

MODEL *EXPERIENCE* BERBASIS BUDAYA ANGKOLA UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN MENGAJAR MAHASISWA DI ABAD 21

Nashran Azizan¹, Edy Surya², Johannes³, Maulana Arafat Lubis^{4*}

^{1,4}Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan, ²Universitas Negeri Medan, ³Universitas Terbuka UPBJJ Medan

e-mail: ¹nashranazizan@iain-padangsidimpuan.ac.id, ²edy_surya71@yahoo.com; ³johannes@ecampus.ut.ac.id; ^{4*}maulanaarafat@iain-padangsidimpuan.ac.id

Abstract

Education in Indonesia must be transformed based on the 21st century era, which resulted in religious, character, intelligent students, and based on the Law on the National Education System in 2003, and Government Regulation of the Republic of Indonesia Number 57 of 2021 concerning National Education Standards. This study aimed to develop a learning model of Angkola Batak culture-based *Experience*, South Tapanuli, North Sumatra, through teaching practices in micro-teaching courses. This research used the Research and Development research method by applying the Plomp development model. Random sampling used as a sampling technique consisted of 90 students from the Teacher Education of Islamic Elementary School, Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan in the sixth semester. Data collected used observation and questionnaires assisted by google form. Data analysis used STATCAL software. The results showed discrepancies were found between the program and expectations as well as reality, while students had not fully understood designing lesson plans based on the applicable curriculum, synchronized the design of lesson plans and the practice, and students were not allowed to teach in schools in order to be able to practice theory and practical teaching applications. At the same time, the program study vision is to prepare Islamic Elementary School teachers with Islamic, innovative, competitive, and professional personalities associated with South Tapanuli culture, like the Angkola Batak. So, it is necessary to develop programs to improve students' skills in applying the learning in the 21st century.

Keywords: *Angkola culture; local wisdom; experiential learning model; 21st century skills*

Abstrak

Pendidikan di Indonesia harus bertransformasi sesuai zaman abad 21, yaitu mampu mengintegrasikan keterampilan komunikasi, kolaborasi, berpikir aras tinggi, serta kreatif dalam kehidupan nyata, sehingga menghasilkan mahasiswa yang religiusitas, berakhlak mulia, cerdas, dan sesuai Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 juga Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *Experience* berbasis budaya Batak Angkola, Tapanuli Selatan, Sumatera Utara dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa di abad 21 melalui praktik mengajar pada mata kuliah micro teaching. Riset ini menggunakan metode penelitian Research and Development dengan menerapkan model pengembangan Plomp. Rndom sampling sebagai teknik sampel dan sampelnya adalah mahasiswa program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidimpuan semester enam kembali 90 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan kuesioner berbantuan google form. Analisis data menggunakan software STATCAL. Hasil penelitian menampilkan bahwa semenjak pertama pelaksanaannya mata kuliah micro teaching di PGMI ditemukan ketidaksesuaian antara program serta ekspektasi dengan kenyataan, seperti mahasiswa belum memahami betul mendesain rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai kurikulum yang berlaku, mahasiswa belum menyinkronkan antara desain RPP dengan praktiknya, serta mahasiswa tidak diberi kesempatan untuk mengajar di sekolah agar mampu mempraktikkan teori maupun aplikasi mengajar yang efektif. Padahal studi program visi dapat mempersiapkan guru MI berkepribadian Islami, inovatif, kompetitif, dan profesional yang dikaitkan dengan budaya Tapanuli Selatan seperti Batak Angkola. Jadi, perlu adanya pengembangan program untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menerapkan pembelajaran abad 21.

Kata kunci: *Budaya Angkola; kearifan lokal; model experiential learning; keterampilan abad 21*

PENDAHULUAN

Provinsi Sumatera Utara terdiri dari beberapa suku, yaitu: Batak Angkola, Batak Karo, Mandailing, Batak Toba, Batak Pakpak, Jawa, Nias, Melayu. Suku Batak Angkola dan Mandailing secara mayoritas berada di wilayah Kabupaten Padang Lawas Utara, Padang Lawas, Tapanuli Selatan, Mandailing Natal, dan Kota Padangsidimpuan merupakan bagian wilayah Tapanuli Bagian Selatan. Setiap wilayah di Indonesia memiliki keragaman kultur. Kultur adalah kebudayaan, kebudayaan suatu kelompok di wilayah tertentu dengan ditandai dari perilaku maupun tradisi sehingga menjadi identitas serta karakteristik disebut kearifan lokal.

Menurut Akhmar dan Syarifudin, kearifan lokal adalah nilai-nilai atau perilaku masyarakat lokal ketika berinteraksi dengan lingkungan tempat mereka hidup secara bijaksana (Harahap, B. H., 2004). Kearifan lokal merupakan kemampuan menyikapi dan memberdayakan nilai-nilai budaya lokal. Kearifan lokal merupakan falsafah hidup masyarakat setempat dalam menjawab berbagai persoalan untuk memenuhi kebutuhan mereka. Hal ini diistilahkan seperti *local wisdom* (kebijakan setempat) atau *local knowledge* (pengetahuan setempat) atau *local genius* (kecerdasan setempat) (Kusumah dkk., 2011).

