

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>

Received: 16-06-2022; Accepted: 22-06-2022; Published: 27-06-2022



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN OTOMATISASI TATA KELOLA SARANA DAN PRASARANA KELAS XI SMK NEGERI 1 PANGKALANBARU

Septi Wuri Handayani

SMK Negeri 1 Pangkalanbaru, septiwhandayani@gmail.com

Muhammad Sholeh Marsudi

IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, sholeh.marsudi1984@gmail.com

Abstract

One of the objectives of the Office Governance Automation skill competency is to create a workforce who is able to apply their knowledge and skills in the field of office administration automation. Learning in productive subjects is not only conveying concepts, but more emphasis on solving problems that arise in everyday life, practicing their own concept discovery efforts through handling and treating material that is really real. That way students will be more active and easy to understand in the learning process, because the learning model is chosen properly and involves the experiences that students have. With the application of the Experiential Learning learning model in the subject of Automated Management of Facilities and Infrastructure, students become more enthusiastic and enthusiastic in participating in practical learning. One of them is because they have experienced and have their own experiences in their daily lives. Not only in the subject of Automated Management of Facilities and Infrastructure, but also in other subjects. By having their own experience, students become better prepared in solving cases or problems that occur in their daily lives. Students' critical, creative and innovative thinking skills can also be developed in responding to various problems that may occur to them later. In addition, the skills of students are also improved in this case the application of the use of office equipment or supplies (office supplies). With increased skills in the use of office equipment or supplies, of course, skills assessment indicators can be met.

Keywords: *Learning Model, Experiential Learning Model, Automation Subjects for Infrastructure and Facilities Management*

Abstrak

Salah satu tujuan dari kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran adalah menciptakan tenaga kerja yang mampu mengaplikasikan ilmu dan keterampilannya dalam bidang otomatisasi administrasi perkantoran. Pembelajaran pada mata pelajaran produktif tidak hanya penyampaian konsep saja, melainkan lebih ditekankan pada penyelesaian permasalahan yang muncul pada kehidupan sehari-hari, mempraktekkan sendiri upaya penemuan konsep melalui penanganan dan perlakuan terhadap materi yang benar-benar nyata. Dengan begitu peserta didik akan lebih aktif dan mudah paham dalam proses pembelajaran tersebut, karena model pembelajaran dipilih dengan tepat dan melibatkan pengalaman-pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan penerapan model



pembelajaran Experiential Learning pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana, peserta didik menjadi lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran praktik. Salah satunya adalah karena mereka telah mengalami dan memiliki pengalaman sendiri dalam kehidupan sehari-harinya. Tidak hanya pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana saja, melainkan terhadap mata pelajaran yang lainnya. Dengan memiliki pengalaman sendiri, peserta didik menjadi lebih siap dalam memecahkan kasus atau permasalahan yang terjadi pada kehidupan sehari-hari mereka. Kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif peserta didik juga dapat dikembangkan dalam menyikapi berbagai permasalahan yang dapat terjadi pada mereka nantinya. Selain itu, keterampilan peserta didik juga lebih meningkat dalam hal ini penerapan penggunaan peralatan atau perlengkapan kantor (office supplies). Dengan meningkatnya keterampilan penggunaan peralatan atau perlengkapan kantor (office supplies) tentunya indikator penilaian keterampilan dapat terpenuhi.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Model Pembelajaran Experiential Learning, Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi menuntut kita untuk selalu siap menghadapi perubahan dunia khususnya dalam bidang pendidikan. Salah satu perubahan tersebut adalah Society 5.0. Society 5.0 adalah yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan masalah sosial dengan menggunakan berbagai inovasi berbasis teknologi yang lahir di era Revolusi Industri 4.0. Dalam Society 5.0 mendatang, tidak hanya literasi dasar tetapi juga kompetensi lain yang dibutuhkan, yaitu kemampuan berpikir kritis, menalar, berinovasi, berkomunikasi, berkolaborasi, dan memecahkan masalah. Serta memiliki ciri-ciri yang mencerminkan Pancasila, yaitu rasa ingin tahu, inisiatif, ketekunan, kemampuan beradaptasi, kepemimpinan, dan perhatian sosial budaya. Masyarakat diharapkan mampu menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan masyarakat dengan memanfaatkan inovasi-inovasi yang lahir dari Revolusi Industri 4.0.

