

## **Kontekstualisasi Experiential Learning Theory David Kolb pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu**

**I Wayan Rudiarta<sup>1</sup>, Putu Budi Adnyana<sup>2</sup>, I Putu Wisna Ariawan<sup>3</sup>, I Gede Astra Wesnawa<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

<sup>1</sup> [rudiarta@student.undiksha.ac.id](mailto:rudiarta@student.undiksha.ac.id), <sup>2</sup> [budi@undiksha.ac.id](mailto:budi@undiksha.ac.id), <sup>3</sup> [wisna.ariawan@undiksha.ac.id](mailto:wisna.ariawan@undiksha.ac.id), <sup>4</sup> [astra.wesnawa@undiksha.ac.id](mailto:astra.wesnawa@undiksha.ac.id)

### **Abstract**

*Learning is an activity that is an important part of the Education. Experiential learning is one of the learning options that can be given to students that allows student involvement to be greater. One of the learning models that seeks to accommodate experience as an essential part is Experiential Learning Theory which encourages students to think more, explore, question, make decisions, and apply something learned. This research aims to conduct a critical analysis related to David A. Kolb's ideas in the context of learning Hindu Religious Education in the school environment. Qualitative research methods with the literature review paradigm are an option in conducting research with a philosophical hermeneutic approach. Research data was obtained through book reviews, scientific articles, and other relevant scientific writings. Data analysis follows the steps outlined by Miles and Huberman, namely data collection, data reduction, data presentation, and presentation of results. The results of the study show that the Experiential Learning Kolb model contextualized with Hindu Religious Education learning will provide convenience for teachers in achieving the formulation of learning outcomes, especially in the material aspects of Sradha and Bhakti, Susila, and Events. By following the cycle structure of Concrete Experience, Reflection Observation, Abstract Conceptualization, and Active Experimentation, teachers can determine the right learning steps for all dimensions of knowledge, ranging from factual, metacognitive, conceptual to procedural. Through this model, the Deep Learning approach can also be implemented to provide a more meaningful, conscious and fun learning experience for students.*

**Keywords:** *Contextualization; Experiential Learning; Hindu Education; David Kolb*

### **Abstrak**

Pembelajaran merupakan aktivitas yang menjadi bagian penting dalam ruang Pendidikan. Pembelajaran berbasis pengalaman menjadi salah satu pilihan belajar yang bisa diberikan kepada siswa yang memungkinkan keterlibatan siswa menjadi lebih besar. Salah satu model belajar yang berupaya mengakomodasi pengalaman sebagai bagian esensial adalah Ekseperiential Learning Theory yang mendorong siswa untuk berpikir lebih banyak, mengeksplorasi, bertanya, membuat keputusan, dan menerapkan sesuatu yang dipelajari. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis kritis terkait gagasan David A. Kolb dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Hindu pada lingkungan sekolah. Metode penelitian kualitatif dengan paradigma *literature review* menjadi pilihan dalam melakukan penelitian dengan pendekatan hermeneutic filosofis. Data

penelitian diperoleh melalui dari resensi buku, artikel ilmiah, dan tulisan ilmiah lain yang relevan. Analisis data mengikuti langkah-langkah yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penyajian hasil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Experiential Learning Kolb dikontekskan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu akan memberikan kemudahan bagi guru dalam mencapai rumusan capaian pembelajaran terutama pada materi aspek *Sradha* dan *Bhakti*, *Susila*, dan *Acara*. Dengan mengikuti struktur siklus *Concrete Experience, Reflection Observation, Abstract Conceptualization*, dan *Active Experimentation* guru dapat menentukan langkah-langkah pembelajaran yang tepat untuk semua dimensi pengetahuan, mulai dari pengetahuan factual, metakognitif, konseptual hingga procedural. Melalui model ini pula, pendekatan Pembelajaran Mendalam dapat terlaksana untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, berkesadaran dan menyenangkan bagi siswa.

## **Kata Kunci: Kokntekstualisasi; Experiential Learning; Pendidikan Hindu; David Kolb**

### **I. Pendahuluan**

Belajar merupakan aktivitas yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena melalui proses ini, individu dapat memperoleh peningkatan kualitas diri dalam berbagai aspek. Secara kognitif, belajar membantu seseorang untuk mengembangkan pemahaman, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah. Di sisi psikomotorik, belajar juga memungkinkan seseorang untuk mengasah keterampilan fisik atau praktis, seperti keterampilan teknis dan kemampuan motorik halus. Selain itu, aspek afektif juga tak kalah penting, karena melalui belajar, individu dapat mengembangkan sikap, nilai, dan emosi yang positif, seperti rasa empati, motivasi, dan ketekunan.

Para kaum humanis berpendapat bahwa aktivitas belajar seharusnya tidak hanya berfokus pada penguasaan materi atau keterampilan teknis semata, tetapi juga pada upaya memanusiakan manusia itu sendiri. Proses pembelajaran harus mampu menghargai dan mengembangkan potensi manusia secara utuh, baik dalam aspek intelektual, emosional, maupun sosial. Dalam pandangan ini, pendidikan harus menciptakan ruang bagi individu untuk berkembang sebagai pribadi yang memiliki kesadaran diri, nilai moral, serta kemampuan untuk berpikir kritis dan berempati. Pembelajaran yang memanusiakan manusia berarti memberikan kesempatan kepada setiap individu untuk menemukan jati dirinya, mengembangkan kreativitas, dan berkontribusi dalam masyarakat dengan cara yang bermakna.

