

Implementasi Metode *Experiential Learning* Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling Di Sekolah

Nindiya Eka Safitri

Bimbingan dan Konseling, Universitas Ahmad Dahlan

Email:: nindiya1315001306@webmail.uad.ac.id

Abstrak: Ketersediaan SDM berkualitas dan berkarakter di era MEA menjadi faktor esensial karena sangat menentukan kemajuan dan keberlanjutan bangsa. SDM berkualitas dan berkarakter hanya dapat dibentuk melalui pendidikan bermutu. Pendidikan yang bermutu tidak hanya mencakup aspek kognitif tetapi juga aspek afektif sehingga diperlukan sebuah layanan psiko-edukatif berupa layanan bimbingan dan konseling. Penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling harus berorientasi pada pengembangan keterampilan dan karakter bagi siswa. Metode bimbingan dan konseling klasik umumnya berupa ceramah yang mengakibatkan gejala verbalisme berkepanjangan. Untuk mengatasi gejala tersebut, perlu adanya pelibatan siswa secara penuh dalam kegiatan-kegiatan/pengalaman-pengalaman langsung agar tercapai tujuan bimbingan dan konseling secara efektif. Pengalaman langsung dapat diberikan dengan mengimplementasikan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Pengetahuan, sikap dan keterampilan merupakan hasil transformasi dari pengalaman, sehingga pengalaman merupakan sumber bimbingan. Keberhasilan dalam implementasi metode *experiential learning* dalam pembelajaran karakter melalui layanan bimbingan dan konseling sangat ditunjang oleh SDM yang proaktif, lembaga yang suportif serta sarana dan pra sarana yang representatif.

Kata kunci: *experiential learning*, bimbingan dan konseling, sekolah

Abstract: Availability of qualified human resources and character in an era of MEA become an essential factor because it determines the progress and survival of the nation. HR quality and character can only be established through quality education. Quality education not only includes cognitive but also affective aspects that required a psycho-educational services in the form of guidance and counseling services. Implementation of guidance and counseling services should be oriented towards the development of skills and character for the students. Classical methods of guidance and counseling is usually a lecture which resulted in prolonged verbal symptoms. To overcome these gejala, the need for full involvement of students in activities / experiences directly in order to achieve the purpose of effective guidance and counseling. Direct experience can be provided by implementing experience-based learning (*experiential learning*). Knowledge, attitudes and skills are the result of transformation of experience, so the experience is a source of guidance. The success in the implementation of *experiential learning* method in teaching character through guidance and counseling services is supported by proactive human resources, supportive institutions and facilities and pre means representative.

Keywords: *experiential learning*, guidance and counseling, school

PENDAHULUAN

Di era MEA, manusia dituntut untuk memiliki kompetensi agar dapat berkembang secara dinamis, produktif dan mandiri. Masyarakat di negara-negara Asia Tenggara

MEA telah dihadapkan pada situasi kehidupan yang kompetitif. Kehidupan yang kompetitif menghadirkan masyarakat mega-kompetisi, dimana di dalamnya penuh dengan persaingan. Tidak ada satupun negara yang dapat mengisolasi diri dari komunitas ini.

Masyarakat mega-kompetitisi era MEA mensyaratkan ketersediaan SDM yang berkualitas, berdaya saing dan berkarakter.

SDM yang berkualitas, berdaya saing dan berkarakter hanya dapat dibentuk melalui proses pendidikan. Yaitu pendidikan yang tidak hanya mengedepankan aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif. Oleh karena itu, diperlukan sebuah layanan psiko-edukatif melalui layanan bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan dan konseling adalah upaya sistematis, objektif, logis, dan berkelanjutan serta terprogram yang dilakukan oleh konselor atau guru BK untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik/konseli untuk mencapai kemandirian, dalam wujud kemampuan memahami, menerima, mengarahkan, mengambil keputusan, dan merealisasikan diri secara bertanggungjawab sehingga mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan dalam kehidupannya (Permendikbud No. 111 Tahun 2014).

Pemberian layanan bimbingan dan konseling kepada siswa seperti halnya proses belajar. Dimana siswa belajar untuk mengembangkan potensi diri dan mengentaskan masalah hidup dengan bantuan dari guru BK/konselor. Tujuan dari belajar bukan semata-mata berorientasi pada penguasaan materi dengan menghafal fakta-fakta. Lebih dari itu, orientasi sesungguhnya adalah memberikan pengalaman untuk jangka panjang. Dalam konteks bimbingan dan konseling, materi bimbingan diharapkan lebih bermakna bagi siswa melalui berbagai teknik bimbingan dan konseling yang berbasis pengalaman/keterlibatan langsung.