Kearifan lokal merupakan nilai-nilai berupa penggambaran dari adat-istiadat maupun norma-norma yang berlaku di masyarakat yang disepakati bersama dan dijalankan di tengah masyarakat tanpa ada unsur paksaan (Wahyudi, 2018). Kearifan lokal adalah gagasan setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya (Martati, 2019). Istilah kearifan lokal telah termaktub dalam Pasal 1 angka 30 Undang-undang No. 32 tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup, isinya tertulis bahwa kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk melindungi dan mengelola lingkungan hidup agar lestari (Rato dkk., 2020).

Kearifan lokal adalah tradisi dan adat istiadat yang diturunkan secara turun temurun oleh sekelompok masyarakat dan masih dipertahankan oleh masyarakat adat di beberapa daerah. Oleh karena itu, kearifan lokal dapat dipahami sebagai suatu pengertian tempat yang arif, bijaksana, dan bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakat (Effendy dkk., 2019).

Menurut Suyatno, kearifan lokal merupakan warisan nenek moyang ke masa lalu, tidak hanya terdapat dalam sastra tradisional (sastra lisan penutur), tetapi juga dalam

berbagai sudut pandang tentang kehidupan, kesehatan, dan arsitektur (Fajarini, 2014). Sedangkan Padur menyatakan bahwa kearifan lokal menjadi dasar dalam prinsip untuk menentukan keputusan daerah setempat meliputi bidang kesehatan, pertanian, pendidikan, pengelolaan sumber daya alam, dan kegiatan masyarakat pedesaan (Adinugraha & Ratnapur, 2020). Ayatrohaedi meyakini bahwa kearifan lokal menyatu dengan karakteristik masyarakat, karena keberadaannya selalu dilaksanakan dan dilestarikan dalam kondisi tertentu, bahkan sangat dihormati (Hetarion dkk., 2020).

Kearifan lokal terbentuk dari keunggulan budaya masyarakat setempat atau dalam arti luas kondisi wilayah, dapat dimisalkan dari produk hasil budaya pada masa lampau yang secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup atau dipakai. Kearifan lokal yang diekspresikan dalam tradisi seperti agama, gotong-royong, seni, sejarah, dan ekonomi, relevan sepanjang masa dan bermanfaat bagi generasi penerus (Ratih, 2019). Kultur yang saat ini masih diimplementasikan masyarakat Angkola, yaitu: *Poda Na Lima, Marpege-pege, Marsialapari, Lubuk Larangan, Dalihan Na Tolu, Marpokat, Siriaon, Siluluton, Partuturon, Markobar, Mangupa*.

Harahap menyatakan kalau Batak Angkola punya nilai budaya utama yang masih dilakukan sampai saat ini, yaitu: kekerabatan, religi, selalu mengharapkan panjang umur dan banyak keturunan (*hagabeon*), memiliki semangat untuk menuntut ilmu (*hamajuon*), menjaga nama baik keluarga dan marga agar dihormati ataupun terpandang (*hasangapon*), harus memiliki sikap teladan, berwibawa, dan jiwa pemimpin (*hamoraon*), menjadi masyarakat yang memiliki sikap kebenaran serta peka terhadap suatu masalah (*uhum*), menyelesaikan konflik, serta saling membantu seperti filosofi Dalihan Na Tolu (*pengayoman*). Masyarakat Angkola adalah seseorang yang dapat mengayomi dan bersedia diayomi, mora sebagai pengayom dan anak boru yang diayomi (Harahap, M. Z. dkk., 2020).

Pendidikan dan kebudayaan memiliki peran yang sangat penting dalam membina dan mengembangkan nilai-nilai luhur bangsa, yang berdampak pada pembentukan karakter yang dilandasi nilai-nilai budaya luhur (Handayani dkk., 2019). Pendidikan yang berkualitas dapat mendorong terciptanya masyarakat yang berkualitas, kreatif dan produktif hingga akhirnya mampu mencapai kesejahteraan (Siregar dkk., 2021).

