

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Penelitian tesis ini, peneliti merujuk pada beberapa penelitian yang dilakukan untuk menjelaskan letak posisi penelitian yang akan peneliti lakukan dari sisi persamaan dan perbedaannya.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Paiqa Widya Dhana yang berjudul Metode *Experiential Learning* dalam meningkatkan keaktifan peserta didik didalam kelas. Hasil penelitian ini adalah melalui metode *experiential learning* peneliti berusaha menuntaskan masalah yang ada pada lokasi penelitian, dimana pada awalnya para siswa terlihat sangat tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas, kemudian setelah diberikan nya metode *experiential learning* ini para siswa mulai dapat keluar dari permasalahan yang membuat siswa merasakan jenuh sehingga tidak ikut aktif dalam pembelajaran, hal ini terjadi karena metode ini memiliki empat tahapan inti yang akan diikuti atau dijalankan oleh siswa secara langsung, diantaranya adalah (1) *conceret experiance* dimana dalam hal ini siswa diajak untuk merasakan pengalaman yang baru bagi siswa; (2) *reflection observation* dalam hal ini siswa juga diajak untuk dapat ikut serta mengobservasi apa yang sudah siswa rasakan atau dapat diartikan siswa memperhatikan; (3) *abstract conceptualitation* kemudian seluruh siswa akan diajak berfikir bersama mengenai apa yang telah mereka lalui atau

lakukan sehingga pastinya masing-masing siswa akan menghasilkan pemikiran masing-masing sesuai dengan apa yang dipahami karena dengan kegiatan yang sama siswa akan mendapatkan pengalaman masing-masing; (4) *active experimentation* setelah itu siswa akan melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang didapatkan dengan sungguh-sungguh karena telah memahami apa yang akan dilakukan. Akhirnya hal ini yang membuat para siswa lebih aktif didalam kelas karena seluruh siswa diajak berkegiatan untuk membuat mereka aktif bergerak, aktif mengamati yang akhirnya mereka memahami dengan sendirinya. (Dhana, 2024)

2. Penelitian yang dilakukan oleh Cahaya Afriani Napitutululu yang berjudul Pembelajaran (*Experiential Learning*): menanamkan kepercayaan diri sebagai salah satu karakter wirausaha pada mahasiswa calon guru PAUD. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa guru sejatinya tidak hanya memiliki sebuah kewajiban untuk pintar mengajar dan menguasai karakter anak, namun guru sendiri juga harus memiliki jiwa wirausaha, yang dimaksud jiwa wirausaha sendiri disini bukan berarti guru wajib memiliki bisnis atau memulai usahanya sendiri namun yang diharapkan adalah guru memiliki sifat dari seorang pengusaha yaitu jiwa kepemimpinan, kreatif, bertanggungjawab serta berprinsip. Kemudian ke empat prinsip ini dinilai tepat untuk dimiliki oleh seorang guru khususnya guru PAUD karena guru PAUD memiliki peranana yang lebih bagi siswannya yang masih berusia dini sehingga bimbingan yang diberikan kepada siswanya pasti melebihi dari pada tingkatan pendidikan yang lain, sehingga guru PAUD harus

memiliki tambahan bekal yang cukup untuk menjadi guru yang siap, sehingga dengan ini penanaman jiwa wirausaha mampu diberikan kepada guru PAUD dengan pemilihan metode yang berbeda yang dimana metode yang dipilih adalah metode *experiential learning* karena dengan metode ini guru akan mendapatkan pengalaman yang nyata sehingga guru dapat mengembangkan konsep pemikirannya sendiri sampai pada titik dapat menghasilkan sebuah kesimpulan sendiri yang pas untuk dipahami masing-masing pribadi guru, selain dari pada itu metode *EL* sendiri cenderung dinilai asyik karena pelaku akan melakukan berbagai kegiatan secara langsung sehingga kegiatan ini dapat terasa dinikmati oleh masing-masing guru dan tidak membosankan dari pada harus menggunakan metode ceramah atau yang lain. (Napitupulu, 2020)

