

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan bertujuan mencetak tenaga kerja terampil, siap kerja, dan berdaya saing di era Revolusi Industri 4.0, dimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah berbagai bidang pekerjaan menjadi berbasis digital. Perubahan tersebut menjadi tantangan dan peluang untuk menciptakan sesuatu atau pekerjaan yang baru dengan kompetensi yang baru (Kuper, 2020; Sulistyanto et al., 2021). Pendidikan kejuruan sebagai pencetak sumber daya manusia yang berkompentensi sangat dituntut untuk cepat beradaptasi dalam menghadapi tantangan tersebut dengan menyiapkan lulusan yang berkompentensi dan siap dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 (Ismaya et al., 2021).

Dalam konteks sifat umum pendidikan kejuruan, Charles Prosser telah mengemukakan 16 prinsip yang harus dipatuhi (Natsir, 2019). Di antara prinsip-prinsip tersebut, tiga di antaranya terkait dengan urgensi penyesuaian kompetensi dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Ketiga prinsip ini dijelaskan sebagai berikut: (1) Efisiensi pendidikan kejuruan dapat tercapai ketika lingkungan yang disediakan sesuai dengan kondisi nyata tempat lulusan nantinya akan bekerja. (2) Keefektifan pelatihan kejuruan muncul saat

tugas atau program yang diberikan sejalan dengan tugas yang akan dikerjakan di masa depan. (3) Kemampuan untuk merancang model pembelajaran di institusi pendidikan dan di ranah bisnis atau industri juga menjadi penting. Upaya untuk mencapai kualitas lulusan pendidikan kejuruan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja, harus ditemukan pada dasar perancangan dan pengembangan kurikulum yang menyesuaikan prinsip sesuai dengan kebutuhan yang dihadapi di dunia kerja.

Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang unggul sehingga menciptakan generasi penerus bangsa yang mampu bersaing di dunia kerja saat ini. Dibalik peranan penting pendidikan tersebut, pendidikan juga mempunyai sumbangan besar terhadap masalah ketenagakerjaan yang ada di Indonesia seperti masalah pengangguran (Najah et al., 2022). Permasalahan pengangguran masih menjadi perhatian serius bagi negara Indonesia. Banyaknya jumlah penduduk di Indonesia dan terbatasnya lapangan kerja yang memadai membuat masalah pengangguran di Indonesia menjadi masalah yang sulit untuk diatasi oleh pemerintah (Wahab, A., & Sudirman, S. 2023).

Fenomena menarik dalam permasalahan pengangguran di Indonesia adalah munculnya pengangguran terdidik, khususnya dari lulusan Sekolah Kejuruan, baik di tingkat menengah maupun tinggi. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada Februari 2022, yang dikutip dalam jurnal Yulietta (2024), menunjukkan bahwa Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) lulusan SMK mencapai 9,42%, mengalami penurunan dibandingkan Februari 2021 yang sebesar 11,13%. Meskipun demikian, lulusan SMK masih mendominasi angka

pengangguran dibandingkan lulusan jenjang pendidikan lainnya. Kondisi ini mengindikasikan perlunya peningkatan kualitas pendidikan dan pelatihan kejuruan, sehingga lulusan lebih siap dan kompetitif dalam memasuki dunia kerja.