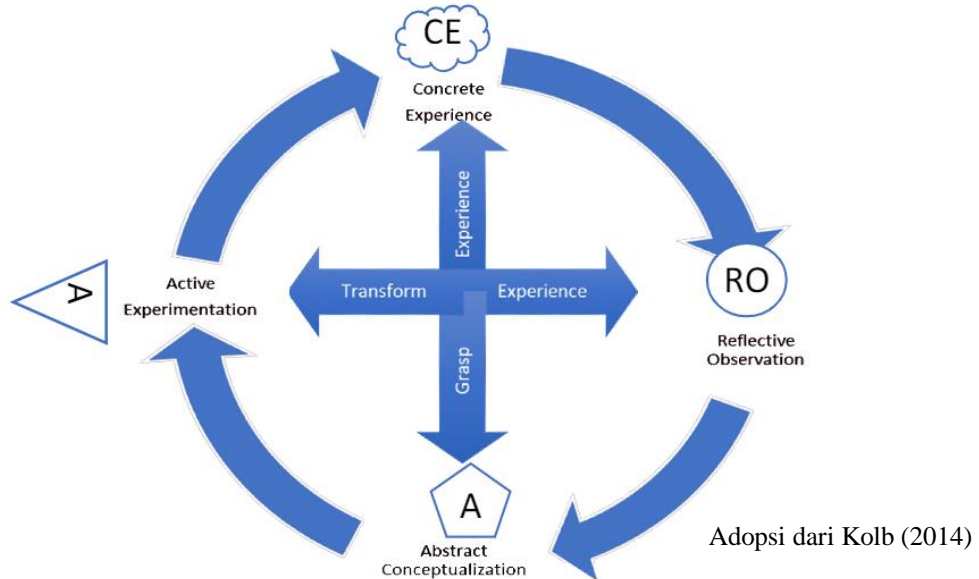
Hidayat berpendapat kalau budaya dapat membentuk dan mengubah karakter masyarakat (Hidayat, 2020). Namun, fenomena yang terjadi saat ini kekuatan kultur sudah diabaikan akibat

hadirnya budaya barat. Seperti observasi yang dilakukan peneliti, ditemukan merosotnya karakter peserta didik dan ini masih menjadi masalah yang belum tuntas untuk ditangani. Maka pendidikan formal penting untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan kultur yang bertujuan merevitalisasi identitas Indonesia. Scheurich menghimbau agar pengajaran responsif budaya menciptakan gaya kinerja mahasiswa yang beragam, sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan rasa hormat yang tulus terhadap keberagaman budaya mereka (Derlina dkk., 2021).

Dari permasalahan tersebut, perlu dilakukan redesain pembelajaran termasuk dalam penerapan model pembelajaran yang mengkaitkan kultur, sehingga mahasiswa mampu mengalami adat istiadat dengan tujuan mengamalkan warisan para leluhur mereka sebagai bentuk penguatan karakter.

Model pembelajaran yang dimaksud ialah model pembelajaran *Experience*. Model pembelajaran merupakan cara yang dilakukan guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran agar konsep yang disajikan dapat dipahami oleh peserta didik (Lubis, M. A & Azizan, 2020). Sedangkan model *Experience* adalah model pembelajaran berdasarkan pengalaman. Model *Experience* dikembangkan oleh David Allen Kolb sebagaimana dalam karya tulisannya di buku dengan judul *Experiential Learning*.

Isi dalam buku *Experiential Learning* karya Kolb menguraikan tahapan dalam model *Experience*, yaitu: pengalaman konkret, observasi dan refleksi, pembentukan konsep abstrak dan generalisasi, dan implementasi pengujian. Ada dua model pemahaman pengalaman, yaitu pengalaman nyata (*concrete experience*) dan konsep abstrak (*abstract conceptualization*). Kemudian, dua model transformasi pengalaman, yaitu pengamatan reflektif (*observation reflection*) dan pengalaman aktif (*active experience*). Sintaks model *Experiential Learning* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Sintaks Model *Experiential Learning*

Uraian sintaks model *Experiential Learning* sebagai berikut (Ruswanda dkk., 2020), *Pertama: pengalaman konkret*, tahap ini siswa diberikan stimulus untuk bertindak dalam bentuk kegiatan. Kegiatan tersebut didasarkan pada pengalaman formal dan informal siswa sebelumnya atau situasi nyata. Itu terjadi di dalam atau di luar kelas, oleh individu atau kelompok. *Kedua: observasi refleksi*, selama tahap ini, siswa mengamati pengalaman kegiatan menggunakan panca indera atau media. Selanjutnya, siswa merefleksikan pengalaman mereka. *Ketiga, konseptualisasi abstrak*, pada tahap ini, siswa mengonsep pengalaman yang dialami dan menggabungkannya dengan pengalaman yang sudah berlalu. *Keempat: eksperimentasi aktif*: pada tahap ini, siswa mencoba merencanakan bagaimana menguji kemampuan konsep untuk menjelaskan pengalaman baru yang akan diperoleh selanjutnya. Pengalaman sebelumnya dapat diterapkan pada situasi atau pengalaman yang meragukan yang baru saja diperoleh siswa.

