

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. Landasan Teori.**

##### **2.1.1. Definisi Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka.**

Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka tahun 2023 (PMM 3) merupakan sebuah program mobilitas mahasiswa selama satu semester untuk mendapatkan pengalaman belajar di perguruan tinggi di Indonesia sekaligus memperkuat persatuan dalam keberagaman. PMM 3 menargetkan terdapat 204 Perguruan Tinggi Penerima dan 15.505 mahasiswa peserta program. memberikan kesempatan kepada setiap mahasiswa agar mendapatkan lingkungan atau suasana pembelajaran di kampus lain yang sesuai dengan minat bidang studi yang diambarnya (Andi Ilham 2021).

Kesempatan proses pembelajaran itu yang diselenggarakan di perguruan tinggi lain melalui *Credit Transfer System*. Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka (PMM) merupakan program pertukaran mahasiswa selama satu semester dari satu klaster daerah ke klaster daerah lainnya yang memberikan pengalaman kebinekaan, refleksi, inspirasi, kontribusi sosial dan sistem alih kredit maksimal sebanyak +/- 20 SKS (Andi Ilham 2021).

Mahasiswa yang mengikuti program pertukaran lintas perguruan tinggi itu tentu akan mendapatkan keterampilan tambahan berupa pengalaman atau bertukar pengetahuan, aspek sosial dan budaya akademik sehingga mahasiswa mampu membentuk ikatan dengan mahasiswa di kampus lain dan memungkinkan baginya menjalin relasi yang bermanfaat setelah meraih sarjana kelak (Dinna Handini 2020).

##### **2.1.2. Tujuan dan Target dari Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka.**

Pada pelaksanaannya menurut Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (MendikbudRistek), Nadiem Anwar Makarim (2021) tujuan dari program Pertukaran Mahasiswa Merdeka adalah :

1. Meningkatkan wawasan kebangsaan, integritas, solidaritas, dan wadah perekat kebangsaan antar mahasiswa Indonesia, melalui pembelajaran antar budaya.
2. Mengembangkan kemampuan kepemimpinan dan ketrampilan mahasiswa yang mampu bergaul dengan beragam latar belakang untuk meningkatkan nilai persatuan dan nasionalisme.
3. Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman belajar di perguruan tinggi lain melalui transfer/alih kredit dan perolehan kredit, dengan mengikuti kuliah, baik mata kuliah di dalam maupun di luar program studinya sebagai bagian dari program merdeka belajar.
4. Memberikan pengalaman tentang sikap kebinekaan, inspirasi, refleksi, dan kontribusi sosial kebangsaan melalui Modul Nusantara.
5. Meningkatkan mutu pendidikan tinggi melalui penguatan keunggulan komparatif (*Academic Exellent*) masing-masing perguruan tinggi.
6. Meningkatkan akses dan mutu pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan menerapkan sistem pendidikan jarak jauh (PJJ) kepada mahasiswa di perguruan tinggi seluruh tanah air.
7. Mendukung program MBKM, dalam rangka memperkuat dan menambah kompetensi lulusan perguruan tinggi (Andi Ilham 2021).

### **2.1.3. Landasan Hukum Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka.**

Pelaksanaan program Pertukaran Mahasiswa Merdeka didasarkan pada peraturan perundang-undangan sebagai berikut:

1. Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
2. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
3. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.

5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 14 tahun 2014 tentang Kerja sama Perguruan Tinggi (Andi Ilham 2021).

#### **2.1.4. Urgensi Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka Bagi Pendidikan Indonesia.**

Dalam situasi penuh tantangan seperti ini, maka diperlukan pola kerja sama antar perguruan tinggi di Indonesia agar dapat saling memperkuat dalam meningkatkan daya saing, baik di tingkat nasional maupun global. Kerja sama tersebut menjadi sangat penting dan menjadi kunci peningkatan dan pemerataan mutu pendidikan tinggi di Indonesia. Kerja sama pendidikan tersebut akan memberikan peluang bagi pendidikan tinggi nasional untuk saling meningkatkan mutu, memperluas akses, dan memperkuat jejaring antar perguruan tinggi secara nasional.

Kerja sama tersebut akan berdampak pada perluasan wawasan kebangsaan bagi sivitas akademik khususnya mahasiswa sebagai generasi muda bangsa, meningkatkan sinergi, efisiensi sumber daya untuk pembelajaran dan riset, menumbuhkembangkan pusat keunggulan, meningkatkan standar mutu antar perguruan tinggi nasional, membangun kapasitas bersama untuk meningkatkan daya saing bangsa, dan memperkuat peran perguruan tinggi sebagai perekat kebangsaan. Semua ini akan mendukung keberhasilan upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang telah diamanatkan dalam undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional (Andi Ilham 2021).

#### **2.1.5. Pelaksanaan kegiatan Mahasiswa Pertukaran Mahasiswa Merdeka Melalui Modul Nusantara.**

Adapun kegiatan mahasiswa pertukaran mahasiswa merdeka melalui mata kuliah khusus modul nusantara, ialah :

##### **2.1.5.1. Kebinekaan.**

Kegiatan Kebinekaan dilakukan sebanyak 8 kali aktivitas.

