**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

**A. Model Pembelajaran *Experiential Learning,* Pendidikan Agama Islam dan Hasil Belajar**

1. Pengertian Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Dalam kamus Bahasa Inggris-Indonesia kata *Experiential* berasal dari kata *Experience* yang berarti pengalaman.[[1]](#footnote-1) Dan *Learning* berasal dari kata *Learn* artinya belajar.[[2]](#footnote-2) *Experiential Larning* berarti berlajar berdasarkan pengelaman.

Model pembelajaran adalah pola-pola kegiatan tertentu dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan kombinasi yang tersusun dari bagian atau komponen untuk mencapai tujuan pembelajaran yang terdiri dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.[[3]](#footnote-3)

Model pembelajaran *Experiential Learning* adalah pola kegiatan pembelajaran yang didasarkan pada pengalaman. Menurut para tokoh *experiential learning* sebagai berikut:

1. Miftahudin, bahwa *experiential learning* dapat didefinisikan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri.
2. Abdul Majid, *experiential learning* adalah suatu proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan mengalami pengalamannya secara langsung.[[4]](#footnote-4)
3. Oemar Hamalik, mengartikan bahwa dengan model *experiential learning* dapat menunjukan bahwa pengajaran berdasarkan pengalaman akan menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan secara aktif, memeberi pada siswa seperangkat/ serangkaian situasi-situasi dalam belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru.[[5]](#footnote-5)

Berdasarkan pendapat para tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa *experiential learning* adalah pembelajaran yang menekankan pada pengelaman, karena pengalaman mempunyai peran utama dalam proses belajar juga sebagai sarana dalam melakukan kegiatan pembelajaran secara aktif.

*Experiential learning theory* (ELT) yang kemudian menjadi dasar model pembelajaran dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Model ini menekankan pada sebuah model pembelajaran yang holistic dalam proses belajar. Dalam *Experiential learning*, pengalaman mempunyai peran utama dalam proses belajar. Penekanan ilmiah yang membedakan ELT dari teori-teori belajar lainnya. *Experiential learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Dalam hal ini, *Experiential learning* menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari model ini adalah untuk mempengaruhi murid dengan tiga cara, yaitu:

1. Mengubah struktur kognitif murid,
2. Mengubah sikap murid,
3. Memperluas keterampilan-keterampilan murid yang telah ada.

Ketiga elemen tersebut saling berhubungan dan mempengaruhi secara keseluruhan dan tidak terpisah-pisah, karena apabila salah satu elemen tidak ada, maka kedua elemen lainnya tidak akan efektif. *Experiential learning* menunjuk pada pemenuhan kebutuhan dan keinginan murid secara personal, berinisiatif, evaluasi oleh murid sendiri, dan adanya efek yang membekas pada murid.[[6]](#footnote-6)

2. Siklus dan Tahapan Pembelajaran Empirik (*Experiential*)

Pembelajaran adalah proses dimana pengetahuan diperoleh melalui transformasi pengalaman (kolb, 1984). Pernyataan ini melahirkan sebuah model siklus pembelajaran yang terdiri atas empat tahapan, yaitu:

1. Pengalaman konkret,
2. Refleksi observasi,
3. Penyusunan konsep abstrak,
4. Aplikasi.[[7]](#footnote-7)

3. Tipe Pembelajaran dan Pengajaran Model *Experiential Learning*

Dalam hal ini, terdapat dua tipe pembelajaran dan pengajaran, yaitu:

1. Pembelajaran konvensional yang menentukan pengajaran, mentransfer pengetahuan/keterampilan dari luar, biasanya untuk tujuan eksternal.
2. Pembelajaran *experiential,* berarti perkembangan orang sebagai individu yang dari dalam biasanya untuk tujuan internal.

Para siswa membutuhkan keterampilan dan pengetahuan yang ditentukan untuk pendidikan dan pekerjaan mereka. Tetapi, mereka juga membutuhkan bantuan untuk berkembang sebagai individu yang tertarik membawa banyak manfaat demi tujuan eksternal. Pembelajaran *experiential* adalah sebuah cara yang terjadi tiba-tiba, dengan menggunakan praktik pelatihan dan pengajaran yang tersituasikan dan mendorong perkembangan seseorang disekolah dan tempat kerja.