Kata Kolb, model *Experiential learning* merupakan cara bagaimana pengetahuan dapat diubah melalui pengalaman, observasi, dan refleksi (Lovett dkk., 2020). Pengalaman yang digunakan untuk pembelajaran bersifat kognitif (memahami informasi/konsep), behavioral (mengembangkan keterampilan), dan afektif (memiliki sikap) (Silberman dkk., 2007). Kolb juga menyatakan bahwa teori *Experiential Learning* diidentifikasi sebagai pendekatan holistik untuk belajar, yang mengikuti proses aktif dan adaptif. Melalui proses ini, individu

membangun pengetahuan dengan mentransformasikan pengalaman melalui persepsi, kognisi, dan perilaku (Waite, 2018).

Sebagai mahasiswa calon guru, perlu mengetahui perkembangan zaman. Saat ini zaman berada di abad 21, maka sistem pembelajaran juga disesuaikan dengan abad 21. Mahasiswa keguruan harus dibekali kemampuan-kemampuan yang mumpuni dalam praktik mengajar. Sebab, mereka nantinya akan menjadi guru masa depan sebagai tombak perubahan dalam dunia Pendidikan.

Maka mereka harus menguasai kemampuan pembelajaran sesuai zaman. Kemampuan yang harus mereka miliki di era abad 21, yaitu: *critical thinking and problem solving skills, communication and collaboration skills, creativity and innovation skills, information and communications technology literacy* (Warsita, 2017). Selain itu, penting juga untuk mengembangkan kesadaran sosial yang merupakan pemikir kreatif, inovatif, dan kritis yang mampu merespons (Guzman & Jaillier-Castrillon, 2021) segala sesuatu.

Mahasiswa diharapkan memiliki akhlak yang ditanamkan dalam pembelajaran. Selain itu, kemampuan teknologi, berpikir dan berinovasi, serta terampil dalam sosial menjadi pondasi akademik yang harus dimiliki oleh mahasiswa di abad 21 (Yunianto dkk., 2020). Jadi, perlu dilakukannya perubahan pembelajaran agar selalu menghubungkan kultur khususnya Angkola dengan model pembelajaran *Experience* di abad 21.

Uraian latar belakang dan fenomena tadi menjadi tujuan dilakukannya penelitian. Maka fokus penelitian ini ialah untuk mengembangkan model pembelajaran *Experience* berbasis kultur Batak Angkola pada praktik mengajar dalam mata kuliah micro teaching MI/SD.

METODE PENELITIAN

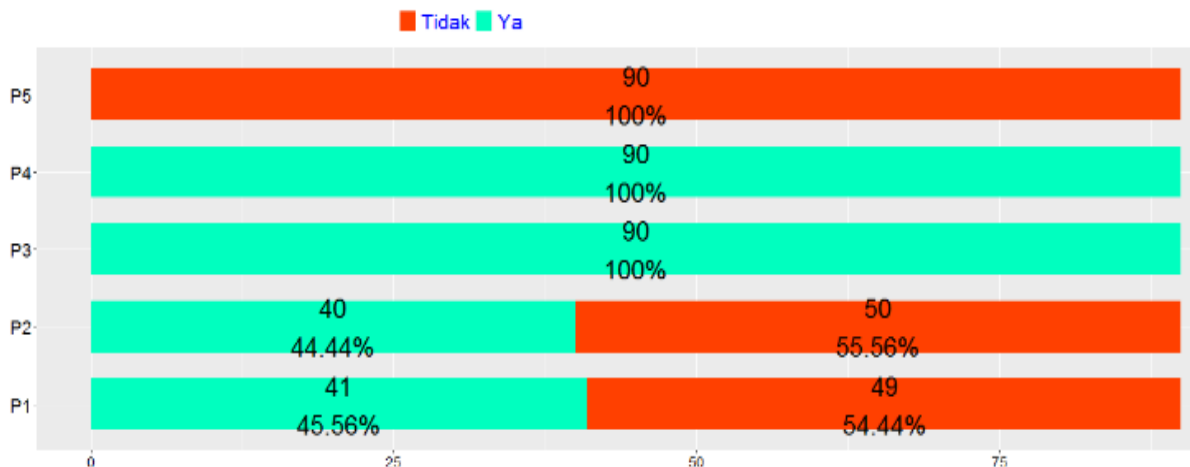
Riset ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* dengan menerapkan model pengembangan Plomp yang tahapannya terdiri dari: investigasi awal, perancangan, realisasi, pengujian, evaluasi, dan revisi (Sinaga et al., 2008; Anas, 2021). Namun, penelitian ini hanya dibatasi di langkah investigasi sampai perancangan saja. Populasi penelitian ini ialah seluruh mahasiswa PGMI semester enam. *Random sampling* adalah teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi tidak terstruktur dan kuesioner berbantuan *google form*. Penelitian ini dilaksanakan berkisar 1 bulan, yaitu bulan Februari 2022. Instrumen menjadi salah satu teknik pengumpulan

data dalam penelitian ini dengan menggunakan pedoman. Butir-butir pernyataan yang terdapat dalam kuesioner telah dinilai oleh ahli evaluasi dan bahasa, nilai yang diperoleh divalidasi secara kualitatif dan hasilnya valid dan reliabel.