1. Mengunjungi berbagai obyek wisata lokal, situs bersejarah, tempat-tempat ibadah, lembaga adat dan lembaga sosial kemasyarakatan, serta tempat-tempat lainnya.
2. Kegiatan ini juga diikuti dengan diskusi-diskusi langsung di lokasi kunjungan misalnya dengan pemuka agama setempat dan pemandu sejarah lokal.
3. Kegiatan kunjungan juga bisa dikombinasikan dengan bentuk kegiatan lainnya yang mungkin dilakukan melalui keterlibatan mahasiswa peserta PMM 3 di dalam unit kemahasiswaan yang mempromosikan kebudayaan lokal, misalnya seni tari.

#### **2.1.5.2. Refleksi.**

Kegiatan Refleksi dilakukan sebanyak 5 kali aktivitas.

1. Diskusi, tulisan ilmiah, video dokumentasi, dan atau *talkshow* tentang hasil refleksi kegiatan pertukaran kebudayaan dan inspirasi.
2. Mahasiswa merefleksikan pengalaman kegiatan kebinekaan dan inspirasi untuk memahami dan menghargai keberagaman.
3. Kegiatan dapat melibatkan unsur di luar PMM 2 yang dapat berkontribusi positif pada kegiatan refleksi.

#### **2.1.5.3. Inspirasi.**

Kegiatan Inspirasi dilakukan sebanyak 2 kali aktivitas.

1. Mahasiswa mengikuti *talkshow* dari figur inspiratif daerah. Contoh: Budayawan, atlet berprestasi, kepala daerah, pengusaha, figur-figur sukses, dan lain-lain
2. Mahasiswa akan mendapatkan dorongan untuk lebih produktif melalui motivasi yang di sampaikan tokoh inspiratif.

#### **2.1.5.4. Kontribusi Sosial.**

Kegiatan Kontribusi Sosial dilakukan sebanyak 1 kali aktivitas.

1. Mahasiswa melaksanakan kegiatan bakti sosial di daerah perguruan tinggi penerima dengan tujuan untuk membantu masyarakat menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapi.
2. Kegiatan dapat berupa mengajar di sekolah-sekolah kunjungan ke panti asuhan dan panti jompo, pertunjukan budaya, relawan di rumah sakit

dan berbagai kegiatan pengabdian masyarakat lainnya (Andi Ilham 2021).

#### **2.1.6. Definisi *Experiential Learning* Sebagai Model Pembelajaran.**

Pembelajaran dengan model *experiential learning* mulai diperkenalkan pada tahun 1984 oleh David Kolb dalam bukunya yang berjudul “*Experiential learning: Experience as the Source of Learning and Development*”. *Experiential learning* secara harfiah berarti belajar dari aktifitas mengalami dan merefleksikan apa yang telah dipelajari. *Experiential* bukan sekedar mendengarkan tetapi lebih pada simulasi situasi kehidupan nyata, misalnya *field trip*, bermain peran, dan berpartisipasi dalam permainan. Dalam *experiential learning* melibatkan tubuh, pikiran, perasaan, dan tindakan. Oleh karena itu merupakan pengalaman belajar pribadi yang utuh (Kolb, 2018).

Menurut Kolb (2018) *experiential learning* adalah proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi pemahaman dan mentransformasikan pengalaman. Lebih lanjut, Kyriacou (2009, p.52) dalam Alin Sholihah & Mahmudi (2015) menyatakan bahwa ; “*Experiential learning, as defined above, involves providing pupils with an experience that will totally and powerfully immerse them in ‘experiencing’ the issue that is being explored, and will as a result influence both their cognitive understanding and also their affective appreciation (involving their feelings, values and attitudes)*”. Artinya bahwa *experiential learning* didefinisikan sebagai suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dengan pengalaman secara total dan penuh kekuatan untuk menanamkan mereka dalam mengalami masalah yang sedang dieksplorasi atau digali, dan hasilnya akan berpengaruh terhadap pemahaman kognitif dan juga apresiasi afektif siswa (melibatkan perasaan, nilai, dan sikap siswa).

Berdasarkan definisi dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Experiential Learning* digambarkan sebagai suatu model dalam pembelajaran yang mampu membuat siswa untuk berpartisipasi secara lebih aktif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung melalui dikembangkannya pengetahuan dan keterampilan yang dialami oleh Pelajar secara langsung, model pembelajaran

yang berorientasi pada Pelajar atau melibatkan Pelajar lebih banyak di dalam pembelajaran matematika dan menerapkan pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman siswa atau siswa membangun sendiri pengetahuannya, sehingga diharapkan menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Adapun model pembelajaran yang sesuai dengan hal ini adalah model *experiential learning*.

*Experiential learning* juga didefinisikan sebagai sebuah pendekatan dengan siswa sebagai pusatnya serta pemikiran bahwa cara terbaik dalam belajar yaitu melalui pengalamannya. Pengalaman belajar dapat menjadi efektif apabila guru telah memaksimalkan proses pembelajaran yang meliputi: penyampaian tujuan pembelajaran, melakukan kegiatan observasi dan eksperimen, memeriksa kembali hasil kegiatan dan merencanakan kegiatan selanjutnya.

*Experiential learning* sebagai model pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, di mana murid mengalami apa yang mereka pelajari. Melalui model ini, murid tidak hanya belajar tentang konsep materi belaka karena dalam hal ini murid dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk dijadikan suatu pengalaman. Di sini mengharuskan pendidik terlibat langsung dalam memotivasi peserta didik dan refleksi difokuskan untuk meningkatkan pengetahuan, mengembangkan keterampilan (Mar'atus Sholihah 2016).