Pada umumnya, pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling didominasi oleh paparan lisan guru BK/konselor. Teknik yang digunakan berfokus pada kegiatan ceramah yang kurang begitu mengena dan hanya menimbulkan gejala verbalisme. Teknik dalam layanan bimbingan dan konseling cenderung monolog sehingga membosankan. Di samping itu, siswa yang hanya dituntut mendengarkan bukan melakukan akan menimbulkan kesan pasif. Gejala verbalisme yang berkelanjutan akan menghambat proses perkembangan siswa yang notabene merupakan pembelajar aktif. Perlu adanya pelibatan siswa secara penuh dalam pengalaman-pengalaman materi bimbingan yang hendak disampaikan menjadi lebih bermakna.

Permasalahan di atas dapat terjawab dengan mengaplikasikan metode pembelajaran

berbasis pengalaman (*experiential learning*) dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Pemberian bimbingan berbasis pengalaman akan dapat merangsang siswa untuk mengeksplorasi nilai-nilai moral dan keterampilan-keterampilan berarti dari pengalaman empiris untuk kemudian diorganisasikan dan diimplementasikan dalam kehidupan nyata sehari-hari. Selain itu, pembelajaran berbasis pengalaman juga dapat memfasilitasi pengembangan diri keterampilan sosial siswa.

Implementasi pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) dalam layanan bimbingan dan konseling memerlukan tidak akan berjalan tanpa ada persiapan, perencanaan dan pengelolaan yang lebih mantap dan matang, baik dari segi SDM, lembaga, maupun sarana dan pra sarana. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengulas tentang bagaimana implementasi metode *experiential learning* dalam layanan bimbingan dan konseling sebagai inovasi baru dalam pendidikan karakter untuk menopang kehidupan era MEA. Dengan pengalaman langsung, maka siswa dapat dengan mudah menguasai berbagai nilai karakter dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan di era MEA sekarang ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Dasar Metode Experiential Learning

Experiential Learning Theory (ELT), yang kemudian menjadi dasar model *experiential learning*, dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Dalam *experiential learning*, pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar. Penekanan inilah yang membedakan *Experiential Learning Theory* (ELT) dari teori-teori belajar lainnya.

Istilah "*experiential learning*" disini untuk membedakan antara teori belajar kognitif yang cenderung menekankan kognisi lebih daripada afektif, dan teori belajar behavior yang menghilangkan peran pengalaman subyektif dalam proses belajar. Teori ini mendefinisikan belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman (*experience*). Pengetahuan merupakan hasil perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman (Kolb, 1984).

Experiential learning di sini menekankan pada keinginan kuat dari dalam diri siswa untuk berhasil dalam belajarnya. Motivasi ini

didasarkan pula pada tujuan yang ingin dicapai dan metode belajar yang dipilih. Keinginan untuk berhasil tersebut dapat meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap perilaku belajarnya dan mereka akan merasa dapat mengontrol perilaku tersebut. Model *experiential learning* memberi kesempatan kepada siswa untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang ingin mereka kembangkan, dan bagaimana cara mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut (Baharuddin & Esa, 2008).

Experiential learning mengacu pada prinsip-prinsip yang didasarkan pada teori Kurt Lewin, yaitu sebagai berikut: (a) *Experiential learning* yang efektif akan mempengaruhi berpikir siswa, sikap dan nilai-nilai, persepsi, dan perilaku siswa; (b) Siswa lebih mempercayai pengetahuan yang mereka temukan sendiri daripada pengetahuan yang diberikan oleh orang lain; (c) Belajar akan lebih efektif bila merupakan sebuah proses yang aktif. Pada saat siswa mempelajari sebuah teori, konsep atau mempraktekkan dan mencobanya, maka siswa akan memahami lebih sempurna, dan mengintegrasikan dengan apa yang dia pelajari sebelumnya serta akan dapat mengingatnya lebih lama; (d) Perubahan hendaknya tidak terpisah-pisah antara kognitif, afektif, dan perilaku, tetapi secara holistik; (e) *Experiential learning* lebih dari sekedar memberi informasi untuk perubahan kognitif, afektif, maupun perilaku. Mengajarkan siswa untuk dapat berubah tidak berarti bahwa mereka mau berubah. Memberikan alasan mengapa harus berubah tidak cukup memotivasi siswa untuk berubah; (f) Perubahan *persepsi* tentang diri sendiri dan lingkungan sangat diperlukan sebelum melakukan perubahan pada kognitif, afektif, dan perilaku; (g) Perubahan *perilaku* tidak akan bermakna bila kognitif, afektif, dan perilaku itu sendiri tidak berubah. Keterampilan-keterampilan baru mungkin dapat dikuasai atau dipraktekkan, tetapi tanpa melakukan perubahan atau belajar terus-menerus, maka keterampilan-keterampilan tersebut akan menjadi luntur atau hilang (Baharuddin & Esa, 2008).