Pembelajaran *experiential* terpusat pada individu, bukan pelatihan atau sistem yang ada disekitarnya, dan bekerja atas dasar bahwa orang bisa, serta seharusnya dikembangkan dari dalam keluar, bukan dengan cara lainnya. Hanya dengan pentransferan dan penyampaian ilmu pengetahuan kepada seseorang, berarti kita memberikan sedikit bantuan kepadanya untuk tumbuh sebagai individu. Ketika kita telah mati kelaparan terhadap kebutuhan seperti ini, banyak orang dengan cepat mulai kehilangan rasa percaya diri dan harapan untuk menjadi seseorang yang istimewa dalam kehidupannya.[[8]](#footnote-8)

4. Konsep dan Prinsip Pembelajaran *Eksperential*

Dalam pembahasan kali ini, pemikiran Thompson berkaitan dengan pembelajaan eksperensial yang ia tulis pada Januari 2008 dengan judul *Experiential Learning in Action; Beyond the Ropes* yang pertama kali diterbitkan di New Zealand Human Resource Institute Magazine.

Untuk memulainya, kita bisa bersinggungan dengan basis konseptual proses pembelajaran ekperensial yang umumnya dikaitkan dengan siklus pembelajaran Kolb. Namun, pada dasarnya, siklus pembelajaran memberikan diagram sederhana yang sangat membantu bagi proses pembelajaran eksperensial secara luas, yakni melakukan, mengulas, mengembangkan dan mengimplementasikan berbagai ide demi melakukan perbaikan.

Berikut adalah beberapa ringkasan prinsip pembelajaran *experiential* yang diambil dari pemikiran Thompson, khususnya prinsip yang berkaitan dengan aktivitas yang teratur, berbagai peristiwa dan pemainan, dan sebagainya.

1. Peserta Didik Sebagai Pusat Pembelajaran

Pembelajar adalah pusat bagi keseluruhan proses, sedangkan fasilitator memberikan pembelajar sebuah jasa. Prinsip bahwa kesuksesan pendekatan *experiential* bagi pembelajar tergantung pada pembelajar tersebut merupakan fundamental. Oleh karena itulah, fasilitator harus memahami bahwa pembelajar hanya bisa membuat pemanfaatan peluangnya dengan cara terbaik jika ia siap, mau, dan mampu terlibat secara personal dalam proses pembelajaran.

1. Penggunaan Fasilitas Ringan

Prinsip yang kedua ini menyatakan bahwa para siswa bisa belajar tanpa fasilitas. Mereka secara eksperensial dengan merefleksikan dengan pengalaman mereka mengembangkan berbagai pandangan pribadi dan memahami melalui keterlibatan intelektual, emosional, dan aktivitas fisik. Hal ini bisa dan sering kali dilakukan mereka tanpa bantuan dari pihak luar.

1. Menemukan dan Menciptakan Peluang Pembelajaran Eksperensial

Fasilitator bisa memberikan bantuan selama ada unsur siklus pembelajaran dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yan tepat, memberikan aktivitas yang memulai proses pembelajaran, menciptakan sebuah atmosfer, dan kerangka kerja kondusif untuk secara konstruktif.

1. Reaksi Terhadap Pengalaman Bervariasi sehingga Jangan Terlalu Cepat Menghakimi

Anda tidak bisa memprediksi cara pembelajaran dari seorang siswa, karena ia terlibat dalam pembelajaran eksperensial individual yang bisa mengambil pesan yang sangat berbeda dalam suatu peristiwa. Contohnya, seseorang yang tidak bisa mendengarkan oranglain. Jika mendengar, maka ia harus memahami penyebab kegagalannya dalam berkomunikasi. Namun, penyebab tersebut bisa beragam karena setiap pembelajaran seseorang akan sangat berbeda.

