

IMPLEMENTASI *EXPERIENTIAL LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP

Hanafi Ashar¹, Mukh Nursikhin²

Pascasarjana UIN Salatiga

E-mail : Hanafiashar127@gmail.com, ayahnursikhin@gmail.com

Abstrak

Zaman yang semakin berkembang juga membuat inovasi pendidikan harus berkembang pula, dimana inovasi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Penyesuaian perlu dilakukan dalam menghadapi tantangan pendidikan yang semakin beragam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan pembelajaran *experiential learning* mata pelajaran PAI. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Lokasi yang di ambil adalah SMP RUQ Al Falah Salatiga sebuah sekolah berbasis pesantren yang terletak di Kota Salatiga. Berdasarkan temuan data pada hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh penulis implementasi pembelajaran *experiential learning* pada pembelajaran PAI kelas VII SMP RUQ Al Falah Salatiga dapat dikategorikan berhasil dan baik dengan dibuktikan oleh hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan adanya kesesuaian antara praktek dengan rancangan pembelajaran yang sudah dibuat dalam hal ini menggunakan metode pembelajaran *experiential learning*.

Kata Kunci: *implementasi experiential learning, experiential learning, Pendidikan Agama Islam*

PENDAHULUAN

Muslim mengembangkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak yang baik (Muhaimin, 2012: 78). Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan warga negara yang baik demokratis dan bertanggung jawab (Depdiknas : 2003).

Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang dilakukan seorang pendidik secara sadar dan terencana melalui kegiatan, bimbingan dan pengajaran untuk menyiapkan peserta didiknya agar mampu mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertaqwa serta berakhlakul karimah dalam rangka mengamalkan ajaran agama Islam yang bersumber dari Al-Quran dan Hadis (Majid, 2014 : 11). Zaman yang semakin berkembang juga membuat inovasi dalam pendidikan harus berkembang pula, dimana inovasi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Penyesuaian-penyesuaian perlu dibutuhkan agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan dapat diserap secara maksimal. Perkembangan kurikulum di Indonesia sendiri yang mengharuskan siswa untuk aktif

membuat guru harus lebih kreatif untuk menunjang proses pembelajar. Salah satu teori pembelajaran yang kemudian dikembangkan pada model belajar adalah *experiential learning* yang dikembangkan oleh David Kolb.

Dewey dalam Gentry (1990 : 10), membahas bahwa *experiential learning* adalah belajar dengan melakukan. Pengalaman merupakan inti dari pembelajaran (Simons, 2006). *Experiential learning* mempunyai landasan teori konstruktivisme (Bruning, dkk., 2004). Kolb (2014), mengemukakan bahwa *experiential learning* adalah proses belajar yang melibatkan tubuh, pikiran, perasaan dan tindakan karena hal tersebut merupakan pengalaman belajar pribadi yang dilakukan secara utuh. *Experiential learning* bukan hanya sekedar mendengarkan, namun mensimulasikan situasi dalam kehidupan nyata, seperti bermain peran, *role playing*, berpartisipasi dalam bermain, *field trip* dan lain sebagainya. Berdasarkan diskusi dan wawancara dengan teman-teman guru mata pelajaran PAI menuturkan bahwa proses pembelajaran PAI selama mengajar pada sekolahnya masing-masing menunjukkan bahwa (1) siswa masih bergantung pada penjelasan guru (2) siswa yang berkemampuan tinggi selalu menjadi yang dominan ketika mengikuti pelajaran (3) siswa kurang bergairah dalam mengikuti pelajaran (4) siswa hanya terpaku pada hafalan teori saja dan kurang mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Abdul Majid (2012 : 100) berpendapat bahwa *experiential learning* memiliki berbagai jenis pembelajaran diantara lain :

Menurut David Kolb (2014 : 32) *experiential learning* memiliki berbagai tahapan sebagai berikut :

a. Pengalaman Konkret (*Concrete Experience*)

Pada tahap ini pembelajar dibekali dengan stimulus yang mendorong mereka melakukan suatu kegiatan.. Kegiatan yang digunakan bisa di dalam atau di luar kelas, dan dilakukan secara pribadi atau kelompok (Majid : 2012, 188). Pengalaman konkret berarti belajar dari pengalaman yang spesifik dan sensitif untuk situasi yang dialami oleh peserta didik.