Instrumen terdiri atas lima item, kelima item ditentukan berdasarkan pengukuran skala *Guttman*. Skala *Guttman* digunakan untuk memperoleh pertanyaan dari responden (Best dkk., 2017). Jawaban setiap item memiliki gradasi positif dan negatif, yaitu (Sugiyono, 2015; Ruel et al., 2016; Hamzah, 2019): ya (skor 1) dan tidak (skor 0). Instrumen tersebut disebarakan kepada responden untuk memperoleh data. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan bantuan *software* STATCAL versi Oktober 2021. *Software* STATCAL adalah aplikasi olah data statistik yang dirilis pada tahun 2017 oleh Prana Ugiana Gio dan Rezzy Eko Caraka (Gio & Caraka, 2018; Azizan et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis menjalankan tahapan model pengembangan Plomp hanya pada fase investigasi awal sampai perancangan saja. Hasil penelitian dari data 90 responden berdasarkan investigasi yang dikumpulkan sesuai kuesioner dapat dilihat pada gambar 2.

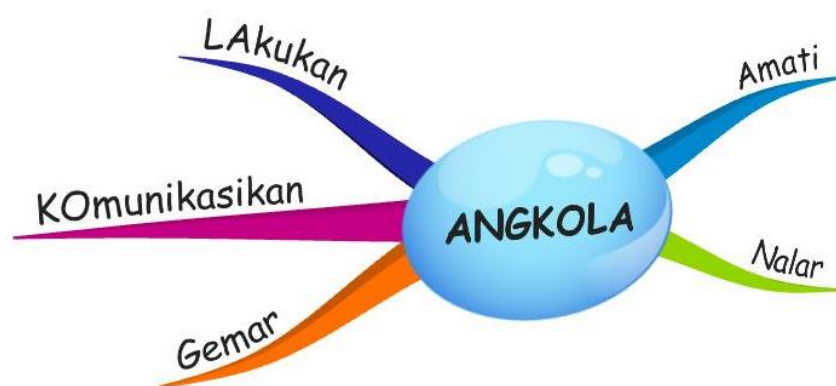


Gambar 2. Persentase Data Kuesioner

Dari gambar 2 dimaknai bahwa pertanyaan pertama berkaitan tentang pemahaman cara penyusunan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), pertanyaan kedua berkaitan tentang kesesuaian antara RPP yang telah disusun dengan praktik, pertanyaan ketiga berkaitan tentang pengalaman dalam mendesain RPP serta praktiknya, pertanyaan keempat berkaitan tentang

pengalaman praktik mengajar di depan kelas, pertanyaan kelima berkaitan tentang pengalaman praktik mengajar di sekolah. Jadi, kesimpulan dari gambar 1, yaitu: mahasiswa belum memahami betul mendesain rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai kurikulum yang berlaku, mahasiswa belum menyinkronkan antara desain RPP dengan praktiknya, serta mahasiswa tidak diberi kesempatan untuk mengajar di sekolah agar mampu mempraktikkan teori maupun aplikasi mengajar yang efektif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, penulis menemukan ide untuk mengatasi masalah tersebut dengan melahirkan suatu model pembelajaran *Experience* berbasis kultur Angkola. Peneliti menyusun sintaksnya dari kata Angkola seperti gambar 3.



Gambar 3. Sintaks Model *Experience* Berbasis Angkola

Kelima tahapan yang telah ditampilkan pada gambar 3, terlihat bahwa model *Experience* disusun bertujuan untuk mengintegrasikan antara kompetensi lulusan calon guru MI/SD sesuai abad 21, pengalaman, dan kultur Angkola. Tujuan model *Experience* menurut Anggreni (2020) ialah untuk mendoktrin siswa melalui tiga cara, yaitu mengubah struktur kognitif siswa, mengubah sikap siswa, dan mengembangkan keterampilan siswa yang ada. Ketiga unsur tersebut saling berkaitan dan mempengaruhi secara keseluruhan, tidak sendiri-sendiri, karena jika salah satu unsur tidak ada maka dua unsur lainnya tidak akan efektif.

Melalui model *Experience* berbasis kultur Angkola tersebut, mahasiswa bisa lebih banyak belajar bagaimana mempraktikkan cara mengajar yang profesional di sekolah sambil mengalaminya menjadi guru sementara juga memperkuat nilai-nilai kearifan lokal budaya Angkola kepada siswa agar tidak punah dimakan oleh zaman. Melalui praktik mengajar pada mata kuliah *Micro Teaching* MI/SD, mahasiswa harus lebih banyak belajar untuk bekal nanti

mengajar. David A. Kolb mengatakan bahwa belajar adalah proses diciptakannya pengetahuan melalui transformasi pengalaman (Silberman dkk., 2007).