1. Suatu Peristiwa Bisa Memunculkan Efek-efek Pembelajaran yang Berbeda

Bahwa ada sebuah hierarki tantangan yang membuat seorang fasilitator bisa mendorong para siswa untuk menunjukan perilaku dan menyadari kebutuhan (mendengarkan jika orang lain berbicara), mengembangkan keterrampilan (berbicara dengan jelas dan singkat), menembangkan rasa percaya diri atau harga diri.[[9]](#footnote-9)

5. Jenis-jenis Pembelajaran *Experiential*

a. Metode Kasus (*case method)*

Metode kasus adalah jenis pembelajaran yang mendiskusikan suatu kasus yang nyata, atau kasus yang sudah direkontruksi yang mempunyai prinsip-prinsip tertentu akan suatu masalah. Namun, apapun jenis kasusnya, pemecahan masalah pada kasus tersebut terdiri dari alternative pendekatan maupun tindakan.[[10]](#footnote-10)

Pemecahan masalah ini didasarkan pada suatu kasus yang harus dipecahkan atau diselesaikan, pemecahan masalah tergantung pada pemahaman terhadap masalah itu sendiri. Banyak orang berusaha menyelesaikan masalah secara langsung tanpa merumuskan masalahnya, maka langkah berikutnya dapat dilalui dengan mudah.[[11]](#footnote-11)

Dalam metode kasus melihat pada bagaimana suatu masalah itu dapat terjadi, lalu digali sumber masalah dan dicari jalan keluar untuk sebuah solusi tersebut. Metode kasus yang temasuk pada model pembelajaran *experiential learning* yang menekankan pada pengalaman peserta didik secara langsung. Dengan keterlibatan pengalaman maka akan muncul beberapa ide pemecahan masalah pada kasus tersebut.

b. Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Based Learning*)

Pembelajaran berdasarkan masalah diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Terdapat tiga ciri utama dalam pembelajaran berbasis masalah. Pertama, merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi siswa tidak diharapkan hanya mencatat, mendengarkan kemudian menghafal materi pelajaran tetapi siswa aktif berfikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, akhirnya menyimpulakan. Ketiga, pemecahan masalah dilakukan dengan menggunkan pendekatan berfikir secara ilmiah.

Tahap-tahap pembelajaran berdasarkan masalah:

1. Merumuskan masalah, yaitu langkah siswa menentukan masalah yang akan dipecahkan.
2. Menganalis masalah, yaitu langkah siswa meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.
3. Merumuskan hipotesis, yaitu langkah siswa merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai keilmuan yang dimilikinya.
4. Mengumpulkan data atau informasi
5. Pengujian hipotesis
6. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah.[[12]](#footnote-12)

c. Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah metode yang menekankan pada kenyataan dimana para murid diikutsertakan dalam memainkan peranan didalam mendemonstrasikan masalah-masalah hubungan sosial. Metode bermain peran dilakukan:

1. Apabila kita ingin menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak; kita beranggapan lebih baik didramatisasikan dari pada diceritakan karena akan lebih jelas.
2. Apabila kita ingin melatih anak-anak agar mereka dapat menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat sosial-psikologis.
3. Apabila kita akan melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.[[13]](#footnote-13)

Dalam penelitian ini penulis akan meneliti didalam kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* jenis bermain peran. Setiap materi atau bahan ajar akan dihubungankan dengan pengalamannya secara langsung dan peserta didik agar bermain peran sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

6. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Islam

Pendidikan islam dapat diartikan sebagai studi tentang proses kependidikan yang didasarkan pada nilai-nilai filosofis ajaran islam berdasarkan Al-Qur’an dan Sunnah Nabi Muhammad Saw. Dengan redaksi yang agak singkat, ilmu pendidikan islam adalah ilmu pendidikan yang berdasarkan islam.[[14]](#footnote-14)