3. Penelitian yang dilakukan oleh Tititn Kusumawati yang berjudul Peningkatan Karakter *Self Leadership* melalui Layanan Bimbingan Klasikal dengan Pendekatan *Experiential Learning* pada Siswa Kelas XII IPA 3 Di SMA Negeri 1 Garum Tahun Pelajaran 2019/2020, dimana hasil dari penelitiannya adalah sebuah metode yang dipilih oleh sarana bimbingan konseling yang diberikan kepada anak haruslah dipilih dengan tepat, pemilihan metode *Experiential Learning* ini dinilai tepat karena memadukan antara kemampuan kognitif, afeksi serta pengalaman nyata yang anak rasakan. Hal ini dirasa tepat karena sejatinya anak pada usia SMA sederajat ini masih memiliki kecenderungan labil atau masih belum bisa memimpin dirinya sendiri, sehingga sangat sering anak-anak pada usia ini cenderung

mengikuti teman atau mengikuti perkembangan zaman yang ada tanpa berfikir panjang dampak baik dan buruk untuk dirinya serta lingkungannya, sehingga perlu adanya sebuah cara untuk dapat menumbuhkan karakter kepemimpinan dalam diri masing-masing anak, hal ini dilakukan dengan metode *Experiential Learning* yang akhirnya menghasilkan hasil yang signifikan jika dilihat dari beberapa tahap yang dilakukan dalam metode *EL* ini yang akhirnya setelah melalui seluruh tahapan inti kegiatan *EL* masing-masing anak mulai terbentuk *self leadership* yang terpancar sehingga masing-masing siswa sudah bisa memahami, mengontrol serta mengaktifkan jiwa dan fikirannya sesuai dengan apa yang akan terjadi pada dirinya, sehingga metode ini sangat efektif. (Kusumawati, 2022)

4. Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Asharif Suleman yang berjudul Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa melalui Penerapan *Experiential Learning* dimana hasil penelitiannya adalah Pembelajaran experiential learning dapat menjadi cara yang efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang keterampilan komunikasi dan bagaimana mereka dapat diterapkan dalam situasi sehari-hari. Siswa juga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan lain yang terkait dengan keterampilan komunikasi, yang dapat membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari dan karir mereka di masa depan. Oleh karena itu, guru harus mempertimbangkan penggunaan metode pembelajaran experiential

learning dalam pengajaran keterampilan komunikasi siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah yang Pertama, hasil penelitian ini mendorong institusi pendidikan dan pengajar untuk merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman, mengingat manfaat signifikan yang ditawarkan terhadap pengembangan keterampilan komunikasi siswa. Kedua, penelitian ini menunjukkan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, di mana siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi, berbagi ide, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Ini menggarisbawahi peran vital guru sebagai fasilitator yang tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga membangun kondisi yang memungkinkan siswa untuk belajar dari pengalaman dan berinteraksi secara produktif. Selanjutnya, implikasi penelitian ini juga mengarah pada pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran experiential learning untuk mendukung komunikasi dan kolaborasi, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau hibrida. Hal ini menekankan pentingnya memanfaatkan platform digital dan alat-alat interaktif yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif. Di samping itu, temuan ini juga memotivasi pengembang kurikulum untuk merancang kegiatan pembelajaran yang lebih beragam dan menantang yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan mengembangkan keterampilan komunikasi mereka lebih jauh lagi. Hal ini termasuk penyediaan proyek kolaboratif, diskusi kelompok, presentasi, dan

simulasi yang memerlukan siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif.(Suleman, 2024)

5. Penelitian yang dilakukan oleh Anjeli Fanny Vriska yang berjudul Menciptakan Generasi Peduli Lingkungan Melalui Pendidikan di Sekolah Alam Dengan Metode *Experiential Learning* (Belajar melalui Pengalaman) Di SD IT Alam Nurul Islam dimana hasil dari penelitian ini adalah Peduli lingkungan adalah sikap serta tindakan yang berupaya melakukan pencegahan atas kerusakan yang terjadi di lingkungan alam dan sekelilingnya, serta mengembangkan berbagai cara untuk mencegah dengan memperbaiki kerusakan di lingkungan dan sekitar yang telah berlangsung, sehingga dapat terbentuk generasi peduli lingkungan. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai peduli lingkungan sejak usia dini. Salah satu pendekatan pendidikan yang relevan adalah melalui metode experiential learning atau pembelajaran melalui pengalaman. Experiential learning adalah metode pembelajaran yang menekankan proses belajar melalui pengalaman langsung, bukan sekadar teori. SDIT Alam Nurul Islam sebagai salah satu model pendidikan alternatif yang menawarkan lingkungan pembelajaran yang sangat mendukung penerapan experiential learning. Beberapa alasan mengapa mengenalkan lingkungan sekitar itu penting; meningkatkan kecerdasan dan pengetahuan, Membangun Rasa Cinta dan Peduli terhadap Alam, Meningkatkan Kesehatan Fisik dan Mental, Pengalaman Belajar yang Menyenangkan, Mengembangkan Keterampilan Sosial dan Emosional. Pendekatan berbasis experiential

learning ini berperan penting dalam Pendidikan Lingkungan. Adapun di sekolah alam ini memberikan dampak yang signifikan terhadap siswa, baik dari segi kognitif, emosional, dan psikomotorik. Metode pembelajaran aktif, keterlibatan orang tua dan masyarakat, evaluasi adalah faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran generasi peduli lingkungan. (Virskya dkk., 2025)

