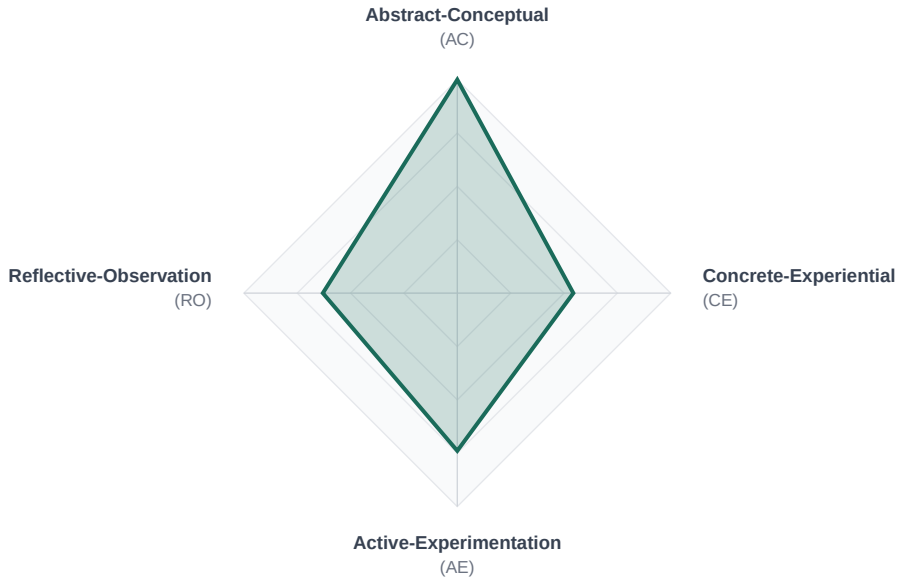
Inventori Gaya Belajar Indonesia

IGBI atau Inventori Gaya Belajar Indonesia adalah alat ukur gaya belajar yang dikembangkan oleh Anvesana berdasarkan model experiential learning Kolb. IGBI mengidentifikasi preferensi individu dalam menerima dan memproses informasi melalui empat dimensi utama, sehingga hasil pengukuran dapat digunakan untuk menyusun strategi belajar yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik individu.



Gaya Belajar **Konverger**

Dimensi	Skor	Skala	Kategori
AC · Abstract-Conceptual Gaya belajar yang menekankan pada pemahaman melalui pemikiran logis, analisis sistematis, dan kerangka teoretis terstruktur.	46	5	Rata-rata
CE · Concrete-Experiential Gaya belajar yang menekankan pada pemahaman melalui perasaan, intuisi, pengalaman personal langsung dan relevan, serta keterlibatan emosional.	25	1	Sangat Rendah
AE · Active-Experimentation Gaya belajar yang menekankan pada penerapan praktis, eksperimen aktif, dan pembelajaran melalui tindakan langsung.	34	3	Rendah
RO · Reflective-Observation Gaya belajar yang mengutamakan pengamatan, perenungan, dan refleksi sebelum bertindak atau terlibat langsung.	29	2	Sangat Rendah

Inventori Gaya Belajar Indonesia: Interpretasi

Gaya Belajar Dominan **Konverger**

Gaya belajar Konverger muncul dari perpaduan Abstract Conceptualization dan Active Experimentation yang menonjol. Individu unggul menerjemahkan ide abstrak ke situasi praktis dan memecahkan masalah teknis secara terarah. Simulasi, eksperimen terkontrol, dan penerapan konkret atas konsep menjadi cara belajar yang paling efektif. Kecenderungan ini mendukung bidang dengan tuntutan pemecahan masalah aplikatif seperti teknik, kedokteran, teknologi, dan komputasi.

AC · Abstract-Conceptual

Rata-rata

Skor 46

Pada konseptualisasi abstrak, skor individu jatuh di kisaran menengah. Pendekatan teoritis sesekali ditempuh saat kebutuhan menuntutnya, namun belum dijadikan andalan utama dalam belajar. Penyerapan materi terasa paling lancar ketika konsep diberi pegangan berupa ilustrasi konkret. Iklim belajar yang berimbang antara paparan konseptual dan contoh aplikatif akan terasa pas baginya.

CE · Concrete-Experiential

Sangat Rendah

Skor 25

Belajar lewat pengalaman konkret menempati tingkat yang sangat rendah. Materi paling mudah dipahami ketika disajikan dalam bentuk fakta, data, dan informasi objektif, tanpa perlu melibatkan perasaan atau pengalaman pribadi. Suasana belajar yang menuntut keterlibatan emosional atau intuitif terasa kurang nyaman. Penyajian yang impersonal, faktual, dan terstruktur paling menopang pemahaman individu ini.

AE · Active-Experimentation

Rendah

Skor 34

Kecenderungan belajar melalui eksperimentasi aktif tergolong rendah. Praktik tetap dijalani bila diperlukan, tetapi bukan cara belajar yang disukai; individu merasa lebih mantap bila memahami penjelasan terlebih dahulu. Metode yang langsung menuntut eksperimen tanpa bekal konseptual cenderung menggerus rasa percaya diri. Pendekatan yang mendahulukan pemahaman teori sebelum praktik akan terasa lebih menolong.

RO · Reflective-Observation

Sangat Rendah

Skor 29

Observasi reflektif berada di tingkat yang sangat rendah. Pemahaman datang lebih cepat ketika individu dibiarkan mencoba dan terlibat langsung dalam aktivitas konkret, tanpa harus banyak mengamati atau merenung lebih dahulu. Posisi sebagai pengamat pasif terasa kurang nyaman. Pendekatan yang memberi keleluasaan bertindak segera lebih cocok daripada metode yang menuntut refleksi panjang.

CONTOH DATA SIMULASI - BUKAN HASIL PESERTA NYATA