Pendidikan Islam adalah pendidikan yang seluruh komponen atau aspeknya didasarkan pada ajaran islam. Visi, misi, tujuan, proses belajar mengajar, pendidik, peserta didik, hubungan pendidik dan peserta didik, kurikulum, bahan ajar, sarana prasarana, pengelolaan, lingkungan dan aspek atau komponen pendidikan lainnya didasarkan pada ajaran islam. Itulah yang disebut dengan pendidikan islam, atau pendidikan yang islami.[[15]](#footnote-15)

Pengertian Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur’an dan Al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.[[16]](#footnote-16) Model pembelajran *experiential learning* berbasis pengalaman yang dihubungkan langsung dengan materi pelajaran agar peserta didik dapat memahami karena mengalaminya secara langsung diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Model-model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Model pembelajaran yaitu sebuah stategi dalam mencapai tujuan pembelajaran diamana pendidik memilih stategi dalam menyampaikan materinya sesuai dengan model apa yang cocok digunakannya. Model juga seperti alat yang bisa digunakan membantu setiap aktifitas pendidik didalam kelas. Model pembelajaran adalah pola-pola kegiatan tertentu dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan kombinasi yang tersusun dari bagian atau komponen untuk mencapai tujuan pembelajaran yang terdiri dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.[[17]](#footnote-17)

Dalam buku yang berjudul Metodik Khusus Pendidikan Agama karya Abu Ahmadi terdapat beberapa model, strategi atau metode yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu, metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode pemberian tugas, metode demonstrasi, metode eksperimen, metode sosiodrama/ bermain peran, metode karya wisata, dan metode belajar beregu.[[18]](#footnote-18) Banyak metode yang bisa dipakai dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tujuannya agar materi dapat tersampaikan dengan baik dan peserta didik dapat menenrima materi mudah.

7. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

1. Pengertian hasil

Dalam kamus bahasa Indonesia hasil adalah sesuatu yang didapat dari jerih payah, diadakan (dibuat oleh usaha), pendapatan, perolehan, buah akibat.[[19]](#footnote-19) Dapat disimpulkan bahwa hasil adalah sesuatu yang didapat oleh seseorang dari usaha yang ia lakukan.

1. Pengertian belajar

Menurut Higlar dan bower dalam bukunya *theories of learning* yang dikutip oleh Eneng Muslihah mengatakan “belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan atau keadaan-keadaan sesaat seseorang”.[[20]](#footnote-20)

Sedangkan Muhibbin Syah mengungkapkan bahwa “belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.[[21]](#footnote-21)

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkanseseorang terjadinya perubahanprilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak.

3) Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secar fungsional. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan prilaku pada individu yang belajar. Perubahan prilaku itu yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.[[22]](#footnote-22) Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasiatau pemekaran dari kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.[[23]](#footnote-23)

b. Mengukur Hasil Belajar

Sebagai dasar timbangan (standard) untuk mengukur berhasil tidaknya pendidikan agama yang dilakukan oleh Guru Agama, adalah kurikulum. Tujuan Pendidikan Agama yang terdapat pada kurikulum diwujudkan dengan usaha pendidikan oleh Guru Agama.

Evaluasi pendidikan adalah alat control pelaksanaan pendidikan karenanya, sasaran evaluasi pendidikan dapat mengenai:

1. Tujuan kurikulum, apakah sudah sesuai dengan cita-cita orang tua murid?
2. Bahan yang diberikan sekolah, apakah sesuai dengan kurikulum?
3. Metode yang digunakan, apakah cukup efektif?
4. Kecintaan akan pekerjaan, apakah Guru Agama cukup dedikasi?
5. Hasil pendidikan, apakah memadai?
6. Peranan penilik pendidikan agama, apakah daam pembinaannya mengandung nilai positif?
7. Partisipasi orang tua murid, apakah besar atau acuh tak acuh?
8. Partisipasi masyarakat, apakah cukup besar dalam usaha bersama membina generasi muda?[[24]](#footnote-24)

Dengan mengetahui hasil pendidikan yang dicapai diharapkan akan terjadi usaha perbaikan dalam hal metode mengajar, penguasaan bahan pengajaran, pemupukan dedikasi dan sebagainya, agar tujuan pendidikan tercapai.

c. Bentuk-bentuk hasil belajar

Bentuk-bentuk hasil belajar yaitu yang meliputi aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik.[[25]](#footnote-25)

1. Aspek Kognitif

Menurut jamil suprihatiningrum, dimensi kognitif adalah kemampan yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat sampai ke tingkat yang lebih tinggi, yakni evalasi.