Pengalaman sebagai Sumber Bimbingan

Proses bimbingan pada dasarnya merupakan proses belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Prayitno dan Erman Amti (2004), bahwa “bimbingan adalah proses pemberian bantuan oleh ahli kepada seseorang

baik anak, remaja bahkan dewasa agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan pada dirinya dan dapat mandiri dengan memanfaatkan kekuatan diri sendiri”. Kegiatan seseorang, yang dalam hal ini siswa, dalam mengembangkan kemampuan dan memanfaatkan kekuatan diri sendiri dengan bantuan ahli tidak lain merupakan proses belajar. Selama proses bimbingan, siswa juga mengikuti serangkaian kegiatan yang melibatkan kognisi, afeksi dan psikomotorik seperti halnya dalam proses belajar.

Dengan demikian, dalam proses bimbingan diperlukan materi/sumber bimbingan sebagai pengisi kegiatan bimbingan. Materi/sumber bimbingan dapat berwujud lisan, tertulis maupun berupa tindakan/aksi yang mengandung substansi 4 (empat) bidang bimbingan yaitu pribadi, sosial, belajar dan karir. Dari ketiga wujud sumber bimbingan tersebut, tindakan/aksi lebih efektif dimana siswa dapat terlibat atau mempraktekkan langsung beberapa keterampilan atau perilaku baru. Tindakan/aksi merupakan bentuk dari sebuah pengalaman langsung dalam proses bimbingan.

Abu Bakar (2010) mengungkapkan bahwa sebagai suatu bentuk pendidikan, bimbingan berarti pengalaman yang disediakan untuk dapat menolong individu agar dapat memahami diri sendiri. Apabila bimbingan berarti pengalaman, maka pengalaman merupakan jantungnya bimbingan. Bisa dikatakan bahwa pengalaman dapat dipahami sebagai sumber bimbingan. Oleh karena itu, segala kegiatan hendaknya dirancang dengan penyediaan pengalaman langsung bagi siswa.

Selama proses bimbingan, siswa memerlukan seperangkat pengalaman yang dapat membimbing dan mendorong mereka mengembangkan potensi agar tercapai kemandirian. Apabila pengalaman-pengalaman yang dialami siswa beragam dan berkualitas, maka siswa akan merefleksikannya ke dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan baru yang beragam dan berkualitas pula. Dari sini, maka siswa akan memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang mencerminkan sebuah kemandirian hidup sebagaimana tujuan proses bimbingan.

Layanan Bimbingan dan Konseling dengan Metode *Experiential Learning*

Menilik dari uraian di atas, yang menyatakan bahwa pengalaman merupakan sumber bimbingan maka dalam layanan

bimbingan dan konseling pun perlu mengintegrasikan metode *experiential learning* ke dalam berbagai layanan yang ada. Metode *experiential learning* merupakan inovasi baru dalam layanan bimbingan dan konseling, khususnya dalam pendidikan karakter. Hal ini mengingat bahwa bimbingan dan konseling menjadi salah satu saran pengembangan karakter pada siswa.

Layanan bimbingan dan konseling berbasis *experiential learning* merupakan suatu bentuk layanan bimbingan dan konseling yang dalam pelaksanaannya menekankan adanya pengalaman. Pengalaman menjadi sumber bimbingan dalam proses bimbingan dan menjadi sumber alternatif pemecahan masalah dalam proses konseling. Berbagai bentuk pengalaman diintegrasikan ke dalam jenis, teknik dan materi bimbingan dan konseling yang relevan dan kemudian diimplementasikan melalui serangkaian program bimbingan dan konseling.