Pengangguran dapat diatasi dengan menyiapkan tenaga kerja yang kompeten dalam tiga aspek, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Mengacu pada taksonomi Bloom (1956), ketiga aspek tersebut menjadi dasar dalam perumusan tujuan pembelajaran. Kemampuan kognitif berkaitan dengan pemahaman teori, analisis masalah, dan penerapan pengetahuan sesuai kebutuhan industri (Amadi, 2022). Kemampuan psikomotorik melibatkan keterampilan teknis, seperti pengoperasian alat atau teknologi spesifik, yang diperoleh melalui pelatihan praktis intensif (Munawwarah et al., 2024). Kemampuan afektif mencakup sikap positif, disiplin, tanggung jawab, kerja sama tim, serta adaptasi terhadap perubahan teknologi (Hakim, 2023). Dengan kombinasi ketiga aspek ini, pendidikan kejuruan dapat menghasilkan tenaga kerja yang kompeten, produktif, dan siap menghadapi tuntutan dunia kerja.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 4 Jakarta, pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan Dunia Industri belum menunjukkan hasil yang optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa permasalahan, salah satunya adalah *mismatch*, yaitu kesenjangan antara pendidikan kejuruan di sekolah dengan tuntutan dunia kerja. Kesenjangan ini terjadi karena SMK belum mampu sepenuhnya menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan dinamika dunia industri. Faktor utama yang berkontribusi pada permasalahan ini meliputi keterbatasan fasilitas bengkel kerja yang belum memadai serta kurangnya implementasi kerja

sama yang maksimal dengan pihak industri. Untuk meningkatkan efektivitas PKL, diperlukan upaya models dalam memperbaiki fasilitas serta memperkuat sinergi antara sekolah dan dunia kerja dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran di SMK Negeri 4 Jakarta pada konsentrasi Teknik Konstruksi Perumahan dalam mata pelajaran produktif masih didominasi oleh model pembelajaran konvensional, dimana guru menjadi pusat kegiatan belajar mengajar. Hal ini berdampak pada capaian hasil belajar peserta didik, dimana data menunjukkan bahwa pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 masih terdapat peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 80. Pada semester genap tahun ajaran 2022/2023, jumlah peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM mengalami penurunan, namun pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, masih terdapat peserta didik yang belum mencapai standar KKM. Meskipun terjadi perbaikan, hasil ini menunjukkan perlunya inovasi dalam model pembelajaran agar capaian belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan.

Rendahnya hasil ulangan pada peserta didik disebabkan oleh faktor internal dan eksternal (Puspita et al., 2024; Anggeriani et al., 2024). Faktor internal meliputi motivasi belajar, kesiapan mental dan fisik, serta kemampuan kognitif peserta didik. Peserta didik yang kurang termotivasi atau mengalami masalah psikis dan fisik cenderung memiliki hasil belajar yang rendah. Faktor eksternal, seperti proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, juga berperan penting. Penggunaan model pembelajaran yang monoton atau kurang interaktif dapat menyebabkan kebosanan dan kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, kurikulum yang tidak relevan, keterbatasan sarana dan prasarana, serta

dukungan lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Untuk meningkatkan hasil ulangan, perlu adanya perbaikan dalam model pembelajaran, fasilitas pendukung, dan kerja sama antara sekolah dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kajian ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan dunia kerja atau industri, yaitu *experiential learning*. Model pembelajaran *experiential learning* menekankan pada keterlibatan langsung peserta didik dalam kegiatan praktik dan pengalaman nyata sebagai model utama pengajaran. Pendekatan ini didasarkan pada prinsip bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui pengalaman langsung yang diikuti dengan proses refleksi atas pengalaman tersebut. Model ini telah terbukti efektif diberbagai konteks pendidikan, termasuk dalam pendidikan tinggi, seperti yang telah dibahas dalam penelitian sebelumnya (Nugraha, 2022; Nurliani et al., 2022; Saud & Asnur, 2018). Penerapan model *experiential learning* diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara pendidikan di sekolah dengan kebutuhan dunia industri.

Penerapan model *experiential learning* di kelas industri dirancang untuk meningkatkan kompetensi peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Model pembelajaran ini berfokus pada pengalaman nyata dan aplikasi praktis dalam mata pelajaran produktif, sehingga membantu peserta didik memahami serta mengaplikasikan konsep teori secara lebih efektif (Bradberry, 2019; Morris, 2020). Dalam pelaksanaannya, peran guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pembelajaran (Sunawardhani & Casmudi, 2022). Guru dapat melibatkan pihak lain, baik dari lingkungan sekolah maupun dari luar sekolah,

untuk dijadikan narasumber dalam proses pembelajaran. Model ini dikenal sebagai *experiential learning* dengan menghadirkan guru tamu, dimana individu yang bukan guru memberikan pelajaran kepada peserta didik. Pendekatan ini bertujuan untuk mengatasi ketertinggalan teknologi dan keterbatasan sarana pembelajaran, sekaligus memberikan wawasan praktis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja (Firdaus, 2018; Walsiyam, 2022; Darmawan et al., 2022).