Tujuan utama pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, salah satunya adalah pendidikan sekolah menengah kejuruan (SMK). Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan era masyarakat 5.0, yaitu

Tujuan utama pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, salah satunya adalah pendidikan sekolah menengah kejuruan (SMK). Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan era masyarakat 5.0, yaitu

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>

Received: 16-06-2022; Accepted: 22-06-2022; Published: 27-06-2022



peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM). Oleh karena itu, perlu adanya pendidikan tentang kecakapan hidup abad 21 atau yang lebih dikenal dengan 4Cs (Creativity, Critical Thinking, Communication, Collaboration). Sesuai dengan tujuan SMK untuk mempersiapkan peserta didik memasuki dunia kerja dan mengembangkan sikap profesional, peserta didik berdaya saing dan mampu mengembangkan kemampuannya, mempersiapkan tenaga kerja tingkat menengah untuk memenuhi tuntutan saat ini dan industri di masa depan, serta mempersiapkan peserta didik menjadi produktif, adaptif. dan lulusan warga kreatif sudah siap.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu satuan pendidikan yang menyelenggarakan kursus berbagai keterampilan untuk memenuhi tuntutan dunia kerja dan industri. Salah satu kompetensi yang membekali mahasiswa untuk bekerja, sesuai standar yang

dipersyaratkan dunia usaha dan industri, adalah kapasitas produktif. Dalam kapasitas produktif, pembelajaran langsung memainkan peran yang sangat penting. Melalui pembelajaran langsung, siswa dapat memaksimalkan keterampilan mereka. Selain itu, keterampilan siswa dapat dipertimbangkan oleh dunia bisnis dan industri yang mempekerjakan mereka.

Karakteristik Pendidikan Kejuruan¹ adalah: 1) Pendidikan vokasi bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki pasar kerja; 2) Pendidikan vokasi berbasis "demand-driven" (kebutuhan dunia kerja); 3) Muatan pendidikan vokasi menitikberatkan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai; 4) penilaian keberhasilan siswa yang sebenarnya harus 'hands-on' atau kinerja di dunia kerja; 5) hubungan yang kuat dengan dunia kerja merupakan kunci sukses dalam pendidikan kejuruan; 6)

¹ Djojonegoro, W. 1998. *Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. Jakarta: Jayakarta Agung Offset.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>

Received: 16-06-2022; Accepted: 22-06-2022; Published: 27-06-2022



hubungan yang baik pendidikan kejuruan sangat penting untuk teknologi Kemajuan responsif dan berwawasan ke depan; 7) Pendidikan kejuruan lebih menekankan pada "belajar sambil melakukan" dan "pengalaman langsung"; 8) Pendidikan kejuruan membutuhkan fasilitas praktis yang canggih; 9) Pendidikan kejuruan membutuhkan lebih tinggi investasi dan operasi dari biaya pendidikan umum.

Dari penjabaran yang merupakan karakteristik pendidikan kejuruan diatas, diharapkan dapat menumbuhkan sikap pembelajar yang inisiatif, inovatif dan kreatif serta dapat memberikan pengalaman kerja nyata yang dapat dirasakan oleh peserta didik. Pengalaman-pengalaman tersebut tidak hanya diperoleh peserta didik dari sekolah semata, namun dapat juga berdasarkan pengalaman pribadi peserta didik saat melakukan aktivitas keseharian dan memiliki kaitan dengan suatu pekerjaan.

John Dewey² Dalam Buku Pegangan Pembelajaran Eksperiensial Mel Silberman, pembelajaran eksperiensial yang berhasil tidak hanya melibatkan siswa dalam aktivitas, tetapi membantu siswa memperoleh makna dari aktivitas tersebut. Karena John Dewey percaya bahwa pengalaman dapat mengarah pada pembelajaran, bahkan mengarah pada pembelajaran, dan bahkan mengarah pada perubahan. Menurut Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, tujuan akhir dari proses pembelajaran adalah agar siswa memiliki transferensi pembelajaran, sehingga diharapkan mampu mentransfer pengetahuan yang diperoleh ke situasi dunia nyata dalam kegiatan sehari-hari.

Untuk menciptakan pengalaman nyata peserta didik tersebut, sekolah kejuruan dapat menerapkan beberapa model penyelenggaraan pendidikan kejuruan, diantaranya model sekolah, model magang, model sistem ganda, dan model *school-based enterprise*. Dengan

² Silberman, Mel. 2016. *Handbook Experiential Learning Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Bandung: Nusa Media.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>

Received: 16-06-2022; Accepted: 22-06-2022; Published: 27-06-2022



penerapan model pendidikan kejuruan tersebut, peserta didik akan melakukan pembelajaran yang bercermin pada penyelesaian pekerjaan di dunia usaha atau industri.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Pangkalanbaru merupakan salah satu bagian dari lembaga pendidikan kejuruan yang mempelajari kompetensi produktif. Salah satu kompetensi keahlian yang ada di SMK N 1 Pangkalanbaru adalah Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran. Dalam proses pembelajarannya menitikberatkan pada pembelajaran praktik yang dapat mengasah keterampilan (*skills*) peserta didik. Salah satu tujuan dari kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran adalah menciptakan tenaga kerja yang mampu mengaplikasikan ilmu dan keterampilannya dalam bidang otomatisasi administrasi perkantoran. Salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam kategori mata pelajaran produktif yaitu Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana yang dipelajari pada kelas XI

dan XII. Pembelajaran pada mata pelajaran produktif tidak hanya penyampaian konsep saja, melainkan lebih ditekankan pada penyelesaian permasalahan yang muncul pada kehidupan sehari-hari, mempraktekkan sendiri upaya penemuan konsep melalui penanganan dan perlakuan terhadap materi yang benar-benar nyata. Dengan begitu peserta didik akan lebih aktif dan mudah paham dalam proses pembelajaran tersebut, karena model pembelajaran dipilih dengan tepat dan melibatkan pengalaman-pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.