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

NO	Peneliti, Tahun dan Judul	Metode Penelitian	Persamaan Peneliti	Perbedaan peneliti
1	Paiqa Widya Dhana, 2024, Metode <i>Experiential Learning</i> dalam keaktifan peserta didik didalam kelas	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Penelitian ini menggunakan metode <i>Experiential Learning</i> dalam proses mendapatkan hasil perkembangan obyek yang diteliti.	1. penelitian ini berfokus kepada peningkatan <i>life skill</i> pada santri dengan menggunakan metode <i>experiential learning</i> 2. Metode Penelitian yang digunakan peneliti adalah kualitatif deskriptif

2	Cahaya Afriani Napitutululu, 2020, Pembelajaran (Experiential Learning): menanamkan kepercayaan diri sebagai salah satu karakter wirausaha pada mahasiswa calon guru PAUD.	Metode Kualitatif Deskriptif	1. Penelitian ini menggunakan metode <i>Experiential Learning</i> dalam proses mendapatkan hasil perkembangan obyek yang diteliti. 2. Menggunakan metode yang sama dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif 3. Penelitian ini membahas mengenai pengembangan <i>life skill</i>	1. Penelitian ini berfokus kepada peningkatan <i>life skill</i> dengan membahas salah satu kecakapan hidup saja 2. Penelitian ini menentukan subyek penelitian pada mahasiswa calon guru PAUD
3	Tititn Kusumawati, 2020, Peningkatan Karakter <i>Self Leadership</i> melalui Layanan Bimbingan Klasikal dengan Pendekatan <i>Experiential Learning</i> pada Siswa Kelas XII IPA 3 Di SMA Negeri 1 Garum Tahun Pelajaran 2019/2020	Metode kualitatif deskriptif	1. Penelitian ini menggunakan metode <i>experiential learning</i> dalam proses penelitian 2. Menggunakan metode penelitian yang sama yaitu kualitatif 3. Subyek penelitian adalah anak-anak dengan rentang usia SMA sederajat	Dalam penelitian ini akan berfokus pada penanaman <i>life skill</i> pada santri di usia SMP dan SMA sederajat

4	Moh. Asharif Suleman yang berjudul Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa melalui Penerapan <i>Experiential Learning</i>	Metode Kualitatif Deskriptif	1. Penelitian ini menggunakan metode <i>Experiential Learning</i> dalam proses mendapatkan hasil perkembangan obyek yang diteliti. 2. Menggunakan Metode penelitian yang sama kualitatif deskriptif 3. Penelitian ini juga membahas mengenai <i>Life skill</i>	Penelitian ini berfokus kepada peningkatan <i>life skill</i> yang berfokus pada satu kecakapan dalam <i>life skill</i> yaitu kecakapan social
5	Anjeli Fanny Vriska, 2025, Menciptakan Generasi Peduli Lingkungan Melalui Pendidikan di Sekolah Alam Dengan Metode <i>Experiential Learning</i> (Belajar melalui Pengalaman) Di SD IT Alam Nurul Islam	Metode Kualitatif Deskriptif	1. Penelitian ini menggunakan metode <i>Experiential Learning</i> dalam proses mendapatkan hasil perkembangan obyek yang diteliti. 2. Menggunakan Metode penelitian yang sama kualitatif deskriptif	1. Penelitian ini berfokus kepada peningkatan <i>life skill</i> pada santri dengan usia sekolah dasar. 2. Penelitian ini lebih terfokus kepada salah satu kecakapan hidup yaitu kecakapan social saja.

			3. Penelitian ini meneliti mengenai <i>life skill</i>	
--	--	--	---	--

Dari keterangan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil penelitian terdahulu dan penelitian yang akan ditulis memiliki kesamaan meliputi penggunaan jenis metode kualitatif, serta dengan metode pembelajaran yang sama yaitu *Experiential Learning* dalam menggapai hasil meneliti obyek. Sedangkan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan sekarang meliputi ruang lingkup penelitian dimana penelitian ini akan membahas bagaimana peningkatan *life skill*. Berdasarkan persamaan dan perbedaan penelitian yang disebutkan nantinya diharapkan bisa menambah wawasan serta adanya penemuan baru.