### **2.1.7. Karakteristik *Experiential Learning*.**

Menurut Pamungkas dan Sunarti (2018:33) dalam (Alin Sholihah & Mahmudi, 2015). Karakteristik model *Experiential Learning* yaitu sebuah pembelajaran dengan cara belajar yang dapat dilihat melalui proses, bukan hanya dengan melihat pencapaian hasil terakhir, merupakan sebuah proses belajar berkelanjutan yang didasarkan atas pengalaman siswa, membutuhkan resolusi konflik antara berbagai macam gaya belajar yang berlawanan secara dialektis, merupakan proses belajar yang holistik, melibatkan hubungan antara seseorang dengan lingkungan, menciptakan pengetahuan gabungan yaitu pengetahuan sosial dan pengetahuan pribadi

Menurut Kolb (2018) menyatakan bahwa *experiential learning* memiliki enam karakteristik, yaitu :

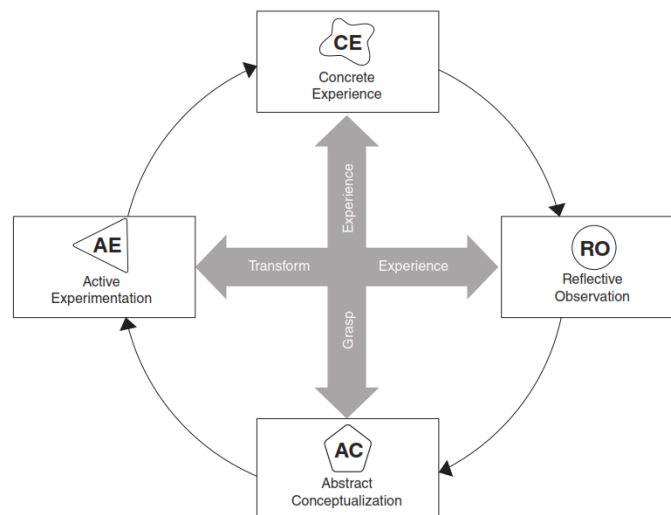
1. *Learning is best conceived as a process, not in term of outcome.*
2. *Learning is continous process grounded in experience.*
3. *The process of learning requires the resolution of conflict between dialectically opposed modes of adaptation the world.*
4. *Learning is holistic process of adaptation to the world.*
5. *Learning involves transactions between the person and the environment.*
6. *Learning is the process of creating knowledge.*

Berdasarkan pernyataan Kolb tersebut dapat diartikan bahwa :

1. Belajar Terbaik Dipahami Sebagai Suatu Proses. Tidak dalam kaitannya dengan hasil yang dicapai.
2. Belajar adalah suatu proses kontinu yang didasarkan pada pengalaman,
3. Belajar memerlukan resolusi konflik-konflik antara gaya-gaya yang berlawanan dengan cara dialektis untuk adaptasi pada dunia.
4. Belajar adalah suatu proses yang holistik untuk adaptasi pada dunia.
5. Belajar melibatkan hubungan antara seseorang dan lingkungan.
6. Belajar adalah proses tentang menciptakan pengetahuan yang merupakan hasil dari hubungan antara pengetahuan sosial dan pengetahuan pribadi.

Model pembelajaran *Experiential Learning* menekankan pada dua aspek yang saling berkaitan secara dialektik, yaitu *Grasping Experience* (memperoleh pengalaman), dan *Transforming Experience* (mentransformasi pengalaman). *Grasping Experience* mencakup dua hal, yaitu *Concrete Experience* atau pengalaman (CE) dan *Abstract Conceptualization* atau merefleksikan (AC), sedangkan *Transforming Experience* juga mencakup dua hal, yaitu *Reflective Observation* atau berpikir (RO) dan *Active Experimentation* atau bertindak (AE) (Kolb, 2018).

Pada proses pembelajaran, aspek-aspek ini digambarkan sebagai siklus pembelajaran yang ideal atau spiral di mana pembelajar menyentuh semua basis (Kolb, 2018). Untuk lebih jelas lihat Gambar 1.



**Gambar 2.1.** Model Experiential learning David A. Klob

#### **2.1.7.1. Concrete Experience (Feeling).**

*Concrete experience* (feeling) berarti belajar dari pengalaman-pengalaman yang spesifik, peka terhadap situasi. *Concrete experience* merupakan tahap belajar melalui intuisi dengan menekankan pengalaman personal, mengalami dan merasakan. Dalam tahap ini aktivitas yang mendukung misalnya diskusi kelompok kecil, simulasi, *games*, *role play*, teknik drama, video atau film, pemberian contoh, mengobrol, dan cerita.

#### **2.1.7.2. Reflective Observation (Watching).**

*Reflective observation* (*watching*) yakni mengamati sebelum membuat suatu keputusan dengan mengamati lingkungan dari perspektif-perspektif yang berbeda. Memandang dari berbagai hal untuk memperoleh suatu makna. Pada tahap ini merupakan belajar melalui persepsi. Fokus pada memahami ide dan situasi dengan observasi secara hati-hati. Pembelajar mengaitkan bagaimana sesuatu itu terjadi dengan melihat dari perspektif yang berbeda dan mengandalkan pada suatu pemikiran, perasaan dan *judgement*.