SMK Negeri 1 Pangkalanbaru menerapkan model pendidikan sistem ganda dengan penyelenggaraan Praktik Kerja Lapangan (PKL). Kesesuaian dunia usaha atau industri pada pelaksanaan PKL tentunya memiliki peran penting dalam memberikan pengalaman-pengalaman pembelajaran yang berarti bagi peserta didik. Tidak hanya menerapkan apa yang sudah dipelajari dari sekolah, melainkan mendapatkan pengalaman-pengalaman baru yang dapat dijadikan sebagai materi

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>

Received: 16-06-2022; Accepted: 22-06-2022; Published: 27-06-2022



baru bagi peserta didik pada pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan Surat Keputusan Kepala SMK Negeri 1 Pangkalanbaru Nomor: 421.5/010/SMK1PB/2021 tentang penunjukan peserta dan pembimbing pelaksanaan praktik kerja lapangan (PKL) SMK Negeri 1 Pangkalanbaru Tahun 2021, bahwa untuk kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran pada pelaksanaan PKL periode Januari-April tahun 2021 terdapat 19 instansi pemerintah yang digunakan sebagai tempat untuk PKL bagi peserta didik kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran. Dari 19 instansi tersebut, 100% sesuai dengan bidang pekerjaan kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran. Berkaitan dengan hal tersebut, diharapkan peserta didik mendapat pengalaman yang nantinya dapat dijadikan sebagai pengalaman pembelajaran bagi peserta didik. Dari pengalaman pembelajaran peserta didik yang diperolehnya selama mengikuti PKL, penerapan model pembelajaran

Experiential Learning dapat dilaksanakan pada proses pembelajaran praktik bagi peserta didik khususnya kelas XI OTKP pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana.

B. Model Pembelajaran *Experiential Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dan gaya mengajar guru. Model pembelajaran membantu siswa memperoleh informasi, keterampilan, ide, dan mengungkapkan ide. Model pembelajaran ini juga digunakan guru sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Joyce & Weil mengklaim bahwa model pembelajaran adalah cetak biru atau pola yang dapat digunakan untuk membuat kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang materi

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI : : <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>

Received: 16-06-2022; Accepted: 22-06-2022; Published: 27-06-2022



pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas.³

Menurut Adi (Suprihatiningrum, 2013: 142), memberikan definisi model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menjelaskan langkah-langkah pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Winataputra (1993) mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan pendekatan sistematis untuk mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dengan desainer pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar guru Berfungsi sebagai panduan untuk perencanaan dan pelaksanaan..⁴

Beberapa definisi di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran adalah pola yang dipilih guru untuk merancang pembelajaran yang tepat dan efisien untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Model pembelajaran adalah cara untuk mengatur pengalaman belajar Anda untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pendidikan-Bertindak sebagai perencana pembelajaran dan membimbing guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran.

2. Ciri-ciri Model Pembelajaran

- a. Rusman mengemukakan bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut: sebuah. Hal ini didasarkan pada teori pendidikan dan pembelajaran oleh spesialis tertentu. Misalnya, model survei kelompok dikembangkan oleh Herbert Thelen

³ Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. p. 133

⁴ Suyanto dan Jihad, A. 2013. *Menjadi Guru Profesional (Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global)*. Jakarta: Esensi Erlangga Cipta, p. 134

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>

Received: 16-06-2022; Accepted: 22-06-2022; Published: 27-06-2022



- dan didasarkan pada teori John Dewey. Model ini dirancang untuk mempraktekkan partisipasi kelompok yang demokratis.
- b. Misalnya, menggunakan misi dan tujuan pendidikan tertentu, model penalaran induktif dirancang untuk mengembangkan proses penalaran induktif.
- c. Hal ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar di kelas. Misalnya, model Synectic dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas dalam belajar menulis. pendeknya Dinamakan bagian dari model: 1) Urutan langkah-langkah pembelajaran (sintaks). 2) Adanya prinsip reaksi 3) Sistem sosial 4) Sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran.
- d. Hal ini dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran. Efek ini termasuk: 1) Dampak belajar, yaitu hasil belajar yang terukur. 2) Pengaruh pendampingan, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- e. Mempersiapkan pelajaran dengan menggunakan pedoman model pembelajaran yang dipilih (desain instruksional).⁵
- Rofa`ah menjelaskan bahwa model pembelajaran secara khusus memiliki beberapa karakteristik:
- Pembenaran teoretis logis yang diedit oleh pencipta atau pengembangnya.
 - Alasan untuk apa dan bagaimana siswa mengajar.
 - Perilaku pendidikan diperlukan untuk berhasil menerapkan model. Dengan kata lain, lingkungan belajar diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang baik ditandai dengan partisipasi intelektual dan emosional siswa