Belajar dari pengalaman merupakan langkah solutif yang sangat efektif untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap suatu materi. Pengalaman langsung memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang membuat mereka tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga mengaitkan pengetahuan tersebut dengan situasi nyata. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan apa yang telah dipelajari dalam konteks yang lebih konkret, yang memperkuat pemahaman mereka. Dibandingkan dengan mempelajari sesuatu yang abstrak, pengalaman langsung memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengatasi tantangan nyata, belajar dari kesalahan dan merasakan sendiri hasil dari tindakan mereka (Faizah & Kamal, 2024). Hal ini tidak hanya memperdalam pemahaman materi, tetapi juga membentuk keterampilan praktis yang lebih aplikatif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pengalaman menjadi metode pembelajaran yang jauh lebih efektif dalam mencapai penguasaan materi yang lebih mendalam dan berkelanjutan.

Saat ini, karakter siswa semakin mandiri dan cenderung tidak suka digurui, sehingga mereka lebih memilih gaya belajar yang kontekstual. Pendekatan ini mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman hidup sehari-hari, membuat siswa merasa lebih terhubung dan tertarik. Misalnya, dalam pelajaran matematika, siswa lebih suka diberi studi kasus yang relevan dengan masalah yang mereka temui, atau dalam pelajaran ilmu sosial, mereka lebih tertarik dengan isu-

isu sosial terkini. Pembelajaran kontekstual memungkinkan siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami dan mengaplikasikan pengetahuan mereka secara praktis. Gaya belajar ini juga mendorong kreativitas dan keterampilan berpikir kritis, karena siswa dihadapkan pada situasi yang membutuhkan pemecahan masalah. Selain itu, pendekatan ini mendorong interaksi dan kolaborasi antar siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna, serta relevan dengan kebutuhan zaman.

Mengajar bukan hanya tentang menyelesaikan materi, tetapi juga tentang memastikan siswa benar-benar memahami materi yang diajarkan dan mengembangkan karakter yang mulia. Seorang guru memiliki peran yang sangat penting dalam membimbing siswa tidak hanya untuk menguasai pengetahuan akademis, tetapi juga untuk membentuk sikap dan nilai-nilai yang baik, yang akan membekali mereka dalam kehidupan. Dalam proses pembelajaran, guru dapat mengintegrasikan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja keras, empati, dan rasa hormat, yang semuanya sangat penting untuk pembentukan karakter siswa. Pendekatan yang berfokus pada perkembangan karakter ini membantu siswa tidak hanya berpikir kritis dan kreatif, tetapi juga mampu bertindak dengan integritas, menghargai perbedaan, dan memiliki kepedulian terhadap sesama. Dengan demikian, pendidikan yang ideal tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis, tetapi juga pada pembentukan individu yang memiliki akhlak yang baik, siap berkontribusi positif dalam masyarakat, dan mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan dengan penuh keyakinan dan tanggung jawab. Guru, sebagai pendidik, berperan sebagai teladan dan pembimbing yang membantu siswa menemukan potensi terbaik mereka, baik dalam hal intelektual maupun karakter.

Salah satu model belajar yang berupaya mengakomodasi pengalaman sebagai bagian esensial adalah Ekseperiential Learning Theory. Model yang dikemukakan oleh David Kolb ini mendorong siswa dalam aktifitasnya untuk berpikir lebih banyak, mengeksplorasi, bertanya, membuat keputusan, dan menerapkan sesuatu yang dipelajari (Anwar, 2017). Dalam proses belajar, siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk dapat menemukan pengalaman baru, kemudian merefleksikan pengalaman tersebut untuk menemukan suatu konsep baru untuk selanjutnya dapat memecahkan permasalahan yang ditemukan.

Penelitian terdahulu menemukan bahwa penerapan model Eksperiential Learning dalam pembelajaran berpengaruh signifikan dalam meningkatkan sikap religius siswa (Limbong, 2025; Utari, 2023). Penerapan model ini secara intensif dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Akbar & Jasiah, 2025). Sikap religius sebagai salah satu bentuk karakter positif dan kemampuan berpikir kritis merupakan hal penting dalam pembelajaran dan merupakan bagian dari dimensi profi lulusan, yaitu “keimanan dan ketaqwaan” serta “penalaran kritis”. Berbeda halnya dengan tiga penelitian terdahulu yang bersifat eksperimen dan empiris, penelitian saat ini lebih menekankan pada kajian teoretis terkait model Experiential Learning pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu.

Mengacu pada Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 046/H/KR/2025 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, Pendidikan Agama Hindu di sekolah yang tersaji dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, memiliki aspek kajian berupa Kitab Suci Weda, Sradha dan Bhakti, Susila, Acara dan Sejarah Agama Hindu. Tiga dari lima aspek tersebut yakni Sradha dan Bhakti, Susila dan Acara adalah kajian konteks, yang tidak hanya dapat dipahami oleh siswa dalam bentuk teori. Tindakan praktis akan memberikan makna Pendidikan agama yang lebih komprehensif bagi siswa. Ajaran pada aspek Sradha dan Bhakti, Acara dan Susila memerlukan konfirmasi langsung dari siswa pada kehidupan di Masyarakat.

Melalui model Experiential Learning, pola pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dapat dirancang dengan lebih berkualitas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif. Siswa dapat lebih memahami ajaran dan nilai-nilai agama melalui kegiatan praktis seperti upacara keagamaan, diskusi, dan studi lapangan yang menghubungkan teori

dengan realitas kehidupan sehari-hari. Begitu pula dalam Budi Pekerti, model ini memungkinkan siswa untuk merasakan dan menginternalisasi nilai-nilai moral dan etika melalui tindakan nyata, seperti berinteraksi dengan sesama, menunjukkan rasa hormat, dan mengambil keputusan yang berbasis pada prinsip-prinsip kebaikan. Adapun Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis kritis terkait gagasan David A. Kolb dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Hindu pada lingkungan sekolah.

