagasan baru tersebut dibuat dalam bentuk rancangan aktualisasi. Aktualisasi merupakan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta Latsar CPNS setelah mengikuti rangkaian mata Diklat. Agenda aktualisasi ini melatih CPNS untuk menemu kenali berbagai isu aktual yang menjadi permasalahan pada lingkup kerjanya. Dari hasil temuan masalah tersebut didiskusikan dan dirumuskan dalam bentuk strategi perubahan. Kemudian dilaksanakan di unit kerja peserta selama 30 hari. Setelah dilaksanakan, kegiatan aktualisasi tersebut diseminarkan pada seminar evaluasi. Tahapan pembelajaran yang digunakan di Puslatbang PKASN LAN Jatinangor ini sesuai dengan model pembelajaran *experiential learning* dengan empat tahapan yaitu; tahap 1) pengalaman konkrit 2) tahap observasi dan refleksi 3) tahap konseptualisasi abstrak, dan 4) tahap pengalaman aktif.

##### *5.1.2 Faktor Keberhasilan Experiential Learning*

Selama menerapkan model *experiential learning*, tidak terlepas dari faktor keberhasilan dalam pelaksanaannya, baik dari penyelenggara, widyaiswara dan peserta diklat yang berasal dari internal dan eksternal. Secara keseluruhan peserta diklat belum memiliki pengetahuan dasar mengenai materi diklat. Widyaiswara

Andri Herdiansah, 2020

**IMPLEMENTASI EXPERIENTIAL LEARNING PADA PROGRAM PELATIHAN DASAR CALON PEGAWAI NEGERI SIPIL**

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

menggunakan berbagai macam metode pembelajaran dengan mengkombinasikan metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan lainnya yang disesuaikan dengan materi diklat. Kemudian media dan sarana prasarana yang disediakan untuk Latsar CPNS di Puslatbang PKASN LAN Jatinangor sudah memenuhi standar kebutuhan pelatihan. Selain itu, kemampuan widyaiswara di Puslatbang PKASN Jatinangor sudah memenuhi persyaratan dan tersertifikasi memenuhi kompetensi.

### 5.1.3 Hasil Implementasi *Experiential Learning*

Dengan diterapkannya pembelajaran *experiential learning* pada Latsar CPNS di Puslatbang PKASN LAN Jatinangor. Peserta dapat memiliki pengetahuan mengenai materi diklat, peserta menerapkan sikap yang didapatkan ketika diklat, seperti tanggung jawab, jujur, kedisiplinan, melayani dengan sikap hormat dan berintergritas tinggi, kemudian menciptakan seorang PNS yang mampu mencapai kompetensi dan menjadi PNS yang profesional dalam bekerja sesuai dengan tugas dan fungsinya PNS.

## 5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini digunakan untuk menjelaskan tahapan implementasi *experiential learning*, menganalisis faktor keberhasilan *experiential learning*, menganalisis hasil implementasi *experiential learning* yang diterapkan pada Latsar CPNS di Puslatbang PKASN LAN Jatinangor. Harapan diselenggarakannya penelitian ini yaitu sebagai acuan bahwa Puslatbang PKASN LAN Jatinangor sudah menerapkan pembelajaran *experiential learning* dalam proses pembelajaran Latsar CPNS.

## 5.3 Rekomendasi

Berlandaskan simpulan diatas peneliti memberikan beberapa rekomendasi untuk menjadi masukan serta pertimbangan bagi beberapa pihak. Adapun rekomendasi tersebut, yaitu:

### 5.3.1 Penyelenggara

Untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran *experiential learning* yang lebih baik maka rekomendasi bagi penyelenggara diklat, yaitu:

1. Diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran *experiential learning*, khususnya dalam menindaklanjuti kegiatan aktualisasi yang telah dibuat oleh peserta saat jangka panjang.
2. Diharapkan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dilingkungan bidang pelatihan dan pengembangan.
3. Diharapkan dapat memperbaiki modul pembelajaran agar peserta lebih mudah dalam memahami kompetensi yang akan diajarkan ketika diklat atau kegiatan pembelajaran dengan sebaik-baiknya.

### 5.3.2 Widyaiswara

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah cukup efektif, namun terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan:

1. Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam memahami pengalaman yang dimiliki oleh peserta perlu ditingkatkan sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama dalam memahaminya.
2. Diharapkan dapat mengadakan *pretest* untuk mengetahui sejauh mana peserta memahami materi yang sudah disampaikan.
3. Diharapkan dapat menerapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi agar suasana kelas menjadi lebih aktif serta lebih menguasai dalam menerapkan pembelajaran *experiential learning*.
4. Diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang sudah disediakan oleh penyelenggara.

### 5.3.3 Peserta/Alumni diklat

1. Diharapkan untuk terus melanjutkan inovasi program aktualisasi yang telah dibuat dalam jangka panjang, jangan sampai pada jangka pendek dan jangka menengah saja, agar hasil pembelajaran dan pengalaman yang dimiliki dapat mengalami peningkatan sehingga dapat lebih berkompeten dibidangnya sesuai tugas dan fungsi masing-masing.
2. Diharapkan dapat membaca dan memahami modul yang sudah diberikan oleh pihak penyelenggara.

#### 5.3.4 Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya membahas tentang tahapan-tahapan *experiential learning*, faktor keberhasilan dan hasil belajar menggunakan *experiential learning*, sehingga penelitian ini tidak terlepas dari berbagai kekurangan dan keterbatasan. Maka berkenaan dengan hal tersebut, peneliti selanjutnya diharapkan dapat menelaah lebih dalam dan mengembangkan aspek yang paling berkontribusi dari penelitian ini. Selain itu, peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengkaji faktor atau aspek lain terkait *experiential learning*.