Kehadiran kelas industri yang dirancang untuk mengakomodasi tuntutan industri serta harapan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memberikan peluang besar bagi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang relevan. Dengan instruktur yang berasal dari dunia industri, dunia usaha, dan dunia kerja, atau guru yang memiliki pengetahuan dan keterampilan terkini, serta kurikulum yang telah disinkronisasi dengan kebutuhan industri, peserta didik dapat langsung melakukan praktik kerja di lingkungan kerja yang sesungguhnya. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi peserta didik, tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan di dunia kerja secara lebih efektif.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa model *experiential learning* memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi peserta didik. Namun, masih terbatas jumlah penelitian yang secara komprehensif membuktikan keberhasilan penggunaan model ini dalam pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh beberapa penelitian menunjukkan bahwa model *experiential learning* memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi peserta didik. Namun, masih terbatas jumlah penelitian yang secara komprehensif membuktikan

keberhasilan penggunaan model ini dalam pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Alokafani dan Muhsam (2022) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *experiential learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian lain oleh Mufida dan Qosyim (2020) menemukan bahwa implementasi *experiential learning* mendapatkan hasil dengan kriteria sangat baik. Sementara itu, Rahmanti (2021) meneliti pengaruh pendekatan *experiential learning* terhadap pembentukan kepribadian peserta didik, yang juga memberikan hasil positif. Selain itu, Rahmah (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan model *experiential learning* yang didukung dengan modul pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik. Temuan-temuan ini mengindikasikan potensi besar *experiential learning*, meskipun masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi penerapannya di berbagai konteks pembelajaran.

Meskipun model *experiential learning* telah banyak dikaji dalam konteks pendidikan umum, penerapannya di kelas industri SMK masih belum dieksplorasi secara mendalam. Hal ini menciptakan kesenjangan penelitian, terutama terkait dengan adaptasi model tersebut terhadap kebutuhan spesifik industri dan pengaruh lingkungan kelas industri yang dinamis terhadap efektivitas pembelajaran. *Novelty* penelitian ini terletak pada integrasi teknologi industri terkini dengan pendekatan praktis yang relevan dengan dunia kerja, serta pengukuran yang lebih rinci terhadap dampak pembelajaran pada tiga domain kemampuan peserta didik: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan kontribusi baru dengan mengevaluasi peran