## II. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang berupaya menarasikan (*narrative*) data yang telah dianalisis untuk menjadi temuan penelitian. Selain itu, kajian ini juga menekankan pada pendekatan hermeneutic filosofis, yaitu melakukan telaah dengan mendalam terhadap pemikiran tokoh, yang dalam penelitian ini adalah David A. Kolb. Penelitian ini menggunakan pendekatan *literature review*, yang mana data yang digunakan dalam penelitian dihimpun melalui mekanisme studi kepustakaan dengan proses penelusuran, pembacaan, pencatatan serta pemilahan data-data yang memiliki korelasi dengan penelitian ini. Data dalam penelitian ini diperoleh dari resensi buku, artikel ilmiah, dan tulisan ilmiah lain yang relevan. Analisis data mengikuti langkah-langkah yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penyajian hasil. Setelah data dianalisis, tahap berikutnya adalah menarik kesimpulan secara komprehensif.

## III. PEMBAHASAN

### a. Mengenal Model Experiential Learning David A. Kolb

Gaya Belajar yang ditularkan oleh Kolb berbeda dari gaya belajar dan kepribadian lain yang digunakan dalam pendidikan karena didasarkan pada teori pembelajaran dan perkembangan yang komprehensif. Experiential Learning Theory mengacu pada karya para cendekiawan terkemuka abad ke-20 yang menempatkan pengalaman sebagai faktor sentral dalam teori mereka tentang pembelajaran dan perkembangan manusia terutama John Dewey, Kurt Lewin, Jean Piaget, Lev Vygotsky, William James, Carl Jung, Paulo Freire, Carl Rogers, dan Mary Parker Follett (Kolb & Kolb, 2021).

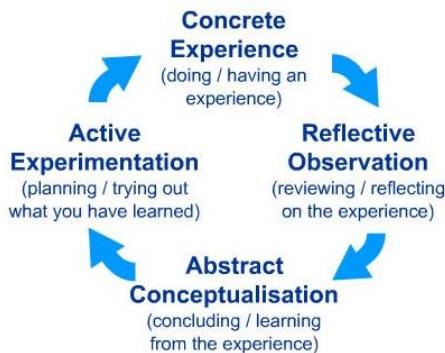
Pembelajaran dengan model ini pertama kali diperkenalkan oleh Kolb pada tahun 1984 melalui bukunya yang berjudul “*Experiential Learning: Experiences The Source of Learning and Development*”. Melalui buku ini Kolb mendefinisikan Experiential Learning sebagai suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan melalui mekanisme transformasi pengalaman yang dikombinasikan dengan pemahaman (Anwar, 2017). Pengalaman langsung dan refleksi menjadi bagian inti dari proses belajar, yang kemudian aplikasi prinsipnya dalam desain program pembelajaran dan pelatihan (Gencel et al., 2021).

Perbedaan Gaya Belajar Kolb dengan Pendekatan Lain

- 1) Berbasis pada siklus pembelajaran yang melibatkan pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimentasi aktif.
- 2) Memadukan proses pembelajaran kognitif dan afektif melalui transformasi pengalaman nyata.
- 3) Tidak hanya mengidentifikasi tipe kepribadian, melainkan juga mengaitkan gaya belajar dengan tahapan perkembangan kognitif dan sosial.
- 4) Membantu merancang program pembelajaran yang dinamis dan bertahap, sesuai dengan cara individu berekspresi dan merefleksikan pengalaman mereka.
- 5) Kolb memberikan kerangka yang holistik, berfokus pada interaksi antara pengalaman dan pemikiran, berbeda dengan pendekatan gaya belajar yang lebih statis atau hanya mengklasifikasikan kepribadian.

Experiential Learning Theory (ELT) yang dikembangkan oleh Kolb memiliki struktur siklus pembelajaran yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu pengalaman konkret (*concrete experience*), observasi reflektif (*reflective observation*), konseptualisasi abstrak (*abstract*

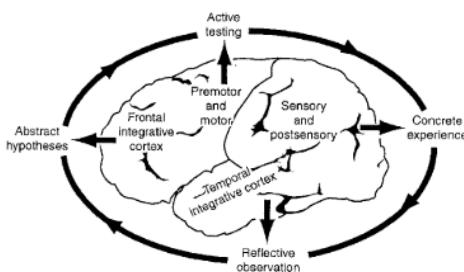
*conceptualization*), dan eksperimentasi aktif (*active experimentation*). Siklus ini menggambarkan bahwa pembelajaran adalah proses dinamis yang berkelanjutan, di mana individu memperoleh pengetahuan tidak hanya melalui pengalaman langsung, tetapi juga melalui refleksi mendalam terhadap pengalaman tersebut, pembentukan konsep dan teori berdasarkan pemahaman, serta penerapan konsep tersebut dalam situasi nyata untuk memperoleh pengalaman baru. Untuk lebih jelasnya, struktur siklus pembelajaran Kolb dapat dilihat pada gambar berikut.



(Sumber: salamyogyakarta.com)

**Gambar 1. Siklus Pembelajaran Experiential Learning Kolb**

Apabila siklus pembelajaran tersebut dikaitkan dengan struktur otak manusia, maka *concrete experience* (CE) akan terkoneksi dengan bagian *Lobus Parietalis* yang merupakan pusat sensory. *Reflective observation* (RO) terkoneksi dengan *temporal integrative cortex*. Sementara itu untuk *abstract conceptualization* (AC) terkoneksi dengan bagian *frontal integrative cortex*. Dan untuk tahap *active experimentation* (AE) terkoneksi dengan bagian premotor dan motor. Keterkaitan siklus ELT dengan struktur otak menandakan bahwa proses kognisi berlangsung dengan baik sehingga berimplikasi pada pemahaman belajar siswa. Untuk lebih jelas, mengenai koneksi antara siklus ELT dengan struktur otak dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Reprinted with permission of the author (Zull 2002)