Ada berbagai bentuk pengalaman yang dapat diimplementasikan ke dalam layanan bimbingan dan konseling. Pengalaman-pengalaman yang dapat dijadikan sumber bimbingan dan konseling merupakan pengalaman-pengalaman nyata yang dapat melibatkan siswa secara langsung dan penuh. Pengalaman-pengalaman tersebut tentunya berkaitan erat dengan keempat bidang bimbingan dan konseling yaitu pribadi, sosial, belajar dan karir. Keempatnya dapat diberikan/dilakukan dengan berbekal kreativitas dan inovasi guru BK/konselor sekolah sebagai perancang sekaligus pelaksana program bimbingan dan konseling di sekolah.

Metode *experiential learning* dapat diaplikasikan dalam layanan bimbingan dan konseling, khususnya pada layanan bimbingan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok ada berbagai macam teknik, seperti *expository techniques* (ceramah), *discussin* (diskusi), *brainstorming*, *problem-solving*, *role-playing* (permainan peran), *simulation-games* (permainan simulasi), *homeroom*, *field trip* (karya wisata), dan lain-lain.

Dari beberapa teknik di atas, beberapa teknik sangat memungkinkan untuk diterapkan metode *experiential learning* yaitu dengan adanya tindakan-tindakan langsung. Teknik yang digunakan seharusnya juga yang mampu memfasilitasi dan mendorong keaktifan serta keterlibatan siswa dalam kegiatan layanan.

Adapun teknik yang dapat menggunakan metode *experiential learning* adalah sebagai berikut :

1. *Role playing* (permainan peranan)

Bernett dalam Romlah (2006) mengemukakan bahwa “permainan peranan adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.” Dalam permainan peranan, tindakan-tindakan nyata dalam setting seperti sebenarnya merupakan sumber bimbingan. Tindakan-tindakan nyata dalam situasi-situasi yang hampir mirip tersebut merupakan suatu bentuk pengalaman langsung.

Bernett dalam Romlah (2006) menyebutkan ada dua macam permainan peranan yaitu sosiodrama dan psikodrama

- a. Sosiodrama, adalah permainan peranan yang ditujukan untuk memecahkan masalah sosial yang timbul dalam hubungan antara manusia. Konflik-konflik sosial yang disosiodramakan adalah konflik yang tidak mendalam yang tidak menyangkut gangguan kepribadian.
- b. Psikodrama, merupakan permainan peranan yang dimaksudkan agar individu yang bersangkutan dapat memperoleh pengertian yang lebih baik tentang dirinya, dapat menemukan konsep dirinya, menyatakan kebutuhan-kebutuhannya, dan menyatakan reaksinya terhadap tekanan-tekanan terhadap dirinya (Corey dalam Romlah, 2006).

2. *Simulation games* (permainan simulasi)

Menurut Adam dalam Romlah (2006), permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan sebenarnya dengan beberapa modifikasi. Salah satu tujuan permainan simulasi adalah untuk membantu siswa mempelajari pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan peraturan sosial atau konsep/pengertian tertentu. Dalam permainan simulasi, siswa berperan dan berperilaku seperti jika mereka benar-benar terlibat dalam situasi kehidupan yang sebenarnya. Hal ini menuntut adanya tempat dan peralatan tertentu.

Lagi-lagi, pengalaman langsung menjadi sumber bimbingan dalam permainan simulasi. Di sini dapat diintegrasikan berbagai pengalaman sosial langsung yang memuat

tentang peraturan/konsep/pengertian sosial, seperti rambu-rambu lalu lintas, kerjasama dalam kelompok, dan sebagainya. Pengalaman-pengalaman yang diberikan tentunya disesuaikan dengan tugas perkembangan dan latar belakang siswa.

3. *Exercise* (latihan)

Merupakan salah satu metode atau dalam bimbingan kelompok yang dapat diorientasikan pada aktivitas-aktivitas yang terstruktur, terencana dan terukur dengan baik dalam hal durasi, materi dan resiko (Rusmana, 2009).