⁵ Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, p. 71

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>

Received: 16-06-2022; Accepted: 22-06-2022; Published: 27-06-2022



melalui pengalaman, analisis, pembentukan perilaku dan sikap, serta partisipasi aktif dan kreatif siswa. Selama penerapan model pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator, koordinator, fasilitator, dan motivator kegiatan belajar siswa.

3. Pengertian model experiential learning

Experiential learning yang diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris berasal dari dua suku kata. Dengan kata lain, experiential learning berasal dari kata *Erlebnis* yang berarti pengalaman dan *Learning* yang berarti belajar. Model pembelajaran eksperimen merupakan model pembelajaran empiris. Menurut Faturrohman⁶, model experiential learning menggunakan pengalaman baru dan reaksi pembelajar terhadap pengalaman tersebut untuk membangun pemahaman dan menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Experiential learning adalah pembelajaran yang berlangsung melalui

refleksi dan melalui proses penciptaan makna dari pengalaman langsung. Model experiential learning Baharrudin & Esa dapat didefinisikan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang selalu berubah untuk meningkatkan aktivitas hasil belajar itu sendiri.

4. Kolb⁶ mengemukakan bahwa model *experiential learning* adalah belajar sebagai proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Hal ini disebabkan dalam proses belajar tersebut pembelajar secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan kemudian bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi nyata.

Sedangkan menurut Silberman⁷ Experiential learning mengacu pada (a) keterlibatan siswa dalam kegiatan tertentu yang memungkinkan mereka untuk "mengalami" apa yang mereka

⁶ Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, p. 127

⁷ Silberman, Mel. 2016. *Handbook Experiential Learning Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Bandung: Nusa Media, p. 10

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI : : <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>

Received: 16-06-2022; Accepted: 22-06-2022; Published: 27-06-2022



pelajari, dan (b) kesempatan untuk memikirkan kegiatan tersebut. Model experiential learning Majid memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih pengalaman mana yang menjadi fokus, keterampilan apa yang harus dikembangkan, bagaimana mengembangkan, dan bagaimana mengkonseptualisasi pengalaman yang telah dialaminya.⁸

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, model experiential learning dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah student-centric dan bahwa experiential learning yang berpartisipasi dalam kegiatan tertentu yang memungkinkan siswa untuk mengalami apa yang telah mereka pelajari. Proses pembelajaran.

Langkah-langkah Model Pembelajaran Eksperimental Menurut Kolb, model experiential learning dapat dibagi menjadi empat level experiential

learning, sebagaimana dijelaskan oleh Agus:⁹

a) Tahap pengalaman nyata (concrete experience) Pada tahap ini, pembelajar memberikan inspirasi untuk menyelesaikan kegiatan. Kegiatan ini dapat dimulai dengan pengalaman sebelumnya, baik formal maupun informal, atau dalam situasi yang realistis. Kegiatan yang ditawarkan dapat dilakukan di dalam atau di luar kelas dan dapat dilakukan secara individu atau kelompok.

b) Tahap observasi refleksi (observasi refleksi) Pada tahap ini, pembelajar mengamati pengalaman kegiatan yang dilakukan oleh panca indera. Selain itu, siswa melihat kembali pengalamannya dan mengambil pelajaran dari hasil review ini. Dalam hal ini, proses refleksi terjadi ketika guru dapat menulis ulang, mengomunikasikan, dan mendorong

⁸ Majid, A. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, p. 93

⁹ Hariri, C. A., & Yayuk, E. 2018. *Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan*

Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD. Scholaria, 8 (1), 1-15. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1013>



siswa untuk belajar dari pengalaman yang telah terjadi.

c) Tahap konseptualisasi (konseptualisasi abstrak) Pada tahap konseptualisasi, pembelajar membangun teori dari pengalaman yang diperoleh dan mulai mengintegrasikannya dengan pengalaman sebelumnya.

Pada fase ini, Anda dapat menentukan apakah pembelajar memiliki pemahaman baru atau proses belajar baru. Jika terjadi proses belajar;

a) pembelajar dapat mengungkapkan aturan-aturan umum untuk menggambarkan pengalamannya.

b) Peserta didik mengungkapkan teori-teori yang ada guna menarik kesimpulan dari pengalaman yang diperolehnya.