(Sumber: (Gencel et al., 2021)

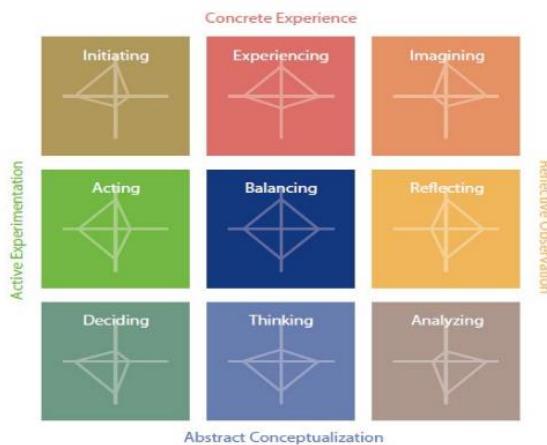
**Gambar 2. Struktur Siklus ETL dan Struktur otak**

Model ETL ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, memberikan ruang bagi berbagai gaya belajar individu, dan mendorong transformasi pengalaman menjadi pengetahuan yang bermakna. Dengan demikian, ETL tidak hanya relevan dalam konteks pendidikan formal, tetapi juga sangat aplikatif dalam pelatihan profesional dan pengembangan sumber daya manusia, di mana pembelajaran adaptif dan kontekstual sangat dibutuhkan.

Selain itu, teori ini juga mempertimbangkan dimensi emosional dan sosial dalam perkembangan individu. Refleksi yang dilakukan peserta tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga melibatkan pemahaman terhadap perasaan, sikap, dan nilai yang melekat pada pengalaman tersebut. Hal ini selaras dengan pandangan humanistik yang diusung oleh tokoh-tokoh seperti Carl Rogers dan Paulo Freire, yang menekankan bahwa pembelajaran adalah proses yang holistik dan bertujuan membentuk individu yang utuh.

Kolb Experiential Learning Profile (KELP) merumuskan ada Sembilan type gaya belajar

yang disusun secara sistematis berdasarkan dua dimensi, yaitu dimensi *Abstract Conceptualization- Concrete Experience* dan dimensi *Active Experimentation-Reflective Observation*. Sembilan type gaya belajar tersebut dapat dilihat dan diamati melalui gambar 3 berikut ini.



(Sumber: (Kolb & Kolb, 2021)

**Gambar 3. Type gaya belajar berdasarkan KELP**

- 1) *Initiating*, yaitu gaya belajar yang memulai tindakan untuk menghadapi pengalaman dan situasi. Gaya ini dicirikan oleh kemampuan untuk memulai tindakan dalam menghadapi pengalaman dan situasi. Gaya ini melibatkan AE dan CE.
- 2) *Experiencing*, yaitu gaya belajar yang berupaya menemukan makna dari keterlibatan mendalam dalam pengalaman. Gaya ini dicirikan oleh kemampuan untuk menemukan makna dari keterlibatan mendalam dalam pengalaman. Gaya ini memanfaatkan CE sambil menyeimbangkan AE dan RO.
- 3) *Imagining*, yaitu gaya belajar yang berupaya membayangkan kemungkinan dengan mengamati dan merefleksikan pengalaman. Gaya ini dicirikan oleh kemampuan untuk membayangkan kemungkinan dengan mengamati dan merefleksikan pengalaman. Gaya ini menggabungkan langkah-langkah pembelajaran CE dan RO.
- 4) *Reflecting*, yaitu gaya belajar yang menghubungkan pengalaman dan ide melalui refleksi berkelanjutan. Gaya ini dicirikan oleh kemampuan untuk menghubungkan pengalaman dan ide melalui refleksi berkelanjutan. Gaya ini memanfaatkan RO sambil menyeimbangkan CE dan AC.
- 5) *Analyzing*, yaitu gaya belajar yang mengintegrasikan ide ke dalam model dan sistem yang ringkas melalui refleksi. Gaya ini dicirikan oleh kemampuan untuk mengintegrasikan dan mensistematisasikan ide melalui refleksi. Gaya ini menggabungkan RO dan AC.
- 6) *Thinking*, yaitu gaya belajar yang menekankan keterlibatan yang disiplin dalam penalaran abstrak dan penalaran logis. Gaya ini dicirikan oleh kapasitas untuk keterlibatan yang disiplin dalam penalaran abstrak dan logis. Gaya ini memanfaatkan AC sambil menyeimbangkan AE dan RO.
- 7) *Deciding*, yaitu gaya yang menggunakan teori dan model untuk memutuskan solusi masalah dan tindakan. Gaya ini dicirikan oleh kemampuan untuk menggunakan teori dan model untuk memutuskan solusi masalah dan tindakan. Gaya ini menggabungkan AC dan AE.
- 8) *Acting*, yaitu gaya belajar yang mengedepankan motivasi yang kuat untuk tindakan yang diarahkan pada tujuan yang mengintegrasikan orang dan tugas. Gaya ini dicirikan oleh motivasi yang kuat untuk tindakan yang diarahkan pada tujuan yang mengintegrasikan orang dan tugas. Gaya ini mengandalkan AE sambil menyeimbangkan CE dan AC.
- 9) *Balancing*, yaitu gaya belajar yang menunjukkan adanya adaptasi dengan mempertimbangkan pro dan kontra antara bertindak versus berefleksi dan mengalami

versus berpikir. Gaya Menyeimbangkan dicirikan oleh kemampuan untuk beradaptasi; mempertimbangkan pro dan kontra antara bertindak versus berefleksi dan mengalami versus berpikir. Gaya ini menyeimbangkan AC, CE, AE, dan RO (Kolb & Kolb, 2021).