B. Landasan Teori

1. Pengasuhan

Menurut pandangan Maimunah tentang pengasuhan didalam bukunya berjudul "*Pendidikan Anak Usia Dini*" menyatakan bahwa kata ini berasal dari kata "asuh" berarti memimpin, mengelola, membimbing, dan pengasuh adalah orang yang melaksanakan tugas kepemimpinan, pengelolaan, dan pembimbingan. Dengan memperoleh imbuhan "pe-an" menegaskan bahwa kata ini merupakan sebuah metodedalam menjaga atau merawat peserta didik. Pengasuhan Menurut Jane B Brooks dalam bukunya "*The Process Of Parenting*" merupakan sebuah proses yang terdiri atas unsur memelihara, melindungi, dan mengarahkan anak atau peserta didik

selama masa pendidikannya. Sedangkan Hamner dan Turner dalam bukunya yang berjudul “*The Contemporary Society*” berpendapat bahwa pengasuhan merupakan upaya hubungan timbal balik yang menimbulkan perubahan perkembangan bagi setiap individu yang terlibat dengan proses tersebut.(Alquriyah & Ahmadi, 2021)

Dalam pondok pesantren modern terdapat bidang kesarifan yang membawahi beberapa *musyrif* atau pengasuh asrama yang bertanggung jawab atas kedisiplinan, perilaku, dan kepemimpinan asrama di pondok pesantren. Pengasuh dalam mendidik harus bisa mewujudkan keseimbangan pertumbuhan karakter santri secara utuh melalui pelatihan rohani, akal pikiran, perasaan dan jasmani manusia. Dengan demikian pengasuhan ditujukan untuk mengembangkan seluruh aspek kehidupan santri, baik aspek spiritual, intelektual, imajinasi dan motivasi.(Agus Hasbi 2015.)

2. Life skill

Life skill atau kecakapan hidup merupakan sebuah pondasi yang harus dimiliki oleh setiap manusia hal ini karena melalui kecakapan hidup manusia dapat bersiap untuk dapat menghadapi kehidupan mulai dari perubahan lingkungan, kondisi, zaman atau perubahan-perubahan yang akan terjadi dalam kondisi lainnya. *Life skill* sendiri jika telah ada dalam diri manusia akan menjadi sebuah keberanian dan kemampuan manusia untuk menghadapi sebuah masalah yang akhirnya dengan sendirinya mampu keluar dari permasalahan itu dengan sendirinya, karena *life skill* sendiri

merupakan kekuatan untuk manusia dapat berdiri kokoh dengan dirinya sendiri.

Life skill sendiri menurut UUSPN No. 20 Tahun 2003 dan PP No. 19 tahun 2005 memiliki beberapa konsep dasar, dimana *life skill* ini dibagi menjadi empat konsep diantaranya adalah:

- a. Kecakapan Personal, kecakapan ini merupakan sebuah kemampuan manusia untuk lebih bisa mengenai dirinya sendiri dengan baik sehingga nantinya jika manusia memiliki kecakapan personal yang tuntas manusia tersebut akan dengan mudah memberdayakan dirinya dengan kondisi apapun.
- b. Kecakapan Sosial, kecakapan ini merupakan sebuah kemampuan manusia untuk berkomunikasi dengan baik kepada yang lain serta kemampuan dalam beradaptasi dengan lingkungan dengan baik.
- c. Kecakapan Voksional, kemampuan ini merupakan sebuah kemampuan manusia untuk memahami atau mengerti sebuah keahlian khusus pada bidang tertentu.
- d. Kecakapan Akademik, kecakapan ini merupakan sebuah kecakapan atau kemampuan manusia dalam memahami sebuah ilmu yang dapat menjadi dasar dalam berfikir seperti halnya ilmu pengetahuan maupun ilmu agama. (Alquriyah & Ahmadi, 2021)

Kecakapan hidup atau *life skill* pastinya hadir ditengah dunia pendidikan dan berdampingan menjadi sebuah bekal hidup manusia karena memiliki sebuah tujuan, diantara tujuan *life skill* sendiri adalah