1. Aspek Afektif

Menurut Jamil suprihatiningrum, dimensi afektif adalah kemampan yang berhubngan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi. Menurut Uno, ada lima tingkat afeksi dari yang paling sederhana ke yang kompleks, yaitu kemaan menerima, kemaan menanggapi, berkeyakinan, penerapan karya, serta ketekunan dan ketelitian.

1. Aspek Psikomotorik

Kawasan psikomotorik mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang berifat manual atau motorik. Sebagaimana kedua domain yang lain, domain ini juga mempnyai berbagai tingkatan. Rtan yang paling sederhana ke yang paling kompleks, yaitu persepsi, kesiapan melakukan suatu kegiatan, mekanisme, respon terbimbing, kemahiran, adaptasi, dan organisasi.

Selanjutnya, sebuah kegiatan belajar dapat pula dikatakan efesien apabila dengan usaha belajar tertentu memberikan prestasi belajar tinggi. Untuk lebih jelasnya, perhatikan model berikut ini.[[26]](#footnote-26)

Hasil belajar sebagai objek penilaian, pertanyaan pokok sebelum penilaian adalah apa yang harus dinilai itu. Terhadap pertanyaan ini kita kembali kepada unsur-unsur yang terdapat dalam proses belajar-mengajar. Ada empat unsur utama proses belajar-mengajar, yakni tujuan-bahan-metode dan alat serta penilaian. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kulikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.[[27]](#footnote-27)

Menurut Suharsimi Arikunto (2008) guru maupun pendidik lainnya perlu mengadakan penilaian terhadap hasil belajar siswa karena dalam dunia pendidikan, khususnya dunia persekolahan penilaian hasil belajar mempunyai makna yang penting, baik bagi siswa, guru maupun sekolah. [[28]](#footnote-28) oleh karena itu, dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil. Jika proses pembelajaranya sesuai dengan tujuan pembelajaran maka hasil pembelajaran akan sebanding dengan tujuannya.

d. Hasil Belajar PAI

Hasil belajar adalah semua proses dan alat yang digunakan guru untuk membuat keputusan tentang kemajuan belajar yang dicapai oleh siswa. Evaluasi juga mencakup keputusan bagaimana cara mengetahui hasil belajar siswa, kapan melakukannya dan saja yang hendak diketahui (Eggen dan Kauchak, 1997).[[29]](#footnote-29) Hasil belajar, dalam proses pembelajaran melibatkan dua subjek, yaitu guru dan siswa akan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa sebagai akibat kegiatan pembelajaran.

Perubahan yang terjadi pada siswa sebagai akibat kegiatan pembelajaran bersifat non fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan. Berbagai perubahan yang terjadi pada siswa sebagai hasil proses pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua, yaitu *output* dan *outcome.* *Output* merupakan kecakapan yang dikuasai siswa yang segera dapat diketahui setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran. Ada juga yang menyebut *output* pembelajaran merupakan hasil pembelajaran yang bersifat jangka pendek. [[30]](#footnote-30)

Tujuan utama evasluasi Pendidikan Agama adalah mengefektifkan tercapainya tujuan Pendidikan Agama dengan maksud agar tujuan yang dicanangkan dalam kurikulum dapat tercapai.[[31]](#footnote-31) Hasil belajar adalah keseluruhan dari semua proses pembelajaran baik kognitif, afektif maupun psikomotorik. Dalam pembelajarn Pendidikan Agama Islam sangat menekankan pada pemahaman peserta didik dalam menjalani Agama Islam itu sendiri. Oleh karena, dalam memimih model pembelajaran harus sesuai agar tujuan dari pendidikan tercapai.