Sembilan gaya belajar tersebut, sering juga diklasifikasikan menjadi empat tipe siswa dalam aktivitas pembelajaran, yaitu seperti berikut.

1) Tipe Diverger

Tipe ini merupakan kombinasi antara CE dan RO atau bisa juga disebut sebagai kombinasi antara perasaan (*feeling*) dan pengamatan (*watching*). Keunggulan siswa tipe ini adalah mampu berimajinasi serta mengonkretkan sesuatu yang dilihat dari berbagai sudut pandang, yang selanjutnya mampu dipersepsi menjadi sesuatu yang utuh (Anwar, 2017).

2) Tipe Assimilator

Tipe ini merupakan kombinasi antara AC dan RO atau bisa juga disebut sebagai kombinasi antara pemikiran (*thinking*) dan pengamatan (*watching*). Siswa dengan tipe belajar ini memiliki keunggulan dapat memahami serta merespon berbagai informasi yang diperoleh untuk dirangkaikan menjadi sajian informasi yang logis, sistematis, jelas dan singkat (Anwar, 2017).

3) Tipe Coverger

Tipe ini merupakan kombinasi antara AC dan RO atau bisa juga disebut sebagai kombinasi antara pemikir (*thinking*) dan berbuat (*doing*). Siswa dengan tipe ini memiliki keunggulan dalam menemukan berbagai fungsi praktis dari berbagai teri dan ide. Siswa dengan tipe ini juga memiliki kemampuan memecahkan masalah dan mengambil keputusan yang sangat baik (Anwar, 2017).

4) Tipe Accomodator

Tipe ini merupakan kombinasi antara CE dan AE atau bisa juga disebut sebagai kombinasi antara perasaan (*feeling*) dan berbuat (*doing*). Siswa dengan tipe belajar ini memiliki keunggulan dalam menyajikan hasil belajar dari pengalaman nyata sendiri. Siswa dengan tipe ini menyukai hal-hal baru yang bersifat menantang yang lebih didorong oleh dorongan hati (Anwar, 2017).

Secara umum empat tipe belajar ini memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Tidak ada yang lebih baik maupun lebih buruk, semua tergantung pada situasi belajar yang dialami oleh siswa. Siswa bisa menunjukkan kemajuan belajar yang signifikan apabila diberikan stimulus belajar yang sesuai dengan tipe belajar dari siswa tersebut.

## b. Model Experiential Learning pada Pendidikan Agama Hindu

Pendidikan Agama Hindu yang terwujud melalui mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti diberikan kepada siswa dari jenjang Pendidikan dasar hingga menengah. Hal ini tidak terlepas dari amanat Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional yang mengamanatkan agar Pendidikan Agama menjadi salah satu mata Pelajaran wajib yang harus diberikan kepada siswa dimanapun berada (Shabir et al., 2022; Suradarma, 2019). Perubahan kurikulum yang terjadi tidak merubah posisi tersebut, Pendidikan Agama selalu menjadi bagian kurikulum kendati harus mengikuti pola yang ditetapkan dari kebijakan kurikulum.

Tujuan Pendidikan Agama Hindu adalah menuntun umat manusia untuk dapat mencapai kebahagiaan serta kesejahteraan (Damayanti, 2025). Pendidikan Hindu sesungguhnya menjadi Langkah bijak untuk menyiapkan para generasi yang unggul dan bisa menjadi pengimbas baik di kalangan Masyarakat (Gunada, 2021). Muatan materi yang diberikan kepada pada siswa berupaya untuk memberikan internalisasi nilai-nilai Hindu secara holistik baik pada sisi *Tattwa*, *Susila*, maupun *Acara*. Muaranya bukan saja menjadi siswa yang paham materi Pendidikan Agama Hindu, tetapi juga menjadi generasi Hindu yang mampu menjalankan *Dharma Agama* dan *Dharma Negara* dengan baik berlandaskan ajaran *Dharma*.

Mengingat aspek kajian Pendidikan Agama Hindu yang juga terdiri dari *Susila* dan

Acara, model *Experiential Learning* menjadi sangat relevan untuk dijadikan roh pembelajaran sehingga menjadi pembelajaran yang sarat makna. Merujuk pada struktur siklus pembelajaran dengan model *Experiential Learning*, kontekstualisasi model ini dengan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dapat diuraikan seperti berikut.

### 1) Aspek Sradha dan Bhakti

Sraddha dan Bhakti merupakan inti keimanan dan ketakwaan umat Hindu yang berlandaskan ajaran Tattwa. Dalam berbagai teks lokal di Indonesia, Tattwa dipahami sebagai prinsip-prinsip kebenaran tertinggi. Tattwa agama Hindu di Indonesia dikonstruksi dari ajaran-ajaran filosofis yang termuat dalam kitab suci Weda untuk meneguhkan keyakinan umat, sehingga Sraddha dan Bhakti semakin terbina.

Materi yang diberikan pada aspek Sraddha dan Bhakti pada fase A hingga fase F disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang telah dirancang. Capaian pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti pada tiap fase dapat dilihat melalui tabel berikut.

**Tabel 1.** CP Aspek Sraddha dan Bhakti

No	Fase	Capaian Pembelajaran
1	Fase A	Memahami Hyang Widhi Wasa sebagai pencipta dan sumber hidup.
2	Fase B	Memahami Hyang Widhi Wasa sebagai Tri Murti dan Cadu Sakti.
3	Fase C	Memahami Bhuana Agung dan Bhuana Alit.
4	Fase D	Memahami Atman, Asta Aiswarya, dan Catur Marga.
5	Fase E	Memahami Karmaphala dan Punarbhawa
6	Fase F	Memahami Darsana dan Moksa.

Berdasarkan capaian pembelajaran tersebut, struktur siklus pembelajaran dengan mengadaptasi model *Experiential Learning* adalah seperti berikut.