- a. Pembentukan mental, sikap serta tindakan yang dilakukan langsung oleh manusia melalui tahapan yang diberikan seperti pengenalan, penghayatan dan pengalaman nilai-nilai kehidupan sehingga dapat digunakan sebagai pijakan dalam kehidupan.
- b. Menyajikan gambaran besar mengenai keterampilan khusus mulai dari pengenalan, persiapan, pembinaan yang detail pada bidang tertentu atau keahlian tertentu.
- c. Menyediakan sarana dalam pembentukan keahlian hidup sehingga dapat menjadi manusia yang dapat bersaing dengan baik di dunia maupun di akhirat.
- d. Mendukung manusia untuk dapat memecahkan permasalahan yang muncul dalam kehidupan. (Siswaya, 2020)

Dari segala pengertian mengenai *life skill* serta tujuan adanya *life skill* yang menjadi bekal manusia, akhirnya *life skill* menjadi penting untuk dikuasai oleh masing-masing manusia karena menyiapkan manusia menjadi pribadi yang mandiri, membentuk manusia menjadi pribadi yang peduli pada sekitar, membentuk manusia juga menjadi memiliki inovasi dan daya cipta, serta menjadikan manusia menjadi memiliki pemahaman yang lebih pada dirinya sendiri. (St Aisyah & Sakina, 2020)

3. Experiential Learning

Experiential Learning atau yang dapat disebut juga dengan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran secara langsung atau berdasarkan dengan pengalaman dimana dalam pembelajaran ini akan lebih

sering menggunakan berbagai kegiatan secara langsung yang akan dirasakan oleh peserta dengan didampingi dengan penilaian secara menyeluruh sampai dengan perubahan terjadi di pribadi masing-masing peserta. (Kolb, 2014)

a. Karakteristik Metode *Experiential Learning*

Metode ini berkembang terus setelah A Kolb menyampaikan pendapatnya bahwa metode *Experiential Learning* adalah sebuah metode yang membuat sebuah pengetahuan atau membangun pengetahuan dalam proses belajar menggunakan sebuah pengalaman yang aktif dikerjakan oleh siswa sehingga hasil yang didapatkan merupakan hasil dari sebuah proses berfikir dan berbuat. (Kolb, 2014) Dalam penggunaan metode ini praktisi harus dapat mengenal karakteristik dari metode *EL* ini diantaranya adalah:

- 1) Metode ini menekankan kepada proses yang dilalui bukan hanya kepada hasil akhirnya saja.
- 2) Metode ini meyakini bahwa proses belajar itu selalu berkesinambungan dari sebuah pengalaman.
- 3) Belajar merupakan sebuah resolusi dari konflik konflik antara gaya-gaya yang berlawanan dengan cara dialektis.
- 4) Belajar merupakan sebuah proses yang holistik
- 5) Belajar adalah hubungan antara manusia dengan lingkungan.
- 6) Belajar merupakan proses hasil dari pengetahuan sosial dan pengetahuan pribadi.

Sehingga dari beberapa karakter diatas metode *Experiential Learning* sendiri merupakan sebuah metode yang lebih menekankan kepada proses.(Zamroni dkk., 2023)

b. Tahapan Pengaplikasian Metode *Experiential Learning*

Proses merupakan sebuah tujuan yang diutamakan dalam metode ini, sehingga beberapa langkah-langkah dalam tahapan mengaplikasikan metode ini dibagi menjadi empat tahap yaitu:

1) *Concrete experiance* (pengalaman yang nyata)

Peserta didik akan diberikan sebuah stimulus kegiatan yang akan menimbulkan sebuah pengalaman yang akan dilakukan atau dijalankan sendiri, hal ini dapat menghadirkan sebuah pengalaman baru atau juga berangat dari pengalaman yang pernah didapatkan oleh peserta didik, kegiatan stimulus ini dapat dilakukan *outdoor* atau pun *indoor* dengan pelaku personal ataupun dilakukan secara kelompok.

2) *Reflective Observation* (pengamatan refleksi)

Dalam proses ini peserta didik akan mulai mengamati dengan menggunakan panca indra yang dimiliki, hal ini juga dapat di hasilkan dari sebuah pertanyaan seperti “apa yang saya pelajari dari pengalaman ini?”, “apa yang saya rasakan dengan pengalaman ini?” atau “apa yang bisa saya lakukan di masa depan dengan bekal ini?”, dalam proses refleksi ini dapat dihasilkan jika peserta didik mampu mengutarakan apa yang mereka dapatkan dalam melakukan

pengalaman secara langsung di tahap awal, hal ini jika tidak muncul secara mandiri maka perlu mendapatkan bantuan dari fasilitator yang dimana adalah guru yang mendampingi dalam proses ini, bantuan guru juga diharapkan dapat mengantar peserta didik sampai kepada mengerti bagaimana implikasi aksi yang bisa dilakukan dengan bekal pengetahuan yang didapat.