Maka prodi PGMI harus menghasilkan mahasiswa yang religiusitas, berakhlak mulia, cerdas, dan sesuai Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 juga Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Ini juga sejalan dengan program visi PGMI yang mana harus menyiapkan calon guru madrasah ibtidaiyah berkepribadian islami, inovatif, kompetitif, dan profesional yang dikaitkan dengan budaya Tapanuli Selatan seperti Batak Angkola.

Indonesia sangat istimewa dibandingkan dengan negara lainnya. Jadi, kultur termasuk identitas Indonesia. Kultur batak Angkola bisa menjadi tombak untuk mempertajam karakter mahasiswa melalui praktik mengajar yang dilakukan oleh mahasiswa sebagai calon guru MI/SD sekaligus mempertahankan budaya yang diwariskan para leluhur. Vygotsky menekankan pentingnya peranan fakta dan simbol-simbol dari lingkungan budaya dan interaksi sosial dalam perkembangan sifat-sifat serta tipe-tipe manusia (Sinaga dkk., 2008).

Sardjiyo dan Pannen menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya merupakan strategi penciptaan lingkungan belajar dan perancangan pengalaman belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran (Lubis, A. dkk., 2018). Budaya itu adalah karya dari suatu kelompok, melalui budaya seseorang belajar dan mengalaminya. Koentjaraningrat menyatakan keseluruhan sistem gagasan dan karya manusia harus dibiasakan dengan pembelajaran, beserta keseluruhan hasil pikiran dan karyanya (Simanullang, 2017).

Jonassen menyatakan bahwa pentingnya mahasiswa memiliki kemampuan memecahkan masalah karena dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa selalu dihadapkan pada suatu masalah, baik masalah yang mudah maupun masalah yang sulit, dan mahasiswa dituntut untuk dapat menyelesaikannya (Surya dkk., 2020).

Teori Vygotsky mengungkap bahwa di pendidikan formal sangat berperan penting dalam menginternalisasikan nilai-nilai budaya sehingga pengalaman anak bertemu dengan nilai-nilai budaya di kehidupan sehari-hari akan membuatnya tumbuh menjadi anak yang memiliki pemikiran dan mentalitas baik pada saat dewasa kelak.

Berdasarkan Kemitraan untuk Keterampilan Abad 21 dan Panduan Studi MILE, elemen-elemen kuncinya meliputi: penekanan pada mata pelajaran inti, penekanan pada keterampilan

belajar (keterampilan informasi dan komunikasi, keterampilan berpikir dan pemecahan masalah, dan keterampilan interpersonal dan pengarahan diri sendiri), menggunakan alat abad ke-21 mengembangkan keterampilan belajar, belajar dan mengajar dalam konteks abad ke-21, pembelajaran dan pengajaran konten abad ke-21, menggunakan penilaian abad ke-21 yang mengukur keterampilan abad ke-21 (Soepriyanto, 2018). Pendidikan abad 21 menuntut peserta didik harus kompeten dalam keterampilan seperti menggunakan teknologi, kerja kolaboratif, komunikasi efektif, literasi digital, pemecahan masalah, kritis berpikir, kreativitas dan produktivitas, dan memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber (Cevik & Senturk, 2019).

Menurut Vygotsky, pembelajaran kolaboratif di abad 21 merupakan cara yang sangat efektif bagi individu untuk membangun pengetahuan dan mencapai tujuan bersama secara bersama-sama. Kerja sama tim yang mempertahankan ide pasti lebih baik daripada bekerja sendiri (Hoir dkk., 2019).

Mahasiswa sebagai calon guru harus belajar memiliki komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis yang baik serta kreatif. Agar bisa menjadi guru yang profesional, pedagogis, sosialita, dan berkepribadian sangat baik supaya bisa menghasilkan peserta didik yang sesuai abad 21. Melalui model *Experience* berbasis kultur Angkola, diyakini mampu membawa mahasiswa untuk mengalami proses belajar mulai dari *i can't do it, i want to do it, how do i do it, will try to do it, i can do it, i will do it, and finally i managed to do it*. Itulah mengapa begitu pentingnya model pembelajaran *Experience* berbasis kultur Angkola diterapkan pada mata kuliah micro teaching MI/SD.

Setiap pendidik harus menjadi teladan, karena setiap perkataan dan perbuatannya bersifat mendidik. Maka mahasiswa PGMI yang nantinya akan menjadi guru harus menjwai keteladanan seperti kata Ki Hajar Dewantara yaitu *ingarso sung tulodo, ing madyo mangun karso, tut wuri handayani*.