**B. Kerangka Berfikir**

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, kebanyakan guru menggunakan pembelajaran yang cenderung menekankan pada aktifitas guru dalam menyampaikan pembelajaran, sedangkan siswa hanya pasif dalam kegiatan pembelajaran dan mengikuti apa saja yang disampaikan guru. Selain itu, dalam pembelajaran guru kebanyakan menyampaikan materi dengan cepat dan menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi.

Model pembelajaran *experiential learning* merupakan sebuah metode pembelajaran yang berbasis pengalaman. *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang memperhatikan atau menitik beratkan pada pengalaman yang akan dimulai murid. Murid terlibat langsung dalam proses belajar, murid bisa mengkontruksi sendiri pengalaman-pengalaman yang berbeda dari hal yang telah mereka pelajari. Hal ini karena perbedaan dan keunikan dari gaya belajar masing-masing murid.[[32]](#footnote-32)

Hasil belajar merupakan sebuah pencapaian dalam pembelajaran, Hasil belajar, dalam proses pembelajaran melibatkan dua subjek, yaitu guru dan siswa akan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa sebagai akibat kegiatan pembelajaran. Perubahan yang terjadi pada siswa sebagai akibat kegiatan pembelajaran bersifat non fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan. Berbagai perubahan yang terjadi pada siswa sebagai hasil proses pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua, yaitu *output* dan *outcome.*

Dalam belajar tentunya mengharapkan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran, hal ini berpengaruh ketika memilih metode atau model pembelajaran. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung harus adanya interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, oleh karenanya, model *experiential learning* merupakan metode yang baik untuk digunakan dalam pelajaran Agama Islam karena peserta didik akan menghubungkan materi ajar dengan pengalamannya secara langsung. Sehingga hasil yang diperolehpun sesuai dengan tujuan pembelajaran.

**Gambar 2.1. Bagan Alur Penelitian**

Diperlukan model pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami materi pada mata pelajaran PAI.

Selama ini pembelajaran bersifat konvensional, hal ini menyebabkan pembelajaran kurang menyenangkan.

Hasil belajar PAI masih rendah

Rancangan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *experiential learning*

Rancangan pembelajaran siap diterapkan

*Pretest*

Penerapan model pembelajaran *experiential learning*

*Posttest*

Data hasil belajar PAI

Pengolahan data

Kesimpulan

**C. Hasil-hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang terdahulu dalam jurnal oleh Rita Irawati Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta agustus 2015. Penelitian tentang “Pengaruh Penerapan Model *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Seyegan Pundong Bantul” dalam kawasan Teknologi Pendidikan termasuk dalam kawasan desain, khususnya pada strategi pembelajaran. Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model experiential learning terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Seyegan Pundong Bantul. Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model experiential learning berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Seyegan Pundong Bantul. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. Sebelum perlakuan (pre-test) hasil belajar hampir seluruh subjek tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), sedangkan setelah perlakuan (post-test) nilai hasil belajar sudah dapat mencapai KKM.[[33]](#footnote-33)

Penelitian yang selanjutnya oleh Sugiyanto dalam artikel jurnal tentang “Pengaruh Gaya Belajar *Experiential Learning* dalam Peningkatan Prestasi Akademik dan Penerapannya dalam Pembelajaran” dalam jurnal ini menerangkan tentang setiap peserta didik memiliki gaya pembelajaran yang berbeda-beda oleh karena itu Sugiyanto menggunakan model pembelajaran kolb; *experiential learning* untuk meningkatkan prestasi akademik dan penerapannya dalam pembelajaran. Dalam kesimpulannya pembelajaran *experiential learning* menggunakan katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran.[[34]](#footnote-34)

Persamaan maupun perbedaan antara penelitian yang terdahulu yaitu, dalam mata pelajaran dari varibel Y nya. Penulis meneliti tentang hasil pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun model pembelajarannya sama yaitu model pembelajaran *experiential learning* yang akan diteliti di SMP Al-Badar.

**D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap penelitian, yang kebenarannya masih harus di uji secara empiris.