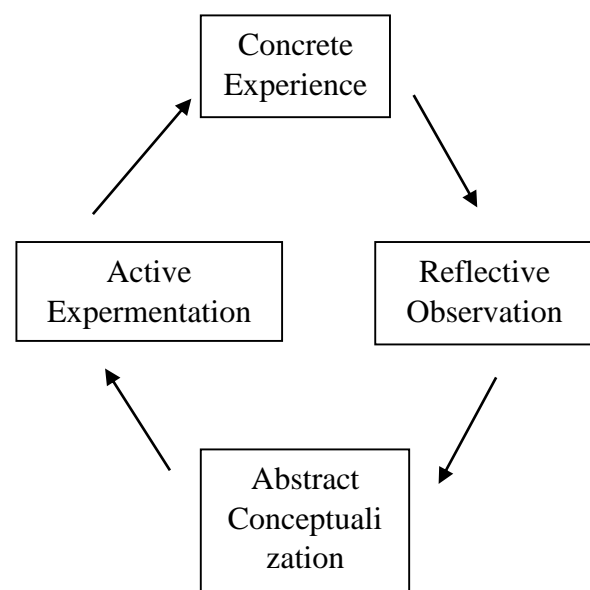
c) Peserta didik dapat menerapkan teori untuk menjelaskan pengalamannya.

d) Eksperimen aktif/tahap implementasi (eksperimen aktif)

Pada fase ini, pembelajar mencoba merencanakan bagaimana menguji validitas teori. Berdasarkan pengalaman baru, siswa mencoba bereksperimen untuk membuktikan implementasi materi

yang dipahami dari tahap konseptualisasi abstrak.

Pada tahap ini, siswa melakukan eksperimen secara kelompok atau individu. Pada tahap ini terjadi proses pemahaman bahwa siswa akan mampu menerapkannya pada pengalaman dan situasi baru. Jika Anda disajikan dengan diagram yang menunjukkan siklus seperti yang ditunjukkan, dari empat tahap 2.1.



Gambar 2.1 Bagan Siklus *Experiential Learning*

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI : : <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>

Received: 16-06-2022; Accepted: 22-06-2022; Published: 27-06-2022



Menurut Nasution¹⁰ teori *experiential learning*, agar proses belajar mengajar efektif, seorang peserta didik harus memiliki 4 kemampuan yang dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Kemampuan peserta didik dalam proses belajar *experiential learning*

Kemampuan	Uraian	Pengutamaan
<i>Concrete Experience (CE)</i>	Peserta didik melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman	<i>Feeling</i> (Perasaan)
<i>Reflection Observation (RO)</i>	Peserta didik mengobservasi dan merefleksi	<i>Watching</i> (Mengamati)

	atau memikirkannya dari berbagai segi	
<i>Abstract Conceptualization (AC)</i>	Peserta didik menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasi menjadi teori yang sehat	<i>Thinking</i> (Berpikir)
<i>Active Experimentation (AE)</i>	Peserta didik menggunakan teori untuk	<i>Doing</i> (Berbuat)

¹⁰ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, p. 227



	memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan	
--	--	--

Kolb mengusulkan bahwa *experiential learning* mempunyai enam karakteristik utama sebagai berikut:¹¹

- a) Belajar terbaik dipahami sebagai suatu proses, tidak dalam kaitannya dengan hasil yang dicapai
- b) Belajar adalah suatu proses kontinu yang didasarkan pada pengalaman
- c) Belajar memerlukan resolusi konflik-konflik antara gaya-gaya yang berlawanan dengan cara dialektis
- d) Belajar adalah suatu proses yang holistik
- e) Belajar melibatkan hubungan antara seseorang dan lingkungan

f) Belajar adalah proses tentang menciptakan pengetahuan yang merupakan hasil dari hubungan antara pengalaman social dan pengetahuan pribadi

Berdasarkan karakteristik yang diusulkan oleh Kolb tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model *experiential learning* menekankan pada proses belajar yang saling keterkaitan melibatkan hubungan antara pengalaman dan pengetahuan yang menciptakan sebuah pengetahuan.

C. Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana

Pada kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran salah satu mata pelajaran kategori produktif adalah Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana yang dipelajari pada kelas XI. Adapun kompetensi dasar yang dipelajari pada mata pelajaran

¹¹ Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, p. 129

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI : : <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>

Received: 16-06-2022; Accepted: 22-06-2022; Published: 27-06-2022



Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana kelas XI adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2

**Kompetensi Dasar Mata Pelajaran
Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan
Prasarana**

Pengetahuan	Keterampilan
<ul style="list-style-type: none"> • Memahami ruang lingkup administrasi sarana dan prasarana kantor • Memahami regulasi sarana dan prasarana kantor • Menerapkan K3 perkantoran • Menganalisis peralatan atau perlengkapan kantor (<i>office supplies</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengelompokan ruang lingkup administrasi sarana dan prasarana • Melakukan klasifikasi regulasi sarana dan prasarana kantor • Melaksanakan K3 perkantoran • Memilih peralatan atau perlengkapan kantor (<i>office supplies</i>)

<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan penggunaan mesin-mesin kantor (<i>office machine</i>) • Menerapkan penggunaan mesin komunikasi kantor (<i>office communication</i>) • Menganalisis perabot kantor (<i>office furniture</i>) • Menerapkan penataan interior kantor (<i>office arrangement</i>) • Menganalisis tata ruang kantor (<i>office layout</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan mesin-mesin kantor (<i>office machine</i>) • Menggunakan mesin komunikasi kantor (<i>office communication</i>) • Memilih perabot kantor (<i>office furniture</i>) • Menata interior kantor (<i>office arrangement</i>) • Mendesain tata ruang kantor (<i>office layout</i>)
--	---

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>

Received: 16-06-2022; Accepted: 22-06-2022; Published: 27-06-2022



D. Penerapan Model Pembelajaran

Experiential Learning

a. Gambaran Umum Pembelajaran

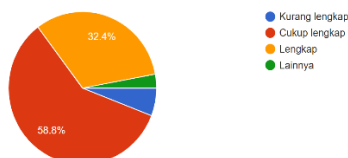
Praktik di SMK Negeri 1

Pangkalanbaru

Sebagian besar pelaksanaan pembelajaran praktik di SMK Negeri 1 Pangkalanbaru diperoleh saat peserta didik belajar di laboratorium kompetensi kejuruan masing-masing. Peran fasilitas sarana dan prasarana pembelajaran praktik yang disediakan sekolah tentunya sangatlah penting. Dari pengamatan meskipun laboratorium Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran masih kurang dari standar, akan tetapi cukup untuk dapat digunakan sebagai media atau sarana untuk pembelajaran praktik.

Bagaimana menurut pendapat Anda mengenai fasilitas sarana dan prasarana di laboratorium Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran?

68 responses

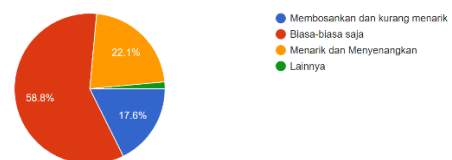


Gambar 3.1. Kondisi fasilitas sarana dan prasarana di laboratorium OTKP

Meskipun fasilitas sarana dan prasarana yang disediakan sekolah pada laboratorium sudah cukup lengkap, namun terlihat antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran praktik masih kurang dan terkesan tidak menarik. Hal tersebut terlihat dari data angket yang dibagikan kepada peserta didik terkait kesan dalam mengikuti pembelajaran praktik pada kompetensi kejurumannya.

Bagaimana menurut pendapat Anda mengenai pelaksanaan pembelajaran praktik pada kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran?

68 responses



Gambar 3.2. Antusiasme peserta didik mengikuti pembelajaran praktik di lab. OTKP

Dari tabel tersebut menunjukkan 58,8% peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran praktik yang selama ini mereka ikuti di sekolah masih masuk dalam kategori biasa-biasa saja bahkan 17,6% menyatakan membosankan dan kurang menarik. Hal tersebut tentunya menimbulkan permasalahan tersendiri

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>

Received: 16-06-2022; Accepted: 22-06-2022; Published: 27-06-2022



bagi peserta didik dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran praktik di sekolah. Oleh karena itu, guru seharusnya dapat menciptakan iklim yang menyenangkan bagi peserta didik saat proses pembelajaran, khususnya pembelajaran praktik. Selain itu, harus mampu mengembangkan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan agar peserta didik dapat menikmati segala proses pembelajaran secara bermakna bagi mereka.

b. Deskripsi dan penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana kelas XI

Mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana memiliki beberapa kompetensi dasar (KD), dimana pada masing-masing KD diperlukan strategi khusus dalam pelaksanaan pembelajaran praktiknya. Dalam hal ini, model pembelajaran *Experiential Learning* diterapkan pada mata pelajaran

Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana.

Tahapan pembelajaran dalam model *Experiential Learning* terdiri dari 4 (empat) tahapan: 1) *Concrete Experience* (CE) / tahap pengalaman nyata, 2) *Reflection Observation* (RO) / tahap observasi refleksi, 3) *Abstract Conceptualization* (AC) / tahap konseptualisasi, dan 4) *Active Experimentation* (AE) / tahap eksperimen aktif/implementasi. Langkah dari penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* disajikan dalam tabel 3.1.