KESIMPULAN

Penelitian ini disimpulkan bahwa semenjak pertama pelaksanaannya mata kuliah *micro teaching* di PGMI ditemukan ketidaksesuaian antara program serta ekspektasi dengan kenyataan, seperti mahasiswa belum memahami betul mendesain rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai kurikulum yang berlaku, mahasiswa belum menyinkronkan antara desain RPP dengan praktiknya, serta mahasiswa tidak diberi kesempatan untuk mengajar di

sekolah dengan tujuan supaya mampu mempraktikkan teori maupun aplikasi mengajar yang efektif. Padahal studi program visi dapat menyiapkan guru madrasah ibtidaiyah berkepribadian islami, inovatif, kompetitif, dan profesional yang dikaitkan dengan budaya Tapanuli Selatan seperti Batak Angkola. Jadi, perlu adanya pengembangan program untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menerapkan pembelajaran abad 21.

REFERENSI

- Adinugraha, F., & Ratnapur, A. (2020). Modul Keanekaragaman Hayati dengan Pendekatan Kearifan Lokal dan Budaya di Kabupaten Purworejo. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1), 26–33. Diambil dari <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/6534>
- Anas, N. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran AJARI bagi Mahasiswa Calon Guru SD/MI pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik*. Universitas Negeri Medan.
- Anggreni, A. (2020). Experiential Learning (Pembelajaran Berbasis Mengalami). *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 186. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.86>
- Azizan, N., Lubis, M. A., Gio, P. U., & Marhamah. (2021). RESPON MAHASISWA PGMI TERHADAP PLATFORM WAKELET UNTUK PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1), 1–18. Diambil dari <http://194.31.53.129/index.php/IBTIDAIYAH/article/view/3567/pdf>
- Best, J. W., Kahn, J. V., & Jha, A. K. (2017). *Research in Education* (Kesepuluh). India: Pearson India Education Services Pvt.
- Cevik, M., & Senturk, C. (2019). Multidimensional 21st century skills scale: Validity and reliability study. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 14(1), 11–28. <https://doi.org/10.18844/cjes.v14i1.3506>
- Derlina, Harahap, R. I. S., Sahyar, & Sinaga, B. (2021). Application of Ethnophysics integrated with Culturally Responsive Teaching (CRT) methods to improve Generic Skills of Indonesian Science Students. *Journal Educational Sciences: Theory & Practice*, 21(1), 68--83. <https://doi.org/https://doi.org/10.12738/jestp.2021.1.006>
- Effendy, M. H., Usman, U., & Kusumawati, H. (2019). Membangun Peradaban Masyarakat dengan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal di Dusun Banlanjang Tlonto Raja Pasean. *PERDIKAN (Journal of Community Engagement)*, 1(2). <https://doi.org/10.19105/pjce.v1i2.2721>
- Fajarini, U. (2014). Peranan Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter. *Sosio Didaktika*, 1(2), 123–130. Diambil dari <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/SOSIO->

- Gio, P. U., & Caraka, R. E. (2018). *Pedoman Dasar Mengolah Data dengan Program Aplikasi STATCAL*. Medan: USUpres.
- Guzman, C., & Jaillier-Castrillon, E. (2021). Educational innovation as one of the drivers of human evolution. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(5), 2651–2676. <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i5.6354>
- Hamzah, A. (2019). *Penelitian Berbasis Proyek Metode Kuantitatif, Kualitatif dan R&D Kajian Teoritik & Contoh-contoh Penerapannya*. Malang: Literasi Nusantara.
- Handayani, F., Sahyar, Derlina, & Sinaga, B. (2019). Improve Generic Skills of Science and Honesty of Students Through the Aceh Cultural Cooperative Model. *Proceedings of The 5th Annual International Seminar on Trends in Science and Science Education, AISTSSE*, (22). Medan: EUDL: European Union Digital Library. <https://doi.org/10.4108/eai.18-10-2018.2287418>
- Harahap, B. H. (2004). *Siala Sampagul (Nilai-Nilai Luhur Budaya Masyarakat Kota Padangsidempuan)*. Bandung: Pustaka.
- Harahap, M. Z., Hidayah, N., Ramli, M., & Hanafi, H. (2020). Konseling Behavioral Berbasis Budaya Batak Angkola. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(2), 219. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13177>
- Hetarion, B. D. ., Hetarion, Y., & Makaruku, V. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Cuci Negeri dalam Pembelajaran IPS. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 1–12. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15328>
- Hidayat, R. (2020). Construction of Character Education in Mandailing and Angkola Culture in North Sumatra Province. *Society*, 8(2), 611–627. <https://doi.org/10.33019/society.v8i2.212>
- Hoir, S., Subandowo, M., & Wiyarno, Y. (2019). Improve Your English Through The 21st Century Skills. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38–48. Diambil dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/6789/3891>
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential Learning: Experience As The Source of Learning and Development* (2nd ed.). New Jersey: Pearson FT Press.
- Kusumah, S. D., Suwarnigdyah, R. . N., Nurrochsyam, M. W., Marjanto, D. K., Setiawan, B., Nasruddin, ... Purwana, B. H. S. (2011). *Kearifan Lokal di Tengah Modernisasi*. Jakarta: Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia.
- Lovett, K., Adams, N. F., Thomas, P. W., Hartley, L. A., Sandy, M. R., Bohrer, K., ... Walsh, C. (2020). *Diverse Pedagogical Approaches to Experiential Learning* (K. Lovett, Ed.). Cham: Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-42691-0>