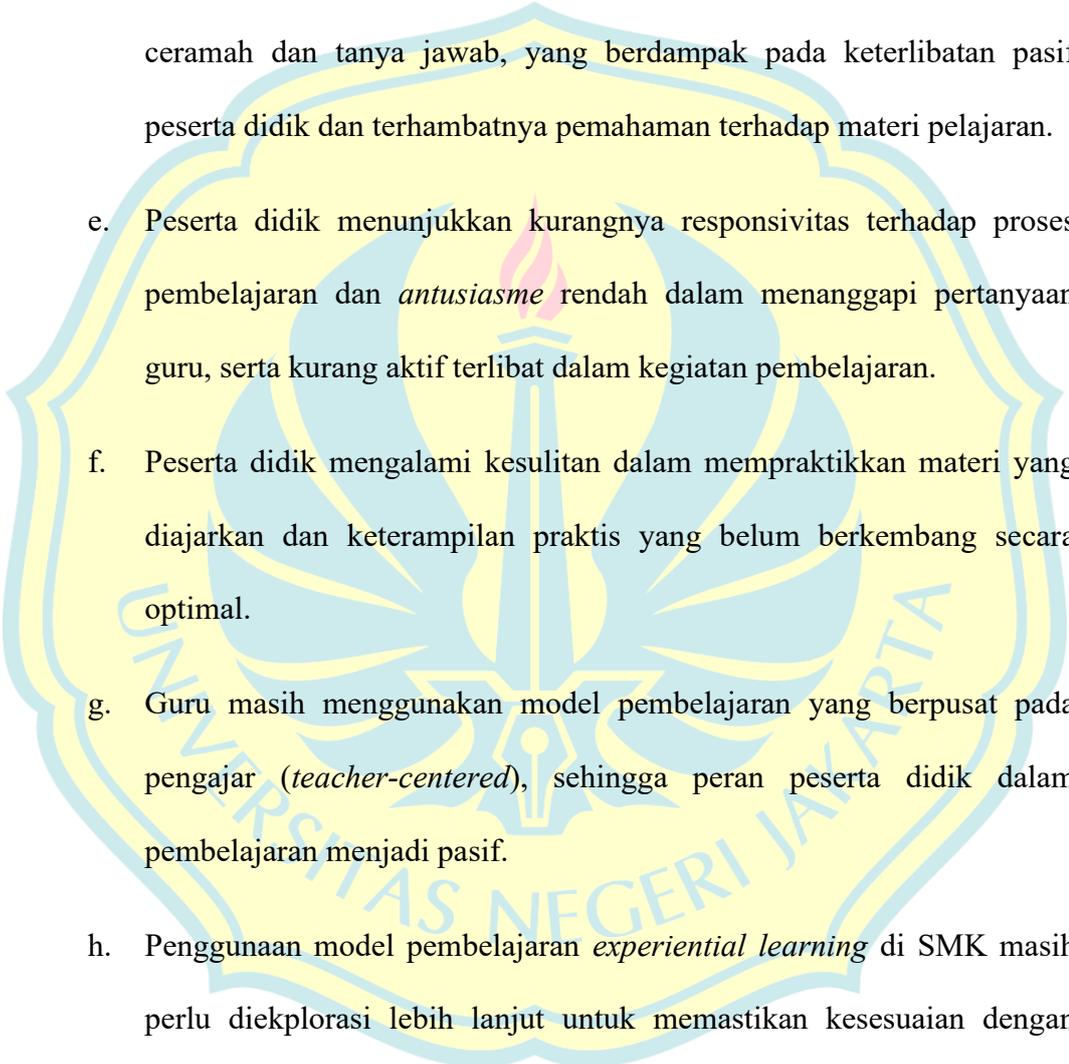
kolaborasi antara sekolah dan dunia industri dalam meningkatkan efektivitas penerapan *experiential learning*. Dengan pendekatan inovatif ini, penelitian ini tidak hanya memperkaya literatur terkait model pembelajaran di SMK, tetapi juga menawarkan panduan praktis bagi pendidik dan pelaku industri untuk mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas industri.

Terkait dengan paparan di atas maka sangat perlu untuk melakukan penelitian *experiential learning* dengan konteks yang berbeda, yaitu pada pembelajaran produktif. Oleh karena itu judul penelitian ini adalah ***“Pengaruh Model Experiential Learning terhadap Kemampuan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Peserta Didik SMK di Kelas Industri dalam Mata Pelajaran Produktif.”***

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu :

- a. Berdasarkan data Disnakertrans DKI Jakarta, hingga Agustus 2024, sekitar 50% pengangguran di Jakarta berasal dari lulusan SMK. Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) di DKI Jakarta mencapai 6,21%, lebih tinggi dibandingkan rata-rata nasional.
- b. Kurangnya pengalaman praktis di dunia kerja menyebabkan perlunya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan praktik kerja di tempat kerja yang sesungguhnya agar dapat mengenal kondisi nyata di lapangan.