Tabel 3.1. Penerapan model pembelajaran *Experiential Learning*

Tahapan Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	Aktivitas guru dalam pembelajaran	Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran
Pertemuan 1	Guru memfasilitasi	Peserta didik

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI : : <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>

Received: 16-06-2022; Accepted: 22-06-2022; Published: 27-06-2022



Tahapan Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	Aktivitas guru dalam pembelajaran	Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran	Tahapan Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	Aktivitas guru dalam pembelajaran	Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran
<i>Concrete Experience (CE) / tahap pengalaman nyata</i>	asi peserta didik melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru. Guru membagi peserta didik dalam kelompok. Guru meminta peserta didik untuk menceritakan	melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru. Peserta didik menceritakan pengetahuan dan pengalaman mereka mengenai peralatan atau perlengkapan kantor (<i>office</i>		kan pengetahuan dan pengalaman mereka mengenai peralatan atau perlengkapan kantor (<i>office supplies</i>)	<i>supplies</i>) baik yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari maupun pada saat pelaksanaan PKL.
			Pertemuan 2 <i>Reflection Observation (RO) / tahap observasi refleksi</i>	Guru membantu dan membimbing peserta didik dalam melakukan	Peserta didik mengobservasi dan merefleksikan atau memikirkan

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI : : <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>

Received: 16-06-2022; Accepted: 22-06-2022; Published: 27-06-2022



Tahapan Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	Aktivitas guru dalam pembelajaran	Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran	Tahapan Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	Aktivitas guru dalam pembelajaran	Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran
	n observasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi. Berdasarkan pengalaman yang disampaikan peserta didik sebelumnya, guru	pengalaman dari berbagai segi. Peserta didik mempersiapkan atau merencanakan berbagai macam peralatan atau perlengkapan kantor (<i>office supplies</i>) yang telah diketahui		mengamati dan membuat perencanaan pembelajaran yang akan mengaitkan pengalaman peserta didik tersebut dalam pemahaman mengenai peralatan atau	sebelumnya untuk digunakan sebagai bahan pada pembelajaran.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI : : <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>

Received: 16-06-2022; Accepted: 22-06-2022; Published: 27-06-2022



Tahapan Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	Aktivitas guru dalam pembelajaran	Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran
	perlengkapan kantor (<i>office supplies</i>)	
Pertemuan 3 <i>Abstract Conceptualization (AC)</i> / tahap konseptualisasi	Guru menjelaskan kepada peserta didik menciptakan konsep yang mengintegrasikan konsep yang mengintegrasikan observasi menjadi teori.	Peserta didik menciptakan konsep yang mengintegrasikan observasi menjadi teori. Dari peralatan atau perlengkapan kantor

Tahapan Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	Aktivitas guru dalam pembelajaran	Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran
	Guru menyampaikan hal-hal yang terkait materi mengenai peralatan atau perlengkapan kantor (<i>office supplies</i>) kepada peserta didik.	(<i>office supplies</i>) yang telah diketahui sebelumnya, peserta didik membuat sebuah konsep terkait nama alat, manfaatnya, dan cara penggunaannya.
Pertemuan 4	Guru membimbing peserta	Peserta didik menggunakan

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI : : <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>

Received: 16-06-2022; Accepted: 22-06-2022; Published: 27-06-2022



Tahapan Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	Aktivitas guru dalam pembelajaran	Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran	Tahapan Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	Aktivitas guru dalam pembelajaran	Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran
<i>Active Experimentation (AE)/ tahap eksperimen aktif/implementasi</i>	didik menggunakan teori untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan yang berdasarkan pengalaman. Guru meminta dan membimbi	an teori untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan. Peserta didik dalam kelompoknya mempraktikkan penggunaan peralatan atau perlengkapan		ng peserta didik untuk menerapkan konsepnya untuk dipraktikkan dalam pembelajaran praktik mengenai peralatan atau perlengkapan kantor (<i>office supplies</i>).	an kantor (<i>office supplies</i>) berdasarkan pengalaman yang telah diperolehnya bersama dengan bimbingan guru dan mempersiapkan yang dikemas dalam bentuk video.



Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana dilaksanakan di laboratorium OTKP. Penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana untuk kelas XI OTKP 1 dan XI OTKP 2.

Pada aspek sikap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana dengan model pembelajaran *Experiential Learning* menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran praktik. Setiap peserta didik mengambil perannya masing-masing dalam pelaksanaan praktik dan apa yang dilakukan menunjukkan semangat dalam belajar. Selain itu, peserta didik dapat memahami dan lebih terampil dalam penggunaan peralatan atau perlengkapan kantor (*office supplies*). Aspek pengalaman yang menyenangkan selama proses pembelajaran praktik,

terlihat dari keaktifan dan antusiasme peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik semangat dan aktif selama pembelajaran juga menunjukkan bahwa mereka memiliki kesan yang bermakna terhadap proses pembelajarannya.

