

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai relevan dengan karakteristik Generasi Z adalah *Experiential Learning* atau pembelajaran berbasis pengalaman. *Experiential Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan proses belajar melalui pengalaman langsung, refleksi, serta penerapan pengalaman dalam kehidupan nyata. Menurut Kolb (1984):

Experiential Learning merupakan proses pembelajaran yang diperoleh melalui pengalaman langsung, di mana individu belajar melalui tahapan mengalami, merefleksikan, memahami, dan menerapkan pengalaman tersebut dalam kehidupan sehari-hari. (Kolb 1984).

Pendekatan ini dinilai efektif dalam pembentukan empati, kepedulian sosial dan komunikasi *interpersonal*, khususnya pada Generasi Z yang cenderung lebih menyukai pembelajaran interaktif dan praktik langsung.

Selain itu, *Experiential Learning* juga dinilai efektif dalam pembentukan karakter peserta didik karena melibatkan interaksi sosial, komunikasi *interpersonal*, dan pengalaman emosional selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui pengalaman langsung, peserta didik dapat belajar memahami kondisi orang lain, membentuk rasa peduli, serta membangun kemampuan komunikasi dalam kelompok.

Hal tersebut menjadikan *Experiential Learning* sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada Generasi Z yang cenderung lebih aktif dan menyukai pembelajaran berbasis pengalaman. Dengan demikian, *Experiential Learning* tidak hanya berfungsi sebagai metode pembelajaran untuk membantu pemahaman materi, tetapi juga sebagai sarana dalam membentuk karakter dan keterampilan sosial peserta didik di era modern.

Penjelasan *Experiential Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan proses belajar melalui pengalaman langsung sebagai sumber utama pembelajaran. Dalam pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menerima materi secara teori, tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan yang memberikan pengalaman nyata sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

“*Experiential Learning* merupakan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas praktik, refleksi, dan interaksi secara langsung dalam proses pembelajaran”. (Futichatul et al., 2021). Pendekatan ini dinilai relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif.

Tujuan *Experiential Learning* adalah membantu peserta didik memahami materi pembelajaran melalui pengalaman nyata sehingga mampu mendorong kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, *Experiential Learning* juga bertujuan untuk membantu rasa percaya diri dan kemampuan peserta didik dalam menghadapi berbagai situasi di kehidupan sehari-hari. “Metode *Experiential Learning* mampu membantu partisipasi serta kemampuan sosial peserta didik melalui pengalaman

langsung dalam proses pembelajaran”. (Mua & Mentang, 2022).

Dalam proses pembelajaran, *Experiential Learning* memiliki berbagai manfaat, seperti menciptakan motivasi belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, serta membantu peserta didik memahami hubungan antara teori dan praktik. Melalui pengalaman langsung, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi karena terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh mendefinisikan bahwa:

Experiential learning mampu meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan ini dinilai efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik. (Jumrawati et al., 2025).

Metode pembelajaran *Experiential Learning* menekankan proses belajar melalui pengalaman langsung sehingga peserta didik dapat memahami materi secara lebih nyata dan bermakna. Dalam prosesnya, peserta didik tidak hanya menerima penjelasan secara teoritis, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, melakukan refleksi, serta menerapkan pengalaman yang diperoleh ke dalam situasi kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini dinilai mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran karena proses belajar dilakukan secara aktif, interaktif, dan partisipatif. Selain itu, *Experiential Learning* juga dapat membantu mengembangkan kemampuan sosial, komunikasi, serta kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Konsep *Experiential Learning* terdapat 5 konsep yaitu simulais, *fieltrip*, *project*, *magang*, dan *outbound*. Oleh karena itu, penerapan *Experiential Learning* dinilai sesuai untuk dikembangkan melalui kegiatan *Outbound* yang menekankan pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas kelompok dan interaksi sosial.