#### **2.1.7.3. Abstract Conceptualization (Thinking).**

*Abstract conceptualization* (*thinking*) yakni analisa logis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi sehingga memunculkan ide-ide atau konsep-konsep baru. *Abstract conceptualization* merupakan belajar dengan pemikiran yang tepat dan teliti, menggunakan



pendekatan sistematis untuk menstruktur dan menyusun kerangka fenomena. Teknik instruksional antara lain konstruksi teori, lecturing and building models and analogies.

#### **2.1.7.4. *Active experimentation (doing).***

*Active experimentation (doing)* berarti kemampuan untuk melaksanakan berbagai hal dengan orang-orang dan melakukan tindakan berdasarkan peristiwa termasuk pengambilan risiko. *Active experimentation* merupakan belajar melalui tindakan, menekankan pada aplikasi praktis dalam konteks kehidupan nyata. Teknik instruksional yang digunakan antara lain *field work, laboratory work, games*, drama dan simulasi (Kolb, 2018).

#### **2.1.8. Pelaksanaan *Experiential Learning* dalam Meningkatkan rasa Kebhinekaan, Inspirasi, Refleksi dan Kontribusi Sosial (Pemahaman *Komprehensif*).**

Dalam konteks mewujudkan Pemahaman *Komprehensif* Pertukaran Mahasiswa Merdeka. Pada kegiatan Modul Nusantara dengan metode *Experiential Learning*, mahasiswa diminta melakukan pembelajaran *Learning by Doing* (belajar sambil praktik) dan Merefleksikan (mencerminkan diri) melalui pengalaman yang di dapatkan dalam pelaksanaan Modul Nusantara, sehingga mahasiswa merasakan secara nyata dan langsung tumbuhnya karakter toleransi dan cinta tanah air (Nasionalisme) pada diri mahasiswa (Dinna Handini 2020).

Sejalan dengan teori yang ada serta praktik pembelajaran yang berlangsung di dalam modul nusantara. Mahasiswa akan merasakan peningkatan pemahaman Kebinekaan, Inspirasi, Refleksi dan Kontribusi Sosial yang berlangsung berulang. Berdasarkan pada pelaksanaannya Kebinekaan sebanyak 8 pertemuan, Inspirasi sebanyak 2 pertemuan, Refleksi sebanyak 5 pertemuan dan Kontribusi Sosial sebanyak 1 Pertemuan, serangkaian kegiatan yang berulang ini memberikan dampak peningkatan pada mahasiswa.

Pada pelaksanaannya Modul Nusantara menggunakan media komunikasi yang variatif di setiap sub kegiatan di dalamnya, sehingga dapat menumbuhkan kemampuan mahasiswa dalam melakukan komunikasi yang efektif, berpikir

kritis, dapat memecahkan masalah dan berkolaborasi dalam isu-isu sosial berupa toleransi dan keberagaman (Mar'atus Sholihah 2016).

#### **2.1.8.1. Pengalaman Konkret (*Concrete Experience*) Melalui Kebinekaan.**

Pada tahap ini Mahasiswa secara individu dan kelompok menekankan pada pembelajaran berpikir terbuka dan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan baru dan menjalin keakraban dari pada pendekatan sistematis pada pembelajaran materi. Pada tahap ini Dosen Modul Nusantara menyediakan stimulus yang mendorong anak untuk melakukan sebuah aktivitas dibantu oleh LO ataupun Mentor. Aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas yang berangkat dari suatu pengalaman yang pernah dialami oleh anak sebelumnya, baik formal maupun informal ataupun situasi yang realistis.

Untuk tempat pelaksanaan bisa di dalam ataupun di luar kelas dan dikerjakan oleh pribadi ataupun kelompok. Modul Nusantara sub tema-Kebinekaan pelaksanaannya berupa kegiatan di luar ruangan yang di mana berkunjung ke situs bersejarah di daerah Perguruan Tinggi Penerima. Mahasiswa PMM3 nantinya akan melaksanakan sub tema-Kebinekaan ini sebanyak 8 Pertemuan.

#### **2.1.8.2. Pengamatan Reflektif (*Reflective Observation*) Melalui Refleksi.**

Pada tahap ini Mahasiswa mengamati demonstrasi sederhana dari kegiatan permainan maupun hasil kunjungan dari sub tema-Kebinekaan serta mencoba mengeluarkan pendapat tentang apa yang mahasiswa mengerti. Pada tahap ini Dosen Modul Nusantara mengajak Mentor dan Mahasiswa untuk mengamati pengalaman dari aktivitas yang telah dilakukan. Selanjutnya, Mahasiswa diarahkan untuk merefleksikan pengalamannya. Dari hasil refleksi ini anak akan menarik pelajaran ini, proses refleksi akan terjadi bila Dosen Modul Nusantara mampu mendorong Mahasiswa tersebut untuk mendeskripsikan kembali pengalaman yang diperolehnya, mengomunikasikan kembali, dan belajar dari pengalaman tersebut.

Untuk tempat pelaksanaan bisa di dalam ataupun di luar kelas dan dikerjakan oleh pribadi ataupun kelompok. Modul Nusantara sub tema-Refleksi pelaksanaannya berupa kegiatan di luar ruangan yang di mana berkunjung di daerah Perguruan Tinggi Penerima seperti; tempat wisata, tempat bersejarah dan lainnya. Mahasiswa PMM3 nantinya akan melaksanakan sub tema-Refleksi ini sebanyak 5 Pertemuan.