Dengan pembelajaran dengan model pembelajaran *Experiential Learning* tentunya dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif dari peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana peserta didik memproses hasil kerja mereka bentuk video.

Sedangkan dalam aspek menumbuhkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana peserta didik dalam kelompoknya menyelesaikan permasalahan yang muncul dan membuat sebuah keputusan bersama.

Dari aspek penilaian keterampilan, pada kelas XI OTKP 1 sejumlah 30 orang peserta didik yang tuntas dari 34 orang. Sedangkan pada kelas XI OTKP 2 sejumlah 32 orang peserta didik yang tuntas dari 34



orang. Sehingga presentase rata-rata ketuntasan penilaian keterampilan dari kedua kelas tersebut adalah 91,20 %.

Hasil dari penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* tentunya diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dalam penggunaan peralatan atau perlengkapan kantor (*office supplies*) pada peserta didik. Dengan demikian, peserta didik memiliki keterampilan yang dapat digunakan pada saat nanti mereka lulus dan bekerja pada sebuah perusahaan atau instansi baik swasta maupun pemerintah.

c. Hambatan yang dihadapi

Hambatan yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran pada kelas XI di SMK Negeri 1 Pangkalanbaru ini pada waktu pembelajaran yang dibagi dalam shift. Dikarenakan masih pada masa pandemi Covid-19 dan pembelajaran yang dibagi dalam shift membuat proses pembelajaran yang menjadi lama.

E. Penutup

Penerapan metode pembelajaran *Experiential Learning* pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana pada kelas XI di SMK Negeri 1 Pangkalanbaru memberikan dampak yang sangat baik dalam variasi pembelajaran praktik. Dengan pembelajaran yang melibatkan pengalaman-pengalaman konkret peserta didik sendiri, dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan keaktifan dan antusiasme peserta didik. Pembelajaran yang mendapatkan perhatian dari peserta didik, tentunya akan tercipta pembelajaran yang aktif dan menarik. Hal tersebut berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajarinya.

Selain itu, kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif peserta didik dapat diasah dengan maksimal karena peserta didik diharapkan mampu menemukan suatu konsep berdasarkan pengalaman yang mereka dapatkan. Kemampuan berpikir kritis, kreatif dan

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>

Received: 16-06-2022; Accepted: 22-06-2022; Published: 27-06-2022



inovatif merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh seseorang menghadapi Society 5.0. Dengan demikian, peserta didik mendapat bekal untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapinya dengan pemikiran yang kritis. Memaksimalkan kreatifitas dan inovasi dalam dirinya untuk menciptakan pembaharuan-pembaharuan dalam berbagai hal di era seperti sekarang ini.

Peserta didik juga mampu menumbuhkan perilaku sikap bekerja sama, yang tentunya akan berguna pada saat mereka akan bersosialisasi dengan orang lain. Bekerja sama dengan orang lain menjadi suatu keterampilan hidup (*life skill*) yang harus dipersiapkan seseorang dalam menghadapi era Society 5.0. Dengan bekal memiliki keterampilan hidup, peserta didik sudah siap memasuki dunia kerja atau dunia industri yang telah menantinya setelah lulus. Dengan pembelajaran praktik yang diterapkan model *Experiential Learning*, dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam hal penggunaan peralatan atau perlengkapan kantor (*office supplies*).

Meningkatnya keterampilan peserta didik tersebut, tentunya juga akan menjadi bekal mereka saat lulus nanti dan akan menghadapi dunia kerja dan dunia industri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnita, Riski Ayu. 2019. *Penerapan Model Experiential Learning Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Skills Berwirausaha Siswa*. Jurnal Ilmiah Rinjani. Universitas Gunung Rinjani. Vol 7 No.2.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Djojonegoro, W. 1998. *Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. Jakarta: Jayakarta Agung Offset.
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>

Received: 16-06-2022; Accepted: 22-06-2022; Published: 27-06-2022



- Hariri, C. A., & Yayuk, E. 2018. *Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD*. Scholaria, 8 (1), 1–15. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1013>
- <https://translate.google.com/experientiallearning>, diakses pada tanggal 20 Desember 2021, pada pukul.09:45
- Majid, A. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- M. Fahmi Maulana. 2015. *Implementasi Model Experiential Learning Dalam Pembelajaran IPA Materi Energi dan Perubahannya Siswa Kelas IV MI Miftahus Shibyan Mijen Semarang*. Skripsi: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Silberman, Mel. 2016. *Handbook Experiential Learning Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Bandung: Nusa Media.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suyanto dan Jihad, A. 2013. *Menjadi Guru Profesional (Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global)*. Jakarta: Esensi Erlangga Cipta.
- Yosi Bayun Mutaqin. 2015. *Penerapan Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Muhammadiyah Gamping*. Skripsi: Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.