Outbound merupakan metode pembelajaran berbasis pengalaman yang dilakukan melalui aktivitas di luar ruangan maupun di dalam ruangan dengan pendekatan permainan edukatif. Kegiatan *Outbound* dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif sehingga peserta dapat belajar melalui pengalaman langsung. “*Outbound* merupakan kegiatan pelatihan di alam terbuka yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan individu maupun kelompok melalui aktivitas yang bersifat edukatif dan rekreatif”. (Sulistyowati et al., 2026). Dalam praktiknya, *Outbound* tidak hanya digunakan sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran karakter peserta.

Berbagai manfaat *Outbound* dalam proses pembelajaran dan pengembangan diri. Melalui kegiatan *Outbound*, peserta dapat membentuk kemampuan komunikasi, kepedulian sosial serta komunikasi *interpersonal*. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa “kegiatan *Outbound* efektif dalam meningkatkan kemampuan *interpersonal* dan interaksi sosial peserta”. (Sihabudin et al., 2024). Selain itu, *Outbound* juga mampu membantu peserta mengelola emosi, meningkatkan rasa empati, serta membangun hubungan sosial yang lebih baik melalui aktivitas kelompok yang dilakukan secara bersama-sama.

Di samping bermanfaat dalam pengembangan keterampilan sosial, *Outbound* juga memiliki kegunaan sebagai sarana pembentukan karakter dan pengembangan komunikasi *interpersonal* peserta didik. Dalam kegiatan *Outbound*, peserta dihadapkan pada berbagai tantangan dan permainan yang membutuhkan kerja sama, komunikasi, serta kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah. Kegiatan *Outbound training* dapat membantu pengembangan karakter

dan kemampuan *interpersonal* mahasiswa melalui aktivitas berbasis pengalaman. Oleh karena itu, *Outbound* dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional di dalam kelas.

Sifat dan karakteristik *Outbound* berbeda dibandingkan metode pembelajaran lainnya. Kegiatan *Outbound* bersifat aktif, *partisipatif*, menyenangkan, serta menekankan pada pengalaman langsung melalui permainan dan tantangan kelompok. Selain itu, *Outbound* juga menekankan interaksi sosial antar peserta sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan komunikatif. Karakteristik *Outbound* yang berbasis pengalaman menjadikan metode ini relevan untuk diterapkan pada Generasi Z yang cenderung lebih menyukai pembelajaran interaktif, praktik langsung, dan aktivitas yang melibatkan kerja sama dalam kelompok.

Generasi Z merupakan generasi yang lahir pada rentang tahun 1997 hingga 2012 dan tumbuh bersamaan dengan perkembangan teknologi digital serta internet. Generasi ini dikenal sebagai *digital native* karena sejak kecil telah terbiasa menggunakan perangkat teknologi seperti *smartphone*, media sosial, dan internet dalam kehidupan sehari-hari, Generasi Z:

Cenderung lebih mudah memahami pembelajaran yang interaktif, komunikatif, dan melibatkan aktivitas praktik secara langsung. Kondisi tersebut menyebabkan Generasi Z memiliki pola pikir, gaya belajar, dan cara berinteraksi yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. (Sujani et al., 2025).

Pada proses pembelajaran, Generasi Z cenderung lebih menyukai metode pembelajaran yang bersifat aktif, visual, dan interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional yang monoton. Generasi ini lebih mudah memahami materi melalui praktik langsung, simulasi, permainan edukatif, maupun aktivitas yang melibatkan pengalaman nyata. Penelitian yang dilakukan oleh “menunjukkan bahwa Generasi Z memiliki tingkat ketertarikan belajar yang lebih tinggi terhadap pembelajaran berbasis praktik dibandingkan metode ceramah”. (Winata & Putra, 2024). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berbasis pengalaman dinilai lebih sesuai dengan karakteristik Generasi Z.

Tidak hanya itu memiliki kemampuan adaptasi teknologi yang tinggi, Generasi Z juga dikenal sebagai generasi yang kreatif, kritis, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar. Kemudahan akses informasi membuat Generasi Z lebih cepat memperoleh pengetahuan dan memahami perkembangan yang terjadi di lingkungan sekitar. Namun demikian, penggunaan teknologi secara berlebihan dan tidak bijak juga memberikan dampak terhadap pola interaksi sosial Generasi Z.