Ada tujuh alasan untuk menggunakan teknik latihan dalam bimbingan kelompok, antara lain: (a) Untuk mengembangkan diskusi dan partisipasi; (b) Untuk memfokuskan kelompok pada isu tertentu; (c) Untuk mengangkat fokus yang urgen; (d) Untuk membarikan kesempatan pembelajaran eksperensial; (e) Untuk mendapatkan informasi dari kelompok; (f) Untuk memberikan kesenangan dan relaksasi; (g) Untuk meningkatkan level kenyamanan.

Latihan eksperensial yang paling dikenal dalam kelompok adalah "*ropes course*" (latihan tali-temali), yaitu latihan luar ruangan menggunakan peralatan berupa tali, yang dapat memunculkan berbagai pengalaman kelompok atau individu yang aktif dan menantang. Contohnya adalah "*egg retrieval*", yaitu latihan dimana kelompok harus mengambil telur dari suatu tempat berbahaya (tempat mengandung racun dan tidak mungkin disentuh dengan tangan) dengan menggunakan tali. Di sini, siswa dilatih untuk membangun kerjasama dalam kelompok serta membuat sebuah jalan keluar untuk menyelamatkan telur tersebut melalui pengalaman langsung.

4. *Field Trip* (Karya Wisata)

Menurut Mulyasa (2013), teknik *field trip* atau karyawisata merupakan suatu perjalanan atau pesiar yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar, terutama pengalaman langsung dan merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah. Meskipun karyawisata memiliki banyak hal yang bersifat non akademis, tujuan umum pendidikan dapat segera dicapai, terutama berkaitan dengan pengembangan wawasan pengalaman tentang dunia luar.

Sebagai contoh, karya wisata ke situs sejarah. Kunjungan ke situs sejarah merupakan contoh kegiatan eksperensial yang mampu

meningkatkan pemahaman tentang perjalanan sejarah kemerdekaan bangsa Indonesia. Yang paling penting adalah untuk meningkatkan semangat kebangsaan dan cinta tanah air. Hal ini sebagai langkah responsif terhadap segala bentuk westernisasi maupun radikalisme. Di sini, maka akan dapat dikembangkan karakter cinta tanah air pada siswa melalui tindakan langsung dan merasakan langsung tempat-tempat bersejarah pada masa peperangan memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.

5. *Problem-solving* (pemecahan masalah)

Teknik pemecahan masalah (*problem-solving techniques*) adalah "suatu proses yang kreatif dimana individu-individu menilai perubahan-perubahan yang ada pada dirinya dan lingkungannya, dan membuat pilihan baru, keputusan-keputusan, atau penyesuaian yang selaras dengan tujuan-tujuan dan nilai-nilai hidupnya". Dengan demikian dapat dikatakan, bahwa teknik pemecahan masalah merupakan teknik yang pokok untuk hidup dalam masyarakat yang penuh dengan perubahan-perubahan (Romlah, 2006 : 93).

Dalam hal ini, siswa dihadapkan pada sebuah permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar secara langsung. Siswa diminta untuk mengidentifikasi penyebab terjadinya permasalahan tersebut, apa gejala, bagaimana solusi pemecahan masalah, hingga pengujian alternatif sampai pengambilan keputusan akhir secara tepat. Dengan keterampilan *problem-solving* yang baik, maka siswa dapat segera menyelesaikan masalah di kemudian hari nanti.

Implikasi Layanan Bimbingan dan Konseling Berbasis *Experiential Learning*

1. Implikasi bagi guru BK/konselor sekolah

Guru BK/konselor sekolah adalah memahami metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), baik secara konseptual maupun praktikal. Dalam pelaksanaannya, guru BK/konselor perlu mempertimbangkan antara lain tugas perkembangan siswa, alokasi waktu tiap layanan, isu atau masalah yang dihadapi siswa. Pilih pengalaman-pengalaman langsung yang terdekat, familiar dan bermakna bagi siswa.

2. Implikasi bagi stakeholder sekolah

Perlu adanya komitmen dan sinergitas yang tinggi dari segenap stakeholder sekolah. Masing-masing perlu memahami peran dan kapasitasnya dalam pelaksanaan bimbingan dan

konseling sekolah serta melakukannya secara aktif dan bertanggungjawab. Peran masing-masing stakeholder tersebut tidak terlepas dari tupoksinya, melainkan hanya mengalami sedikit penyesuaian.