Berdasarkan pemikiran di atas hipotesis dapat di susun sebagai berikut:

* 1. Hipotesis Nihil

Ho : rxy = 0 Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar PAI.

* 1. Hipotesis Alternatif

Ha : rxy ≠ 0 terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar PAI.

1. John M. Echols dan Hassan Shadily, “*Kamus Inggris-Indonesia An English-Indonesia Dictionary”* (Jakarta: PT. Gramedia, 225) [↑](#footnote-ref-1)
2. John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris-Indonesia,* 352. [↑](#footnote-ref-2)
3. Darwyan Syah, Supardi, Eneng Mushlihah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Diadit Media, 2009), 187. [↑](#footnote-ref-3)
4. Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2013), 94. [↑](#footnote-ref-4)
5. Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 212. [↑](#footnote-ref-5)
6. Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran,* 92-93. [↑](#footnote-ref-6)
7. Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran,*95. [↑](#footnote-ref-7)
8. Dina Indriana, *Mengenal Ragam Gaya Pembelajaran Efektif* , 85. [↑](#footnote-ref-8)
9. Dina Indriana, *Mengenal Ragam Gaya Pembelajaran Efektif*, 93-97. [↑](#footnote-ref-9)
10. Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran,*100. [↑](#footnote-ref-10)
11. W. Gulo, *Strategi Belajar-Mengajar,* (Jakarta: PT. Grasindo, 2002), 117. [↑](#footnote-ref-11)
12. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan,* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2006), 217. [↑](#footnote-ref-12)
13. Abu Ahmadi, *Metodik Khusus Pendidikan Agama* (Bandung: Armico, 1986), 13-124. [↑](#footnote-ref-13)
14. Abuddin Natta, *Ilmu Pendidikan Islam dengan Pendekatan Multidispliner* (Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada, 2010), 13. [↑](#footnote-ref-14)
15. Abuddin Natta, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2010), 36. [↑](#footnote-ref-15)
16. Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,*(Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2010), 11. [↑](#footnote-ref-16)
17. Darwyan syah, Supardi, Eneng Muslihah, *Stategi Belajar Mengajar,* 187. [↑](#footnote-ref-17)
18. Abu Ahmadi, *Metodik Khusus Pendidikan Agama,*109-126. [↑](#footnote-ref-18)
19. Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 391 [↑](#footnote-ref-19)
20. Eneng Muslihah, *Metode dan Strategi Pembelajaran*, (Ciputat: Haja Mandiri, 2014), 62 [↑](#footnote-ref-20)
21. Muhibbin Syah*, Pskilogi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014) , 90 [↑](#footnote-ref-21)
22. Purwabto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 44-45 [↑](#footnote-ref-22)
23. Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017), 79. [↑](#footnote-ref-23)
24. Abu Ahmadi, *Metodik Khusus Pendidikan Agama,* 212. [↑](#footnote-ref-24)
25. Eneng Muslihah, *Metode Dan Strategi Pembelajaran*, 71 [↑](#footnote-ref-25)
26. Muhibin Syah, *Psikologi Belajar,* 121. [↑](#footnote-ref-26)
27. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2012), 22. [↑](#footnote-ref-27)
28. A. Choiran Marzuki, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah* (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2014), 8. [↑](#footnote-ref-28)
29. Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*. Cet. Ke-3 (Jakarta: RAJAWALI PRESS, 2016), [↑](#footnote-ref-29)
30. Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2011), 25-26. [↑](#footnote-ref-30)
31. Abu Ahmadi, *Metodik Khusus Pendidikan Agama,* 213. [↑](#footnote-ref-31)
32. Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran.* 93. [↑](#footnote-ref-32)
33. Rita Irawati journal.student.uny.ac.id.*The effect of application*. 21 maret 2018. [↑](#footnote-ref-33)
34. Sugioyono, “Pengaruh Gaya Belajar *Experiential Learning* dalam Peningkatan Prestasi Akademik dan Penerapannya dalam Pembelajaran”.www.google.com, 21 maret 2018. [↑](#footnote-ref-34)