- 
- c. Rendahnya capaian hasil belajar pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 hingga 2023/2024, masih terdapat peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).
 - d. Kurangnya partisipasi dan semangat belajar peserta didik karena dominannya penggunaan model pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab, yang berdampak pada keterlibatan pasif peserta didik dan terhambatnya pemahaman terhadap materi pelajaran.
 - e. Peserta didik menunjukkan kurangnya responsivitas terhadap proses pembelajaran dan *antusiasme* rendah dalam menanggapi pertanyaan guru, serta kurang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.
 - f. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mempraktikkan materi yang diajarkan dan keterampilan praktis yang belum berkembang secara optimal.
 - g. Guru masih menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada pengajar (*teacher-centered*), sehingga peran peserta didik dalam pembelajaran menjadi pasif.
 - h. Penggunaan model pembelajaran *experiential learning* di SMK masih perlu dieksplorasi lebih lanjut untuk memastikan kesesuaian dengan lingkungan pembelajaran dan kompetensi yang harus diperoleh peserta didik.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya difokuskan pada peserta didik SMK di kelas XI Jurusan Teknik Konstruksi Perumahan.
- b. Penelitian ini akan memfokuskan pada pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap tiga aspek kemampuan peserta didik: kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- c. Penelitian ini akan membatasi pada pelajaran produktif yang diajarkan di SMK yaitu mata pelajaran Desain Konstruksi Perumahan.
- d. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini akan terdiri dari data penilaian hasil belajar peserta didik yang diberikan kepada peserta didik dan guru terkait.
- e. Penelitian ini melibatkan guru tamu yang berasal dari PT Mark Associate sebagai sumber pembelajaran di SMK kelas industri.
- f. Penelitian ini akan dilakukan dalam 40 jam pembelajaran pada bulan April 2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah yaitu:

- a. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap kemampuan kognitif peserta didik SMK di kelas industri dalam pelajaran produktif?

- b. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap kemampuan afektif peserta didik SMK di kelas industri dalam pelajaran produktif?
- c. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik SMK di kelas industri dalam pelajaran produktif?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji dan mengevaluasi pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di kelas industri dalam mata pelajaran produktif. Secara lebih spesifik, tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap kemampuan kognitif peserta didik SMK di kelas industri dalam pelajaran produktif.
- b. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap kemampuan afektif peserta didik SMK di kelas industri dalam pelajaran produktif.
- c. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik SMK di kelas industri dalam pelajaran produktif.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan bukti empiris tentang pengaruh model pembelajaran *experiential learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, baik teoretis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan atau referensi pengembangan dalam ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan dan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya untuk memperluas pemahaman tentang model pembelajaran *experiential learning* dalam konteks pendidikan kejuruan. Hasil penelitian ini dapat menguatkan atau melengkapi teori-teori pembelajaran yang ada dalam meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat praktis sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah, penelitian ini dapat membantu sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Dengan menerapkan model *experiential learning*, sekolah dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih

berarti dan mendalam bagi peserta didik. Hal ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan psikomotorik yang relevan dengan dunia industri.

- b. Bagi guru, dengan menerapkan model *experiential learning*, guru akan mengasah keterampilan pedagogis peserta didik dalam merancang dan mengelola pengalaman belajar langsung bagi peserta didik. Guru perlu belajar bagaimana merancang kegiatan yang relevan dengan dunia industri dan bagaimana memfasilitasi refleksi peserta didik atas pengalaman tersebut. Bagi orangtua atau masyarakat, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk masukan dalam rangka memberikan dukungan dalam pengembangan kemitraan sekolah.
- c. Bagi sekolah lain, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk masukan atau rujukan dalam pengelolaan kelas standar industri dan kemitraan industri.
- d. Bagi dunia usaha dan dunia industri, model *experiential learning* membutuhkan kerja sama antara sekolah dan dunia industri. Dalam konteks penelitian ini, sekolah dapat menjalin kemitraan dengan perusahaan atau industri terkait untuk melaksanakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di tempat kerja, kunjungan industri, atau melibatkan praktisi sebagai narasumber dalam pembelajaran. Hal ini akan

memperkuat keterhubungan antara sekolah dan industri serta menciptakan hubungan saling menguntungkan antara keduanya.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi wadah untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam bidang pendidikan vokasi, khususnya dalam penerapan model *experiential learning*. Selain itu, penelitian ini juga menjadi kontribusi nyata terhadap pengembangan teori dan praktik pendidikan yang relevan dengan kebutuhan industri dan dunia kerja di era Revolusi Industri 4.0.