3) *Abstract Conceptualitation* (Konseptualisasi Abstrak)

Dalam hal ini peserta didik mulai menghasilkan sebuah konsep yang dihasilkan dari pengalaman yang telah di dapat dengan sebuah pengetahuan yang telah diketahui sebelumnya kemudian peserta didik dapat mengambil sebuah kesimpulan satu pengetahuan yang didapat, atau dapat menyimpulkan apa yang didapat dr pengalaman yang ada, hal ini yng dapat dikatakan bahwa memang peserta didik telah mnegerti serta mengungkap apa yang tersampaikan dari proses kegiatan dan pengetahuan yang didapat.

4) *Active Experimance* (Percobaan Aktif)

Pada tahap ini, peserta didik diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang mereka peroleh dari pengalaman konkret dan refleksi ke situasi baru atau konteks yang berbeda. Peserta didik melakukan percobaan atau melaksanakan apa yang telah disimpulkan pada tahap abstract conceptualization. Pada tahap ini akan terjadi proses bermakna karena pengalaman yang diperoleh peserta didik sebelumnya dapat

diterapkan pada pengalaman atau situasi problematika yang baru.(Ramadhan dkk., 2025)

c. Dampak Pengaplikasian Metode *Experiential Learning*

Setelah mengenal tahapan inti dari metode ini, ada beberapa dampak yang terlihat serta pastinya akan ada kekurangan dalam pengaplikasian metode ini, dinatar dampak pengaplikasian metode ini adalah:

- 1) Peningkatan kemampuan praktis hal ini dikarenakan metode ini menggunakan sebuah cara yang berbentuk sebuah kegiatan paktek sehingga hal ini membuat siswa atau peserta akan meningkatkan kemampuan praktis dan aplikatif.
- 2) Peningkatan kemampuan analistis hal ini dikarenakan proses metode ini mendorong peserta atau siswa untuk menganalisa dan mrefleksikan pengalaman yang mereka rasakan sehingga akan meningkatkan kemampuan analistis.
- 3) Peningkatan kemampuan komunikasi hal ini dikarenakan dalam metode ini akan sering dilakukan kegiatan bersifat kelompok sehingga dengan ini peserta akan aktif berkomunikasi dengan satu sama yang lainnya, sehingga kemampuan komunikasi akan meningkat.
- 4) Peningkatan kemampuan adaptasi hal ini dikarenakan dalam proses berjalannya metode ini peserta atau siswa akan sering bertemu dengan berbagai hal baru atau kondisi yang tidak pasti

yang akhirnya membuat meningkatkan kemampuan adaptasi mereka.

- 5) Peningkatan kemampuan kerjasama hal ini juga dipengaruhi oleh pola metode ini yang membuat peserta atau siswa akan bekerjasama dengan orang lain atau bahkan dengan teman sekelompoknya sehingga hal ini meningkatkan kemampuan bekerjasama mereka.(Silberman, 2007)

d. Kekurangan dan Kelebihan Metode Experiential Learning

Metode ini mendorong pembelajaran yang otentik, bermakna, dan relevan dengan dunia nyata, serta mempersiapkan siswa untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat yang kompeten dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Sedangkan kekurangan dari metode *Experiential Learning* sendiri yaitu harus adanya sdm serta lingkungan atau peralatan yang mendukung, karena dalam prosesnya seluruh peserta didik harus bisa menghasilkan sebuah pengalaman masing-masing, selain itu adalah alokasi waktu yang cukup, dimana guru harus merancang dengan baik mulai dari waktu yang lumayan panjang untuk menuntaskan setiap tahapannya, karena hal ini yang akan mempengaruhi kepada hasil akhirnya dimana jika proses pelaksanaan metode ini tidak maksimal jelas tidak dapat mengukurnya dengan baik.(Virskya dkk., 2025)

C. Kerangka Teoritis

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, maka peneliti menggunakan sebuah teori tentang upaya Penanaman *Life skill* menggunakan metode *experiential learning* dari teori tersebut peneliti akan memaparkan hasil temuannya berdasarkan teori tersebut, jika digambarkan kedalam sebuah kerangka menjadi seperti berikut:

Gambar 1.1
Kerangka Berfikir penanaman *Life skill* dengan *Experiential Learning*