### **2.1.8.3. Konsepsi Abstrak (*Abstrak Conceptualization*) Melalui Inspirasi.**

Tahap ini mahasiswa diarahkan untuk mengerti konsep secara umum dengan menggunakan tahap pertama dan kedua sebagai acuan. Konsepsi abstrak mengharuskan mahasiswa untuk menggunakan logika dan pikiran untuk memahami situasi dan masalah, pada saat ini mahasiswa generasi z dicap dengan stigma sebagai generasi stroberi, maka dari itu membutuhkan inspirasi untuk membantu mendorong membentuk pribadi yang lebih tegar dengan kenyataan kerasnya kehidupan. Inspirasi merupakan kegiatan di mana Narasumber memberikan dorongan motivasi kepada para peserta dari pengalaman dirinya maupun pencapaian serta cara narasumber melewati masa-masa sulit.

Setelah melakukan sub tema-Kebinekaan dan sub tema-Refleksi, maka dalam tahap pembentukan konsep, mahasiswa mulai mengkonseptualisasi suatu teori atau model dari pengalaman yang diperoleh dan mengintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya. Pada fase ini dapat ditentukan apakah terjadi pemahaman baru atau proses belajar pada diri mahasiswa atau tidak. Jika terjadi proses belajar, maka 1) anak akan mampu mengungkapkan aturan-aturan umum untuk mendeskripsikan pengalaman tersebut; 2) anak menggunakan teori yang ada untuk menarik kesimpulan terhadap pengalaman yang diperoleh; 3) anak mampu menerapkan teori yang terabstraksi untuk menjelaskan pengalaman tersebut.

Untuk tempat pelaksanaan Modul Nusantara sub tema-Inspirasi pelaksanaannya berupa kegiatan di dalam ruangan Auditorium di daerah Perguruan Tinggi Penerima. Mahasiswa PMM 3 nantinya akan melaksanakan sub tema-inspirasi ini sebanyak 2 Pertemuan.

#### **2.1.8.4. Percobaan Aktif (*Active Experimentation*) Melalui Kontribusi Sosial.**

Pada tahap ini mahasiswa diarahkan menggunakan teori yang mereka dapat selama kegiatan ketiga sub tema kegiatan di atas. Melalui pembelajaran ini, Mahasiswa diharapkan dapat membangun konsep yang bermakna, membangun komunikasi yang baik antar rekan satu kelompok dan kepercayaan diri dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan yang cermat. Pada tahap ini, mahasiswa mencoba merencanakan bagaimana Kontribusi Sosial dapat terlaksanakan seperti Bakti Sosial, Pentas Budaya, Relawan Rumah Sakit, Mengajar Di Sekolah, Kunjungan ke Panti dan lain-lain.

Untuk tempat pelaksanaan Modul Nusantara sub tema-Kontribusi Sosial pelaksanaannya bisa di daerah tinggal Masyarakat, Sekolah, Panti Asuhan dan lain-lain di daerah Perguruan Tinggi Penerima. Mahasiswa PMM 3 nantinya akan melaksanakan sub tema-Kontribusi Sosial ini sebanyak 1 Pertemuan.

#### **2.1.9. Pengertian Pemahaman dan *Komprehensif*.**

Menurut Kunandar (2005) dalam (Irkham, 2023). Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan demikian, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai aspek. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

Menurut sardiman (2011:43) Pemahaman atau *Comprehension* dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. *Comprehension* atau pemahaman, memiliki arti yang sangat mendasar yang meletakkan bagian- belajar pada proporsinya.

Pemahaman dalam kognitif berada pada tingkat kedua setelah individu melalui proses mengetahui. Menurut B.S Bloom (Winkel:282), pemahaman mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang di

pelajari. Bloom (Sudjana, 2014:24) juga mengatakan bahwa pemahaman ditunjukkan melalui 3 Tingkatan, Yaitu :

1. Pemahaman Tingkat Terendah (Pemahaman Terjemahan).

Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya, misalnya dari menguraikan komunikasi bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. Atau dalam bentuk lain dari komunikasi. Hal ini biasanya melibatkan pemberian makna dalam berbagai bagian dari komunikasi

2. Pemahaman Tingkat Kedua (Pemahaman Penafsiran).

Tingkat Kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menjelaskan makna yang terdapat dalam simbol, baik dalam bentuk verbal maupun non verbal. Seseorang dapat dikatakan telah dapat menafsirkan tentang suatu konsep atau prinsip tertentu jika dia telah mampu membedakan dan membandingkan

3. Pemahaman Tingkat Ketiga (Pemahaman Ekstrapolasi).

Tingkat Ketiga adalah Pemahaman Ekstrapolasi yakni seseorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat lamaran tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk dapat mengerti atau menafsirkan sesuatu. Seseorang dapat dikatakan paham apabila dapat memberikan penjelasan dari informasi yang di dapat secara rinci dengan menggunakan kata-katanya sendiri sesuai dengan konsep yang ada. Lebih baik lagi apabila seseorang dapat memberikan contoh apa yang dia pelajari dengan permasalahan-permasalahan yang ada di sekitarnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata *Komprehensif* memiliki arti yakni bersifat mampu menangkap (menerima) dengan baik; luas dan lengkap (tentang ruang lingkup atau isi); mempunyai dan memperlihatkan wawasan yang luas.