**Tabel 2.** Uraian Kegiatan Aspek Sradha dan Bhakti

Kemampuan	Uraian/Kegiatan	Pengutamaan
<i>Concrete Experience</i>	ngajak siswa untuk melakukan <i>'eeling</i> (perasaan) kegiatan yang memberikan pengalaman belajar baru dikaitkan dengan materi Tuhan dan pencipta, Tri Murti, Cadu Sakti, Bhuana Agung, Bhuana Alit, Atman, Catur Aisvarya, Catur Marga, Karmaphala, Punarbhava, Darsana dan Moksa.	
<i>Reflection Observation</i>	mfasilitasi siswa untuk merefleksikan pengalaman baru yang telah didapat dalam kaitannya dengan materi Sradha dan Bhakti dalam bentuk penjelasan verbal maupun tulisan	<i>Watching</i> (mengamati)
<i>Abstract Conceptualization</i>	mbimbing siswa untuk membuat <i>hinking</i> (berpikir) gambar sederhana, essay, maupun media presentasi dalam kaitannya dengan materi Sradha dan Bhakti	
<i>Active Experimentation</i>	ngarahkan siswa untuk dapat <i>Doing</i> (berbuat) menjaga serta mengembangkan berbagai hal yang telah diperoleh dari pengalaman baru untuk dapat	

---

menjadi insan yang memiliki Sradha dan Bhakti yang bagus.

---

## 2) Aspek Susila

Susila merupakan ajaran etika dan moral dalam Agama Hindu yang bertujuan menumbuhkan kebajikan, kedamaian, dan keharmonisan dalam masyarakat. Nilai-nilai Susila diterapkan dengan bertumpu pada Wiweka, prinsip Tri Hita Karana, Tri Kaya Parisudha, Tat Twam Asi, serta Vasudhaiva Kutumbakam, guna memperkuat moderasi beragama melalui pembangunan kepekaan sosial. Ajaran Susila menitikberatkan pada pembekalan pada karakter dan moral bagi siswa (Mardika et al., 2023; Susanti, 2020; Yoga, 2025). Pemberian materi Susila dimaksudkan agar para siswa tumbuh menjadi insan yang berpengetahuan dan juga memiliki karakter mulia.

Materi yang diberikan pada aspek Susila pada fase A hingga fase F disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang telah dirancang. Capaian pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti pada tiap fase dapat dilihat melalui tabel berikut.

**Tabel 3.** CP Aspek Susila

No	Fase	Capaian Pembelajaran
1	Fase A	Memahami Subha dan Asubha Karma, serta Tri Kaya Parisudha.
2	Fase B	Memahami Tri Parartha dan Catur Paramitha.
3	Fase C	Memahami ajaran Catur Guru dan Catur Asrama.
4	Fase D	Memahami Tri Hita Karana, Catur Purusa Artha, serta Panca Yama Brata dan Panca Niyama Brata.
5	Fase E	Memahami ajaran Catur Warna.
6	Fase F	Memahami konsep Keluarga Sukhinah dan Karakter Kepemimpinan Hindu.

Berdasarkan capaian pembelajaran tersebut, struktur siklus pembelajaran dengan mengadaptasi model Experiential Learning adalah seperti berikut.

**Tabel 4.** Uraian Kegiatan Aspek Susila

Kemampuan	Uraian/Kegiatan	Pengutamaan
<i>Concrete Experience</i>	ngajak siswa untuk melakukan 'feeling' (perasaan) kegiatan yang memberikan pengalaman belajar baru dikaitkan dengan materi Subha-Asubha Karma, Tri Kaya Parisuda, Tri Parartha, Catur Paramita, Catur Guru, Catur Asrama, Tri Hita Karana, Catur Purusa Artha, Panca Yama Brata, Panca Niyama Brata, Catur Warna, Keluarga Sukhinah dan Karkter Kepemimpinan Hindu	
<i>eflection Observation</i>	mfasilitasi siswa untuk merefleksikan pengalaman baru yang telah didapat dalam kaitannya dengan materi Susila dalam bentuk penjelasan verbal maupun tulisan	<i>Watching</i> (mengamati)
<i>Abstract Conceptualization</i>	mbimbing siswa untuk membuat <i>hinking</i> (berpikir) gambar sederhana, essay, maupun media presentasi dalam kaitannya dengan materi Susila	
<i>active Experimentation</i>	ngarahkan siswa untuk dapat <i>Doing</i> (berbuat) menjaga serta mengembangkan	

---

berbagai hal yang telah diperoleh dari pengalaman baru untuk dapat menjadi insan berkarakter dan bermoral.

---

### 3) Aspek Acara

Acara merupakan praktik keagamaan Hindu dalam bentuk Yadnya atau korban suci sesuai dengan nilai-nilai kearifan lokal Hindu di Indonesia, misalnya aktivitas keagamaan, ritual, dan seni keagamaan yang dilestarikan sebagai kekayaan budaya bangsa. Kajian aspek acara lebih menitikberatkan pada upacara dan upakara beserta komponen-komponen pendukungnya yang berkaitan dengan tradisi, budaya serta kearifan local. Acara agama Hindu sangat bervariatif, seirama dengan warna agama Hindu di Indonesia, yang pada intinya adalah untuk menjadi pedoman dalam perilaku dan sikap keagamaan (Diantary, 2021; Noktayani et al., 2024).

Materi yang diberikan pada aspek Acara pada fase A hingga fase F disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang telah dirancang. Capaian pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti pada tiap fase dapat dilihat melalui tabel berikut.