1.7 State Of The Art

Beberapa penelitian sebelumnya telah menjelajahi konsep yang hampir sama dan sejalan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Namun, ketika menggali lebih dalam, perbedaan masing-masing penelitian menjadi semakin menarik, sehingga masing-masing penelitian memiliki tema yang orisinal. Berikut disajikan dalam bentuk tabel 1 tentang tinjauan literatur dari hasil penelitian *experiential learning*.

Tabel 1. Tinjauan Literatur Hasil Penelitian *Experiential learning*

N	Tahun	Penulis	Kajian	Hasil	Analisis
1.	2021	Bambang Winarto	Penelitian ini mengkaji penerapan pembelajaran <i>experiential learning</i> pada pelajaran Matematika di SMK Negeri 3 Probolinggo.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran <i>experiential learning</i> secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Matematika.	Kajian ini menunjukkan bahwa <i>experiential learning</i> efektif untuk pembelajaran berbasis konsep abstrak seperti Matematika. Namun, belum ada analisis terkait keterampilan psikomotorik yang menjadi fokus penelitian ini.
2.	2022	Esty Rahayu Ningsih	Dalam penelitian ini, peserta didik dari kelas XII BDP 2 terlibat dalam pengalaman pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung dengan dunia nyata dalam konteks penataan produk.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model <i>Experiential learning</i> pada mata pelajaran penataan produk memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman peserta didik.	Penelitian ini relevan karena menyoroti manfaat <i>experiential learning</i> dalam konteks pembelajaran vokasi. Namun, belum ada evaluasi mengenai dampaknya terhadap keterampilan psikomotorik dan kesiapan kerja peserta didik.

3.	2021	Alif Mundi Adi dan Wahyu Lestari	Kajian dilakukan di beberapa sekolah menengah kejuruan dengan melibatkan peserta didik dari berbagai program kejuruan.	Penelitian ini memberikan bukti bahwa penerapan <i>Experiential learning</i> berdampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di sekolah menengah kejuruan.	Kajian ini menunjukkan bahwa <i>experiential learning</i> dapat mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, tetapi tidak membahas secara spesifik keterampilan teknis yang menjadi fokus pembelajaran produktif di kelas industri.
4.	2022	Ridho Harta, dkk	desain pedoman praktikum berbasis <i>experiential learning</i> menggunakan multimedia digital.	Terdapat tanggapan positif bahwa pedoman dinilai sangat jelas dan mudah dipahami.	Kajian ini penting karena menunjukkan bahwa <i>experiential learning</i> lebih efektif bila didukung dengan media pembelajaran digital. Namun, belum ada evaluasi dampaknya terhadap aspek keterampilan industri.
5.	2022	Rachmad Wibowo	Pengaruh model <i>experiential learning</i> dan model	Model <i>experiential learning</i> terbukti lebih efektif dibandingkan	Kajian ini relevan dalam membandingkan model pembelajaran,

ceramah terhadap prestasi belajar peserta didik di Lamongan	model ceramah dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran kearsipan.	tetapi penelitian ini lebih komprehensif karena mengukur berbagai aspek hasil belajar serta relevansinya dengan dunia industri.
---	--	---

Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dalam penerapan model pembelajaran *experiential learning* yang secara khusus diterapkan di kelas industri pada jenjang SMK. Keunikan penelitian ini terletak pada fokusnya yang tidak hanya menguji efektivitas model pembelajaran, tetapi juga menyesuaikan penerapan model tersebut dengan kebutuhan dan karakteristik dunia industri. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam menjembatani pembelajaran di sekolah dengan tuntutan di lingkungan kerja.