Intensitas penggunaan media sosial dan komunikasi digital menyebabkan sebagian Generasi Z cenderung lebih nyaman berinteraksi melalui media virtual dibandingkan komunikasi secara langsung.

Kondisi tersebut menimbulkan berbagai permasalahan sosial pada Generasi Z, seperti menurunnya kemampuan komunikasi *interpersonal*, kurangnya rasa empati, rendahnya kepedulian sosial, serta meningkatnya sikap individualis. Menurut penelitian, “Penggunaan teknologi digital secara berlebihan dapat memengaruhi kemampuan interaksi sosial dan empati pada remaja Generasi Z”. (Sikumbang et

al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi sosial, kerja sama, dan pembentukan karakter Generasi Z melalui pengalaman langsung dan aktivitas kelompok yang positif.

Pendidikan karakter merupakan proses pembentukan nilai-nilai moral, sikap, dan perilaku positif yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam proses pendidikan. Pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk individu yang tidak hanya memiliki kemampuan intelektual, tetapi juga memiliki sikap, etika, serta kepedulian sosial yang baik dalam kehidupan sehari-hari, “Pendidikan karakter melalui *Experiential Learning* dapat meningkatkan sikap empati, dan kepedulian sosial pada mahasiswa Generasi Z”. (Muji et al., 2025). Oleh karena itu, pendidikan karakter menjadi salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan modern. Mengenai perkembangan zaman saat ini, pendidikan karakter menjadi semakin penting karena adanya perubahan pola perilaku sosial pada Generasi Z. Kemajuan teknologi dan penggunaan media sosial secara berlebihan menyebabkan sebagian generasi muda cenderung mengalami penurunan dalam kemampuan interaksi sosial dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Sikap individualis,

kurangnya rasa empati, rendahnya kepedulian terhadap teman, serta kurangnya kemampuan komunikasi secara langsung menjadi salah satu permasalahan karakter yang sering ditemukan pada Generasi Z saat ini. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembentukan karakter sosial perlu mendapatkan perhatian yang lebih serius dalam proses pendidikan.

Sebuah upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan pendidikan karakter pada Generasi Z adalah melalui pembelajaran berbasis pengalaman seperti

Experiential Learning dan kegiatan *Outbound*. Melalui aktivitas kelompok dan pengalaman langsung, peserta didik dapat belajar untuk dapat memahami kondisi orang lain, meningkatkan rasa empati, serta membangun hubungan sosial yang positif. Dengan demikian, pendidikan karakter tidak hanya dilakukan melalui penyampaian teori, tetapi juga melalui pembiasaan dan pengalaman nyata yang mampu membentuk sikap dan perilaku positif peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Dapat dipahami hasil observasi dan pengalaman peneliti selama proses pembelajaran pada mahasiswa kelas A dan D pada program studi olahraga rekreasi mata kuliah *outbound*, ditemukan bahwa masih terdapat berbagai permasalahan dalam aspek karakter dan interaksi sosial mahasiswa. Sebagian mahasiswa cenderung lebih aktif berinteraksi melalui media sosial dibandingkan berkomunikasi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya kemampuan komunikasi *interpersonal*, kurangnya rasa peduli terhadap teman, serta minimnya partisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Selain itu, mahasiswa juga terlihat kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, kurang mampu bekerja sama secara optimal, dan cenderung bersikap individualis dalam proses pembelajaran.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi yang semakin pesat tidak hanya memberikan dampak positif, tetapi juga memengaruhi pembentukan karakter pada mahasiswa kelas A dan D pada program studi olahraga rekreasi mata kuliah *outbound*. Penggunaan teknologi digital secara berlebihan menyebabkan interaksi sosial secara langsung menjadi semakin berkurang.

Akibatnya, rasa empati, kepedulian sosial, serta kemampuan komunikasi *interpersonal* pada sebagian mahasiswa menjadi rendah. Dalam kegiatan pembelajaran, masih ditemukan mahasiswa yang kurang mampu memahami kondisi teman sekelompoknya, kurang aktif dalam berdiskusi, serta lebih memilih berfokus pada kepentingan pribadi dibandingkan kepentingan kelompok. Kondisi ini tentunya menjadi tantangan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam membentuk karakter mahasiswa yang aktif, peduli, dan mampu bekerja sama dengan baik.