**Tabel 5. CP Aspek Acara**

No	Fase	Capaian Pembelajaran
1	Fase A	Memahami Dainika Upasana dan sarana persembahyangan.
2	Fase B	Memahami Hari Suci dan Tempat Suci agama Hindu sesuai kearifan lokal.
3	Fase C	Memahami Panca Yadnya dan Manggalaning Yadnya.
4	Fase D	Memahami Upakara, Dharma Gita, serta Budaya Hidup Bersih dan Sehat menurut Weda
5	Fase E	Memahami Yadnya dan Ramayana dan Mahabhrata
6	Fase F	Memahami Seni Keagamaan Hindu serta Yogacara dalam Mantra, Yantra, dan Tantra

Berdasarkan capaian pembelajaran tersebut, struktur siklus pembelajaran dengan mengadaptasi model Experiential Learning adalah seperti berikut.

**Tabel 6. Uraian Kegiatan Aspek Susila**

Kemampuan	Uraian/Kegiatan	Pengutamaan
<i>Concrete Experience</i>	Mengajak siswa untuk melakukan 'feeling' (perasaan) kegiatan yang memberikan pengalaman belajar baru dikaitkan dengan materi Dainika Upasana dan sarana persembahyangan, Hari Suci, Tempat Suci, Panca Yadnya, Manggalaning Yadnya, Upakara, Dharma Gita, Budaya Hidup Bersih dan Sehat, Kisah Ramayana dan Mahabhrata, Seni Keagamaan Hindu, dan Yogacara.	
<i>eflection Observation</i>	mfasilitasi siswa untuk merefleksikan pengalaman baru yang telah didapat dalam kaitannya	<i>Watching</i> (mengamati)

	dengan materi Acara dalam bentuk penjelasan verbal maupun tulisan
<i>Abstract Conceptualization</i>	mbimbing siswa untuk membuat <i>hinking</i> (berpikir) gambar sederhana, essay, maupun media presentasi dalam kaitannya dengan materi Acara
<i>Active Experimentation</i>	ngarahkan siswa untuk dapat <i>Doing</i> (berbuat) menjaga serta mengembangkan berbagai hal yang telah diperoleh dari pengalaman baru untuk dapat menjadi insan yang memahami konsep acara Hindu

Tiga aspek yang relevan dengan Experiential Learning pada Pendidikan Agama Hindu mengakomodasi berbagai dimensi pengetahuan, baik pengetahuan factual, pengetahuan procedural, pengetahuan konseptual maupun pengetahuan metakognitif. Pada fase *Concrete Experience*, siswa akan lebih banyak belajar pengetahuan factual karena akan mengalami suatu hal baru secara langsung. Pada fase *Reflection Observation*, siswa akan lebih banyak belajar pengetahuan metakognitif karena pada fase ini siswa berupaya merefleksikan pengalaman baru yang diperoleh untuk dijadikan sebuah pengetahuan. Kemudian pada fase *Abstract Conceptualization*, siswa lebih banyak belajar pengetahuan konseptual, karena pada fase ini akan menyusun konsep-konsep yang telah terkristalisasi dari pengalaman barunya. Selanjutnya pada fase *Active Experimentation*, siswa banyak belajar pengetahuan Prosedural agar siswa dapat menerapkan pengalaman barunya sesuai dengan mekanisme atau tahapan yang telah diperoleh dari pengalaman baru.

Secara garis besar, tahap pelaksanaan Experiential Learning dapat dilakukan sebagaimana yang disajikan Oemar Hamalik (dalam (Anwar, 2017) berikut.

- 1) Guru merencanakan pengalaman belajar yang bersifat *Open Minded* berkaitan dengan hasil yang potensial dikaitkan dengan materi;
- 2) Guru harus mampu menjelaskan pendahuluan untuk memberikan rangsangan dan motivasi terkait pengalaman baru;
- 3) Siswa mampu belajar secara individu maupun berkelompok sesuai dengan pengalaman yang diperoleh;
- 4) Siswa ditempatkan pada suatu situasi nyata, sehingga belajar untuk memecahkan masalah;
- 5) Siswa berpartisipasi dalam pembentukan pengalaman, sehingga mampu mengambil keputusan, dan siap menerima konsekuensinya;
- 6) Seluruh siswa menyajikan pengalaman barunya ke dalam tulisan yang berkaitan dengan materi.

Pada Implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu khususnya aspek Sradha dan Bhakti, Susila dan Acara, Langkah-langkah pembelajaran di atas bisa diterapkan sehingga siswa akan menemukan aktivitas pembelajaran yang berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menyenangkan (*joyful*) (Feriyanto & Anjariyah, 2024; Nafi'ah & Faruq, 2025; Ricita et al., 2025). Siswa akan belajar dengan penuh kesadaran dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Untuk menunjang efektivitas model pembelajaran Experiential Learning, selain dengan strategi, pendekatan dan metode yang tepat, guru juga perlu menempatkan media pembelajaran sebagai bagian penting dalam pembelajaran (Sagitarini et al., 2020).

Pendidikan Agama Hindu yang nilai-nilai ajarannya bersumber dari *susastra*, yang kemudian diempiriskan dalam kegiatan keagamaan menjadi mata Pelajaran yang penting untuk memberikan pengalaman belajar nyata kepada siswa. Agama bukalah teori, tetapi nilai praktisnya jauh lebih tinggi. Ranah Kognitif penting, ranah psikomotor juga diharapkan tercapai, namun yang terpenting adalah ranah kognitif. Belajar pendidikan Agama Hindu akan berhasil apabila

siswa menunjukkan perubahan perilaku menuju arah yang lebih baik.