- Lubis, A., Harahap, M. B., Nasution, D., Sahyar, & Sinaga, B. (2018). THE DEVELOPMENT OF PROBLEM BASED LEARNING (PBL) MODELS BASED ON BATAK CULTURE TO INCREASE SKILL STUDY RESOLUTION. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 47–54. Diambil dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpf/article/view/8160>
- Lubis, M. A., & Azizan, N. (2020). *Pembelajaran tematik di SD/MI*. Jakarta: Kencana. Diambil dari www.prenadamedia.com
- Mahmud, A. A. H. (2014). *Menyingkap Rahasia Ibadah dalam Islam*. Jakarta: Keira Publishing.
- Martati, B. (2019). *Model Desain Pembelajaran Pengembangan Moral Berbasis Kearifan Lokal*. Surabaya: Mavendra Pers.
- Ratih, D. (2019). NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL DALAM TRADISI MISALIN DI KECAMATAN CIMARAGAS KABUPATEN CIAMIS. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, 15(1). <https://doi.org/10.21831/istoria.v15i1.24184>
- Rato, D., Utomo, L., Agung, I. G., Jayantiari, M. R., Bustani, S., Tehupeior, A., ... Geme, M. T. (2020). *Kearifan Lokal Masyarakat Hukum Adat dalam Mewujudkan Kedaulatan Pangan di Tengah Pandemi COVID 19*. Jakarta: Lembaga Studi Hukum Indonesia.
- Ruel, E., III, W. E. W., & Gillespie, B. J. (2016). *The Practice of Survey Research (Theory and Applications)*. India: SAGE Publications India Pvt. Ltd.
- Ruswanda, R. F., Rinaldi, A., Andriani, S., & Nabilla, G. A. F. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING BERBASIS ZONE OF PROXIMAL DEVELOPMENT (ZPD). *Journal of Mathematics Education and Science*, 3(2), 55–60. <https://doi.org/10.32665/james.v3i2.138>
- Silberman, M., Fiore, S., Metcalf, D., McDaniel, R., Greenaway, R., Shirts, G., ... Hughes, M. (2007). *The handbook of experiential learning* (M. Silberman, Ed.). San Francisco: Pfeiffer. Diambil dari www.pfeiffer.com
- Simanullang, P. (2017). Model of Penetration of Character Values Based on Batak Toba Culture. *Proceedings of the 2nd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2017)*. Paris, France: Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/aisteel-17.2017.103>
- Sinaga, B., Togi, & Nababan, M. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berdasarkan Masalah Berbasis Budaya Batak (PBM-B3)* (Universitas Negeri Medan). Universitas Negeri Medan. Diambil dari <http://digilib.unimed.ac.id/19767/1/Fulltext.pdf>
- Siregar, A., Sinaga, B., & Syahputra, H. (2021). Development of Mandailing Culture-Based Learning Devices with an Open-Ended Approach to Improve Students' Mathematic Connection and Self-Efficiency Abilities SMPN 2 Batangtoru. *BirLE-Journal: Budapest*

International Research and Critics in Linguistics and Education, 4(1), 226–238. Diambil dari <https://bircu-journal.com/index.php/birle/article/view/1580>

Soepriyanto, Y. (2018). Webquest sebagai Pembelajaran Abad 21. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 127–133. Diambil dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/5436>

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.

Surya, E., Purba, C., Syahputra, E., Haris, D., Mukhtar, & Sinaga, B. (2020). *Batak Toba culture on mathematics learning process at Medan high school*. Journal of Physics: Conference Series. Diambil dari <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1613/1/012063/meta>

Wahyudi, B. (2018). *Penanganan Konflik: Pendekatan Kearifan Lokal*. Yogyakarta: Pustaka Senja.

Waite, A. (2018). Examining Experiential Learning and Implications for Organizations. *International Journal of Human Resource Development: Practice, Policy & Research*, 3(1), 23–42. <https://doi.org/10.22324/ijhrdppr.3.105>

Warsita, B. (2017). PERAN DAN TANTANGAN PROFESI PENGEMBANG TEKNOLOGI PEMBELAJARAN PADA PEMBELAJARAN ABAD 21. *Jurnal Kwangsan*, 5(2), 77. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v5n2.p77--90>

Yunianto, T., Suyadi, S., & Suherman, S. (2020). Pembelajaran abad 21: Pengaruhnya terhadap pembentukan karakter akhlak melalui pembelajaran STAD dan PBL dalam kurikulum 2013. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(2), 203. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6339>