Salah satu pendekatan yang dinilai sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Experiential Learning* berbasis *Outbound*. Melalui kegiatan *Outbound*, mahasiswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, membentuk komunikasi *interpersonal*, serta memahami pentingnya rasa empati dan kepedulian sosial terhadap orang lain. Kegiatan *Outbound* juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan sehingga sesuai dengan karakteristik Generasi Z. Dengan demikian, *Experiential Learning* berbasis *Outbound* diharapkan mampu menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam membentuk karakter mahasiswa Generasi Z.

Dalam kegiatan perkuliahan di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan terdapat Program Studi Olahraga Rekreasi yang mempelajari berbagai aktivitas olahraga berbasis rekreasi, salah satunya adalah *Outbound*. Pada program studi tersebut terdapat mata kuliah *Outbound* yang diikuti oleh mahasiswa kelas A&D angkatan 2025. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung, ditemukan beberapa karakteristik Generasi Z yang menunjukkan menurunnya kepedulian sosial, serta menurunnya rasa empati dalam berinteraksi dengan sesama mahasiswa. Fenomena

tersebut menunjukkan adanya pergeseran pola perilaku sosial pada Generasi Z yang berdampak pada aspek afektif, khususnya karakter empati. Kondisi ini menjadi perhatian penting karena pembelajaran *Outbound* pada dasarnya tidak hanya berfokus pada aktivitas fisik, tetapi juga menekankan pengembangan karakter, komunikasi *interpersonal*, dan kepedulian sosial melalui pengalaman belajar secara langsung. Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dipahami bahwa Generasi Z khususnya mahasiswa kelas A dan D pada program studi olahraga rekreasi mata kuliah *outbound*, memiliki berbagai permasalahan karakter, seperti rendahnya rasa empati, kurangnya kepedulian sosial, minimnya kemampuan komunikasi *interpersonal*, serta meningkatnya Individualis dalam kelompok. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi sosial dan pembentukan karakter mahasiswa melalui pengalaman nyata. Hasil kajian penelitian terdahulu:

“Penelitian mengenai pembentukan karakter empati telah dilakukan melalui berbagai pendekatan, bagaimana mengembangkan model Pendidikan Agama Islam dalam membentuk karakter empati pada Generasi Z”, (Miftakhuddin, 2020), Sedangkan “Mengembangkan instrumen pengukuran karakter empati pada siswa SMA”. (Santi et al., 2022). Selain itu, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa pendekatan *Experiential learning* maupun kegiatan *Outbound* memiliki potensi dalam mengembangkan karakter peserta didik. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih dilakukan secara terpisah dan belum mengintegrasikan *Experiential Learning* dengan kegiatan *Outbound* dalam upaya pembentukan karakter empati. Di samping itu, sebagian besar penelitian terdahulu

masih berfokus pada peserta didik jenjang Sekolah Dasar dan Menengah, sehingga penelitian ini secara khusus mengkaji pembentukan karakter empati pada mahasiswa Generasi Z masih relatif terbatas.

Di lihat dari kondisi tersebut, terdapat kesenjangan penelitian (Research Gap) berupa belum tersedianya model pembelajaran yang mengintegrasikan *Experiential Learning* dan *Outbound* secara sistematis untuk pengenalan dan pembentukan kesadaran awal karkter empati karakter empati mahasiswa Generasi Z, khususnya pada Program Studi Olahraga Rekreasi. Oleh Karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan (Novelty) berupa Model *Experiential Learning Outbound* yang dikembangkan berdasarkan tahapan *Experiential Learning* dan aktivitas *Outbound* sebagai sarana pengenalan dan pembentukan kesadaran awal karakter empati pembentukan karakter empati mahasiswa. Model yang dibuat diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran karakter yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z yang cenderung menyukai pembelajaran aktif, kolaboratif dan berbasis pengalaman langsung.

Dari penjelasan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai: “Model *Experiential Learning* berbasis *Outbound* dalam Pembentukan Karakter.