#### IV. SIMPULAN

Experiential Learning Theory menitikberatkan pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman. Belajar dengan mengalami akan memberikan pengetahuan factual yang kemudian menjadi stimulus dalam memperoleh pengetahuan metakognitif, konseptual dan procedural. Struktur Siklus Pembelajaran yang dimulai dari *Concrete Experience, Reflection Observation, Abstract Conceptualization*, dan *Active Experimentation* menjadi muara bagi Sembilan type belajar utama yaitu *initiating, experiencing, imagining, reflecting, analyzing, thinking, deciding, acting* dan *balancing*. Dari Sembilan type belajar, bisa disederhanakan pula ke dalam empat tipe belajar dengan keunggulannya masing-masing, yaitu diverger, assimilator, converger dan accommodator. Prinsip-prinsip dalam model Experiential Learning tersebut sangat relevan untuk dikontekstualkan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu yang terdiri dari lima aspek utama, yaitu kitab suci Veda, Sradha dan Bhakti, Susila, Acara dan Sejarah Agama Hindu. Namun dari lima, hanya tiga yang memiliki relevansi yang tinggi menggunakan model Experiential Learning ini, yaitu Sradha dan Bhakti, Susila dan Acara. Ketiga aspek materi ini dapat dimulai dengan memberikan pengalaman baru bagi siswa untuk diakhiri dengan kemampuan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui model ini, siswa dapat mempelajari Pendidikan Agama Hindu yang secara tidak langsung mengadaptasi pendekatan Pembelajaran Mendalam, yaitu *mindful, meaningful* dan *joyful*. Mengikuti Langkah-langkah pembajaran Experiential Learning dengan seksama juga menjadi kunci agar model ini memberikan pengaruh signifikan bagi keberhasilan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu yang terukur melalui karakter siswa. Melalui kajian ini, penelitian ini diharapkan mampu memberikan implikasi bagi pemilihan model serta pendekatan pembelajaran yang akan digunakan oleh guru Pendidikan Agama Hindu dalam mengajar.

#### Daftar Pustaka

- Akbar, R., & Jasiah, J. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Journal Sains Student Research*, 3(1), 496–503.
- Anwar, C. (2017). *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. IRCiSoD.
- Damayanti, N. L. A. E. (2025). Tujuan Pendidikan Dalam Agama Hindu. In I Komang Kartia (Ed.), *Bunga Rampai Sistem Pendidikan Hindu* (pp. 13–21). PT. Dharma Pustaka Utama.
- Diantary, Y. A. (2021). Etika Ritual Hindu di Bali Menghadapi Masa Pandemi. *Satya Widya: Jurnal Studi Agama*, 4(1), 43–58.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 4660476. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Feriyanto, F., & Anjariyah, D. (2024). Deep Learning Approach Through Meaningful, Mindful, and Joyful Learning: A Library Research. *Electronic Journal Od Education, Social and Technology*, 5(2), 208–212. <https://doi.org/10.47772/ijriss.2025.90400502>
- Gencel, I. ervin, Erdogan, M., Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2021). Rubric for Experiential Training. *International Journal of Progressive Education*, 17(4), 188–211. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2021.366.13>
- Gunada, I. W. A. (2021). Pasraman : Pendidikan Keagamaan Hindu dalam Sistem Pendidikan Nasional Posisi, Tujuan dan Fungsinya. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 5, 28–42. <https://prosiding.iahntp.ac.id/index.php/seminar-nasional/article/view/120>
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2021). *The Kolb Experiential Learning Profile (KELP)*. Experience Based Learning System, LLC. <https://experientiallearninginstitute.org>
- Limbong, R. F. (2025). Metode Experiential Learning Dalam Pembelajaran Puasa : Meningkatkan Kesadaran Religius Siswa. *KHIDMAT: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 129–134.

- Mardika, M., Pratama, G. N. J., & Sutriyanti, N. K. (2023). Nilai Susila dalam Susastra Hindu dan Implementasinya pada Kehidupan Sehari-Hari. *SPHATIKA: Jurnal Teologi*, 14(2), 151–164.
- Nafi'ah, J., & Faruq, D. J. (2025). Conceptualizing deep learning approach in primary education: Integrating mindful, meaningful, and joyful. *Journal of Educational Research and Practice*, 3(2), 225–237.
- Noktayani, R., Pranata, P., & Gunawan, I. G. D. (2024). Pengaruh Pembelajaran Pengantar Acara Agama Hindu Kaharingan Terhadap Keterampilan Membuat Sarana Upacara Keagamaan Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Hindu IAHN TP Palangka Raya. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, 8(2), 101–121.
- Ricita, D. A., Halim, A., & Sunarti, S. (2025). Exploring Teachers' and Students' Perceptions of Deep Learning: Integrating Meaningful, Mindful, and Joyful Learning in ELT Classrooms. *Borneo Educational Journal (Borju)*, 7(2), 323–347.
- Sagitarini, N. M. D., Ardana, I. K., & Asri, I. G. A. A. S. (2020). Model Experiential Learning Berbantuan Media Konkret Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 315–327.
- Shabir, M., Usman, U., & Kamal, K. (2022). Pendidikan Agama Islam di sekolah umum. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 3(1), 58–64.
- Suradarma, I. B. (2019). Pendidikan Agama Hindu Sebagai Landasan Pendidikan Moral dan Etika. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 3(1), 16–36.
- Susanti, K. D. (2020). Ajaran Susila Hindu dalam Membangun Karakter dan Moralitas. *Haridracarya: Jurnal Pendidikan Agama Hindu*, 1(1), 92–100.
- Utari, P. (2023). Pengaruh Model Experiential Learning dalam Pendidikan Agama Islam Terhadap Pengembangan Sikap Religius Siswa. *Jurnal Kualitas Pendidikan*, 1(2), 2023. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jkp%7C>
- Yoga, W. M. (2025). Internalisasi Ajaran Susila dalam Membentuk Karakter Siswa di SDN 02 Nusa Raya. *Acintya: Jurnal Teologi, Filsafat Dan Studi Agama*, 1(1), 278–292.