3. Implikasi bagi siswa

Penggunaan metode *experiential learning* perlu disiapkan dan dikondisikan sejak dini agar tidak menimbulkan gangguan selama siswa mengikuti kegiatan bimbingan dan konseling. Dalam hal ini, siswa perlu menyadari atau disadarkan akan pentingnya belajar melalui pengalaman langsung sebagai upaya untuk menyiapkan pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi kehidupannya kelak. Kesiapan, perhatian dan keaktifan siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling adalah hal mutlak yang harus dipahami siswa dalam membangun pengetahuan dan keterampilan yang lebih bermakna.

4. Implikasi bagi program bimbingan dan konseling

Metode *experiential learning* yang diimplementasikan harus relevan dengan program bimbingan dan konseling yang akan atau telah disusun. Program bimbingan dan konseling hendaknya memuat jenis, teknik dan materi layanan yang memungkinkan untuk menggunakan pengalaman sebagai sumber bimbingan dan acuan alternatif pemecahan masalah. Selain itu, program bimbingan dan konseling juga harus memuat berbagai bentuk kolaborasi aktif yang jelas antar guru BK/konselor sekolah, stakeholder sekolah, orang tua dan pihak lainnya

5. Implikasi bagi sarana dan pra sarana

Hal yang paling dominan dalam kaitannya dengan sarana dan pra sarana yang dibutuhkan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling berbasis *experiential learning* di sekolah. Yang terpenting adalah bahwa segenap sumber/media dan tempat bimbingan yang dipergunakan mampu memberikan pengalaman langsung yang bermakna serta mampu menjadi katalisator siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru.

SIMPULAN DAN SARAN

Layanan bimbingan dan konseling menjadi suatu layanan psiko-edukatif untuk menyiapkan SDM yang kompetitif di era MEA. Oleh karena itu, layanan bimbingan dan konseling harus diselenggarakan secara efektif dan efisien dengan meminimalisir dominasi guru

BK/konselor dalam kegiatan ceramah. *Experiential learning* dapat dipahami sebagai metode pembelajaran yang menggunakan pengalaman nyata sebagai fokus belajar, dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman (*experience*). Dalam layanan bimbingan dan konseling, pengalaman diyakini sebagai sumber bimbingan dan sumber alternatif pemecahan masalah sehingga aplikasi metode *experiential learning* merupakan sebuah langkah konkrit yang dapat membantu pencapaian tujuan bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan dan konseling berbasis *experiential learning* merupakan suatu bentuk layanan bimbingan dan konseling yang dalam pelaksanaannya menekankan pengalaman sebagai sumber bimbingan dalam proses bimbingan dan sumber alternatif pemecahan masalah dalam proses konseling. Beberapa bentuk implementasinya antara lain : bimbingan kelompok teknik *role playing* (permainan peranan), *simulation games* (permainan simulasi), penugasan dan lain-lain. Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling berbasis *experiential learning* memerlukan beberapa implikasi dari berbagai komponen/unsur, yang meliputi guru BK/konselor sekolah, siswa, stakeholder sekolah, program bimbingan dan konseling serta sarana dan pra sarana. Secara ringkas, dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, unsur SDM berperan secara proaktif, lembaga bertindak secara supportif, kemudian sarana dan pra sarana tersedia secara representatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Baharuddin & Esa Nur Wahyuni. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Bakar, Abu. 2010. *Dasar-Dasar Konseling : Tinjauan Teori dan Praktik*. Bandung : Citapustaka Media Perintis
- Illeris, Knud. 2011. *Contemporary Learning Theory : Teori Pembelajaran Kontemporer*. Bandung : Nusa Media
- Kolb, David A. 1984. *Experiential Learning*. New Jersey : Prentice Hall, Inc. Englewood Cliffs
- Mulyasa.2013. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 111 Tahun 21014 tentang Bimbingan dan Konseling Pada Sekolah Dasar dan Menengah.

Prayitno & Erman Amti. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Rineka Cipta

Purwaningrum, Ribut. 2013. *Internalisasi Mind Skills Mahasiswa Bimbingan Konseling (BK) Melalui Experiential Learning*. Jurnal Pendidikan Humaniora, Vol. 1, No. 3, September 2013, hlm. 233-241

Rahmawati, Weni Kurnia. 2015. *Keefektifan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kepedulian Siswa SMK Jurusan Keperawatan*. Jurnal Konseling Indonesia, Vol. 1 No. 1, Oktober 2015, hlm. 67-76

Romlah, Tatiek. 2006. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang : Universitas Negeri Malang