### 2.1.9.1. Pengertian Konsep

Menurut Amir (2015:18) dalam (Dewi Utami et al., 2020) Konsep adalah sejumlah ciri yang berkaitan dengan suatu objek di mana konsep diciptakan dengan menggolongkan dan mengelompokkan objek-objek tertentu yang mempunyai ciri yang sama. Secara umum konsep adalah suatu abstraksi yang menggambarkan ciri-ciri umum sekelompok objek, peristiwa dan fenomena lainnya.

Menurut Rosmawati, Pranata (2016:34) (dalam Dewi Utami et al., 2020) pemahaman konsep adalah yang berupa penguasaan sejumlah materi pembelajaran, di mana siswa tidak sekedar mengenal dan mengetahui, tetapi mampu mengungkapkan kembali konsep dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti serta mampu mengaplikasikannya.

Pemahaman konsep berperan penting terhadap Pelajar untuk memahami sebuah konsep dan mengaplikasikan konsep secara akurat dan efisien. Adapun langkah-langkah yang diperhatikan untuk pemahaman konsep menurut Salimi, Fahrudin (2018:15) (dalam Dewi Utami et al., 2020) Indikator pemahaman konsep meliputi :

1. Mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan.
2. Membuat contoh dan non contoh penyangkal
3. Mempresentasikan suatu konsep dengan model, diagram dan simbol.
4. Mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lain.
5. Mengenalkan berbagai makna dan *interpretasi* konsep
6. Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat-syarat yang menentukan suatu konsep.
7. Membandingkan dan membedakan konsep-konsep

### 2.1.10. Indikator Pencapaian Mahasiswa Melalui Modul Nusantara.

Kegiatan Modul Nusantara yang ditawarkan dalam program ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman *komprehensif* tentang kebinekaan, wawasan kebangsaan dan cinta tanah air yang meliputi empat jenis kegiatan; kebinekaan, inspirasi, refleksi, dan kontribusi sosial.

Berdasarkan teori pemahaman *Komprehensif* dan pemahaman konsep di atas penerapannya pada pertukaran mahasiswa merdeka dapat di tentukan indikator dalam setiap keempat sub judul kegiatan Modul Nusantara yaitu :

1) Menyatakan Ulang Konsep.

Menyatakan ulang konsep dengan bahasa pribadi mahasiswa yang berarti kemampuan mahasiswa untuk menjelaskan, melaporkan, menyatakan kembali apa yang ia dapat dalam setiap keempat sub judul kegiatan Modul Nusantara.

2) Memberi Contoh dan Non Contoh.

Mengukur kemampuan mahasiswa dalam memberi contoh dan non contoh yang berarti Mahasiswa membedakan mana yang termasuk contoh dan bukan contoh konsep kebinekaan, inspirasi, refleksi, dan kontribusi sosial.

3) Menyajikan Konsep dalam berbagai bentuk Representasi

Kemampuan mahasiswa dalam menyajikan konsep dalam berbagai bentuk penyajian seperti dokumentasi kegiatan berupa foto maupun video yang di sajikan melalui media sosial sebagai konten dan pelaporan kegiatan.

4) Mengaplikasikan konsep atau pengetahuan ke pemecahan masalah.

Mengukur kemampuan mahasiswa dalam mengaplikasikan pengetahuan yang telah di dapatkan dalam pemecahan masalah berdasarkan Langkah-langkah yang benar.

## 2.2. Penelitian Relevan.

Berikut ini hasil telaah terkait penelitian terdahulu yang relevan pada penelitian :

1. Efektivitas Pengembangan Karakter Mahasiswa Melalui Kegiatan Kebinekaan Dalam Modul Nusantara Di Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka 2.

Episman Gea (2023) dengan judul “ Efektivitas Pengembangan Karakter Mahasiswa Melalui Kegiatan Kebinekaan Dalam Modul Nusantara Di Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka 2” Penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan mengikuti mata kuliah modul nusantara merupakan tingkat yang sangat puas yaitu, 100% yang di mana modul nusantara ini merupakan kegiatan yang difokuskan untuk menciptakan pemahaman *Komprehensif* tentang Kebinekaan.

Adapun tingkat kepuasannya itu ialah kita dapat lebih puas mengenal kebudayaan nusantara yang bersumber dari berbagai golongan, suku, ras, agama, dan kepercayaan.

Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka 2 Modul Nusantara telah efektif dalam pengembangan karakter mahasiswa melalui kegiatan modul nusantara. Mahasiswa merasa lebih memiliki sikap nasionalisme, toleransi, kebinekaan, kekeluargaan dan berjiwa sosial serta jiwa kepemimpinan setelah mengikuti perkuliahan Modul Nusantara.

Penelitian ini menggunakan data kualitatif yang merupakan desain penelitian yang memberikan gambaran nyata atau ilmiah dan peneliti tidak memanipulasi data dari pengaturan penelitian, menggunakan survei *Online* menggunakan *Google Form*. Instrumen survei dibagi dari beberapa bagian yakni:

1. kepuasan pembelajaran kebinekaan dengan pertanyaan terbuka dan umum.
2. kegiatan kebinekaan dengan pertanyaan yang bersifat terbuka.
3. pengembangan karakter dengan pertanyaan terbuka diukur.
4. kegunaan dari mata kuliah modul nusantara serta penerapan kebinekaan di kehidupan sehari-hari mahasiswa nusantara dengan pertanyaan terbuka.