B. Fokus Penelitian

Sejalan dengan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini difokuskan pada penyusunan Model *Experiential Learning* berbasis *Outbound* untuk pengenalan dan pembentukan kesadaran awal empati pada Generasi Z khususnya

mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Program Studi Olahraga Rekreasi kelas A&D mata kuliah *Outbound*. Fokus utama penelitian ini adalah membuat model pembelajaran berbasis pengalaman langsung melalui kegiatan *outbound* yang dirancang untuk pengenalan dan pembentukan kesadaran awal empati mahasiswa dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang melatarbelakangi pembuatan model ini adalah masih rendahnya kemampuan empati mahasiswa, yang ditunjukkan oleh kurangnya kepedulian sosial, meningkatnya individualisme, serta komunikasi *interpersonal* yang belum optimal dalam aktivitas pembelajaran kelompok.

Selain itu penelitian ini menitikberatkan pada pembuatan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa Generasi Z, yaitu model yang bersifat aktif, partisipatif, kolaboratif, dan berbasis pengalaman langsung. Model yang dikembangkan diharapkan tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang bermakna selama kegiatan pembelajaran, tetapi juga mampu mendorong mahasiswa untuk menerapkan nilai-nilai empati dalam kehidupan sehari-hari. Fokus penelitian ini juga mencakup proses pembentukan karakter empati melalui kegiatan *outbound* sebagai implementasi pendekatan *experiential learning*. Penelitian mengkaji bagaimana rangkaian aktivitas *outbound* yang disusun berdasarkan tahapan *Experiential Learning* mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memahami perasaan orang lain, menunjukkan kepedulian sosial, membangun komunikasi *interpersonal* yang lebih efektif, serta memberikan respons yang tepat terhadap kondisi dan kebutuhan teman melalui pengalaman langsung dan proses refleksi.

Dengan demikian, penelitian ini dibatasi pada pembuatan model *Experiential Learning* berbasis *outbound* untuk pembentukan karakter empati pada mahasiswa Program Studi Olahraga Rekreasi angkatan 2025 kelas A dan D. Penelitian tidak membahas seluruh aspek karakter mahasiswa, melainkan secara khusus berfokus pada pengembangan karakter empati sebagai kompetensi sosial yang menjadi kebutuhan mahasiswa Generasi Z, sehingga penelitian dapat dilaksanakan secara lebih terarah, mendalam, dan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian latar belakang tersebut, peneliti merumuskan beberapa masalah penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini. Berikut ini merupakan rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana model *Experiential Learning* berbasis *Outbound* untuk pengenalan dan pembentukan kesadaran awal karakter empati pada Generasi Z khususnya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Program Studi Olahraga Rekreasi kelas A&D angkatan 2025 mata kuliah *Outbound*?
2. Bagaimana Efektivitas Model *Experiential Learning Outbound* untuk pengenalan dan pembentukan kesadaran awal empati Generasi Z khususnya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Program Studi Olahraga Rekreasi kelas A&D angkatan 2025 mata kuliah *Outbound*?

D. Kegunaan Penelitian

Didasarkan pada latar belakang yang telah peneliti paparkan, maka dari itu

penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Universitas Negeri Jakarta, hasil penelitian model *Experiential Learning* berbasis *Outbound* untuk pembentukan karakter ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam pembelajaran berbasis pengalaman, khususnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan karakter mahasiswa pada Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, terutama Program Studi Olahraga Rekreasi.
2. Bagi Peserta didik *Outbound*, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai panduan atau acuan dalam menerapkan model *Experiential Learning* berbasis *Outbound* guna membentuk karakter empati peserta melalui kegiatan *Outbound* yang lebih efektif, terarah, dan edukatif.
3. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan menjadi sumber pengetahuan dan referensi mengenai penerapan model *Experiential Learning* berbasis *Outbound* dalam membentuk karakter empati. Model ini bersifat aplikatif, efektif diterapkan pada pembelajaran olahraga rekreasi, serta sesuai dengan karakteristik Generasi Z yang menyukai pembelajaran aktif, interaktif, dan berbasis pengalaman langsung.