Responden penelitian adalah peserta kuliah modul nusantara nama mahasiswa, asal universitas, NIM asal provinsi, semester, perguruan tinggi asal mahasiswa dan perguruan tinggi melakukan PMM2 atau tempat melakukan kuliah modul nusantara dari mahasiswa.

Kemudian perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti terdapat pada variabel terikat (Y), yang mana pada penelitian ini menggunakan variabel terikatnya adalah Pengembangan Karakter Mahasiswa. Akan tetapi penelitian tersebut relevan karena memiliki kesamaan pada ruang lingkup subjek peneliti yakni program Pertukaran Mahasiswa Merdeka.

2. Pengaruh Pemanfaatan Lingkungan Melalui Model *Experiental Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd.

Putri Saymita pada tahun (2023) dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Lingkungan Melalui Model *Experiental Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD”. Hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan



terhadap model pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 91 Palembang, pada mata pelajaran IPS.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Pretest-Posttest Control Design*, Populasi di dalam penelitian ini merupakan keseluruhan kelas VA, VB, dan VC dan sampel kelas VA dan VC / subjek penelitian 20 siswa, Teknik dan instrument pengumpulan data yang digunakan berupa tes soal (*Essay*), observasi, dan dokumentasi, Teknik analisis data menggunakan Uji *independent Sampel T Test*.

Kemudian perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti adalah terkait variabel X penelitian, dimana dalam penelitian ini variabel X adalah Hasil Belajar Siswa Kelas V SD dan sedangkan variabel X dari peneliti adalah Peningkatan Pemahaman *Komprehensif* Mahasiswa. Kemudian untuk persamaan dalam penelitian ini adalah terdapat dalam variabel Y yakni mencari Pengaruh Model *Experiential Learning* dalam pemahaman *Komprehensif*. Penelitian juga sama-sama menggunakan penelitian Kualitatif.

### 3. *Experiential Learning* Sebagai Model Pembelajaran Dalam Mengoptimalkan Motivasi Belajar Mahasiswa Guna Menghindari Do Pada Politeknik Negeri Ambon.

Dynne Andriany (2020) dengan judul “*Experiential Learning* Sebagai Model Pembelajaran Dalam Mengoptimalkan Motivasi Belajar Mahasiswa Guna Menghindari Do Pada Politeknik Negeri Ambon”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *experiential learning* sebagai model pembelajaran dalam mengoptimalkan motivasi belajar mahasiswa Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Eksperimental* menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi semester V kelas A yang mengambil mata kuliah akuntansi keuangan lanjutan pada Politeknik Negeri Ambon. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Cluster Random Sampling*.

Sampel yang terpilih yakni kelas A semester V sebagai kelas eksperimen. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes pilihan ganda (*multiple choice*) yang diberikan melalui *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan aplikasi kahoot. Data hasil penelitian ini dianalisis menggunakan *Statistik Deskriptif* dan

*statistic inferensial* yaitu uji-t. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan *experiential learning* sebagai model pembelajaran dalam mengoptimalkan motivasi belajar mahasiswa.

Kemudian perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti adalah terkait variabel X penelitian, dimana dalam penelitian ini variabel X adalah Motivasi Belajar Mahasiswa Guna Menghindari DO dan sedangkan variabel X dari peneliti adalah Pemahaman *Komprehensif* Pertukaran Mahasiswa Merdeka. Kemudian untuk persamaan dalam penelitian ini adalah terdapat dalam variabel Y yakni *Experiential Learning* Sebagai Model Pembelajaran. Penelitian juga sama-sama menggunakan penelitian Kuantitatif.

#### 4. Dampak Modul Nusantara Terhadap Mahasiswa Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka.

Nasri Simanjuntak (2023) dengan judul “Dampak Modul Nusantara Terhadap Mahasiswa Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka”. Penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak modul nusantara terhadap mahasiswa program pertukaran mahasiswa merdeka. Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil Pengabdian kepada Masyarakat menunjukkan mahasiswa merasakan secara langsung keberagaman budaya Nusantara.

Kemudian perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti adalah terkait jenis penelitiannya, di mana dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Kualitatif dan sedangkan jenis penelitian dari peneliti adalah Metode Penelitian Kuantitatif. Kemudian untuk persamaan dalam penelitian ini adalah terdapat dalam variabel X dan Y yakni Dampak/pengaruh Modul Nusantara bagi Mahasiswa PMM.

#### 5. Efektivitas Modul Nusantara dalam Memahami Empat Pilar Kebangsaan.

Jumansyah (2020) dengan judul “Efektivitas Modul Nusantara dalam Memahami Empat Pilar Kebangsaan.”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkuliahan Modul Nusantara telah efektif dalam meningkatkan pemahaman empat pilar kebangsaan. Mahasiswa merasa lebih memiliki sikap nasionalisme, toleransi, kebinekaan, kekeluargaan dan berjiwa sosial serta jiwa kepemimpinan setelah mengikuti perkuliahan Modul Nusantara.

Sikap-sikap tersebut dikembangkan oleh mahasiswa melalui proses pembelajaran yang tidak bersifat ceramah namun melalui proses pembelajaran alternatif di mana mahasiswa belajar mandiri melalui pengalaman-pengalaman menarik dan menyenangkan. Dengan demikian modul nusantara bisa mengembangkan serta meningkatkan pemahaman *Komprehensif* sikap pancasilais, persatuan Indonesia, kebinekaan dan cinta tanah air.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian adalah menggunakan instrumen survei kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa Modul Nusantara dengan menggunakan pertanyaan tertutup dan terbuka. Selain itu, penelitian juga mengadakan FGD untuk memperdalam dan mengkonfirmasi jawaban dari survei kuesioner.

Kemudian perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti adalah terkait jenis penelitiannya, di mana dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Kualitatif dan sedangkan jenis penelitian dari peneliti adalah Metode Penelitian Kuantitatif. Kemudian untuk persamaan dalam penelitian ini adalah terdapat dalam variabel X dan Y yakni Memahami Empat Pilar Kebangsaan (Kebinekaan, Refleksi, Inspirasi, Kontribusi Sosial) melalui Modul Nusantara.

### **2.3. Kerangka Pikir.**

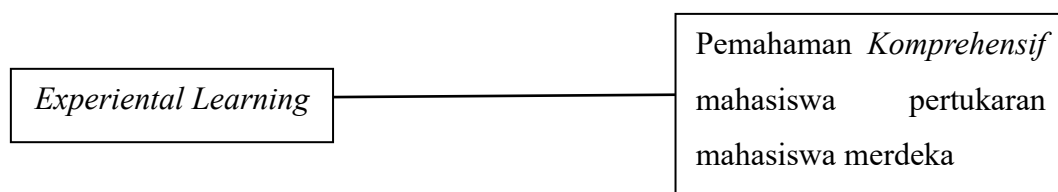
Penelitian ini nantinya akan mencari tahu bagaimana Pengaruh *Experiential Learning* Terhadap Peningkatan Pemahaman *Komprehensif* Pertukaran Mahasiswa Merdeka Angkatan 2023 Melalui Modul Nusantara. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa Karakter serta ciri khas suatu daerah menjadi kunci berhasilnya dan kekhasan pendidikan di Indonesia sebagai pembelajaran yang terintegrasi dengan muatan lokal memudahkan Mahasiswa memahami materi pelajaran melalui lingkungan sekitarnya. keterlibatan mahasiswa dalam program pertukaran mahasiswa merdeka akan meningkatkan Pemahaman *Komprehensif* tentang Kebinekaan, Refleksi, Inspirasi, Kontribusi Sosial merupakan unsur paling penting dalam pembentukan kepribadian mahasiswa.

Pengalaman Mahasiswa di kegiatan Kampus Merdeka akan berpengaruh besar terhadap kesiapan karier mahasiswa dengan cara memastikan Mahasiswa terus menyimak perubahan dunia luar kampus selama berkuliah dan dapat

kesempatan untuk menerapkan ilmu kepada masalah di dunia nyata. Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) diharapkan dapat menjawab tantangan Perguruan Tinggi untuk menghasilkan lulusan yang sesuai perkembangan zaman, kemajuan IPTEK, tuntutan dunia usaha dan dunia industri, maupun dinamika Masyarakat. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui Pengaruh *Experiential Learning* Terhadap Peningkatan Pemahaman *Komprehensif* Pertukaran Mahasiswa Merdeka Angkatan 2023 Melalui Modul Nusantara.

Indikator yang digunakan dalam pengaruh *Experiential Learning* (Variabel X) Mahasiswa terlibat penuh secara aktif pada proses dan waktu pembelajaran, mahasiswa mencapai hasil belajar melalui pengalaman praktik, Mahasiswa mampu merefleksikan pengalaman sebagai pembelajaran. Indikator dalam Pemahaman *Komprehensif* (Variabel Y) yakni meningkatkan wawasan kebangsaan, integritas, solidaritas, pembelajaran antar budaya, persaudaraan lintas daerah, suku, budaya dan agama. Keduanya melalui pengalaman yang di dapatkan dari pembelajaran Modul Nusantara. Hasilnya Meningkatkan Pemahaman *komprehensif* (kebinekaan, inspirasi, refleksi, dan kontribusi sosial), dari kekayaan kebudayaan nusantara bersumber pada golongan, suku, ras, agama, dan kepercayaan melalui Modul Nusantara

Berikut ini berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut.



**Gambar 2.2.** Kerangka Pikir “Pengaruh *Experiential Learning* Terhadap Peningkatan Pemahaman *Komprehensif* Pertukaran Mahasiswa Merdeka Angkatan 2023 Melalui Modul Nusantara”

#### 2.4. Hipotesis Penelitian.

Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka, dan kerangka berpikir dari permasalahan di atas, maka ditentukan hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar  $>$  dari probabilitas 0.05, maka H1 diterima dan HO ditolak, sehingga tidak adanya Pengaruh *Experiential Learning* Terhadap Peningkatan Pemahaman *Komprehensif* Pertukaran Mahasiswa Merdeka Angkatan 2023 Melalui Modul Nusantara.
2. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih kecil  $<$  dari probabilitas 0.05, maka HO diterima dan H1 ditolak, sehingga adanya Pengaruh *Experiential Learning* Terhadap Peningkatan Pemahaman *Komprehensif* Pertukaran Mahasiswa Merdeka Angkatan 2023 Melalui Modul Nusantara.