b. Refleksi Observasi (*Reflective Observation*)

Pada tahap ini, siswa mampu melakukan observasi secara aktif dan berfikir kritis terhadap materi yang diberikan oleh pendidik. Siswa mulai berupaya untuk mencari jawaban dan memikirkan mengapa peristiwa tersebut dapat terjadi. Proses refleksi yang dilakukan oleh siswa dan guru, akan membantu siswa untuk memahami latar belakang mengapa peristiwa itu terjadi (Istighfaroh, 2014 : 3). Fuad, dkk. (2017), berpendapat bahwa berpikir kritis adalah keterampilan untuk memeriksa asumsi, membedakan nilai-nilai tersembunyi, mengevaluasi bukti dan menilai kesimpulan.

c. Penyusunan Konsep Abstrak (*Abstract Conceptualization*)

Konseptualisasi abstrak adalah belajar dengan pemikiran yang tepat dan menyeluruh, menggunakan pendekatan sistematis untuk menyusun dan membongkar fenomena (Martono dkk., 162). Setelah mengamati dan merefleksikan, kemudian di atas panggung pembentukan konsep abstrak, siswa mulai mencari alasan dan hubungan timbal balik dari pengalaman yang diperoleh.

d. Aplikasi (*Active Experimentation*)

Active experimentation adalah kemampuan untuk melakukan berbagai hal dengan orang dan mengambil tindakan berdasarkan peristiwa termasuk pengambilan risiko, belajar melalui tindakan, menekankan aplikasi praktis dalam konteks kehidupan nyata (Martono dkk., 162). Pada tahap *active experimentation* akan terjadi proses belajar bermakna, karena pengalaman yang diperoleh siswa sebelumnya dapat diterapkan pada pengalaman atau problematika yang baru. Pada tahap ini siswa mencoba merencanakan bagaimana menguji kemampuan model atau teori untuk menjelaskan pengalaman baru yang akan diperoleh selanjutnya.

Manolas & Kehagias (2005), berpendapat bahwa dengan empat tahap dalam dengan model *experiential learning*, banyak hal positif yang bisa didapat, salah satunya yang mendorong kemampuan berpikir kritis. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Chesimet M.C (2016 : 151), menunjukkan bahwa *experiential learning* memberikan dampak positif terhadap kreatifitas siswa. *Experiential learning* mempunyai landasan teori konstruktivisme (Bruning, dkk., 2004). Konstruktivisme memandang belajar lebih dari sekedar menerima dan memproses informasi yang disampaikan oleh pengajar atau buku teks semata, namun pembelajaran adalah konstruksi pengetahuan yang bersifat aktif dan personal (De Kock, dkk., 2004). Penelitian Huynh (2009), dan Grouws & Cebulla (2001), menghasilkan bahwa *experiential learning* memungkinkan seseorang lebih tertarik pada materi pembelajaran, sebagaimana dikatakan (Syah, 2010), bahwa minat dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Priatmoko & Dzakiyyah (2020), mengemukakan bahwa tujuan dari model ini adalah untuk mempengaruhi siswa dengan tiga cara, yaitu, mengubah struktur kognitif siswa, mengubah sikap siswa, memperluas keterampilan-keterampilan siswa yang sudah ada.

Penelitian ini memiliki rumusan masalah yaitu bagaimakah implementasi *experiential learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP ?. Dengan rumusan masalah seperti itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi *experiential learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan oleh penulis merupakan penelitian kualitatif. Dengan pendekatan secara deskriptif agar pembahasan dapat dipaparkan lebih detail, objektif dan sesuai dengan kebutuhan penelitian (Nugraheni, 2014:3). Penelitian diarahkan yang mengarah pada siswa kelas VII yang mempunyai populasi atau siswa sebanyak 60. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dari paparan diatas menarik penulis untuk melakukan penelitian di SMP RUQ Al Falah Salatiga. Alasan penulis melakukan penelitian di sekolah tersebut adalah :

- a. SMP RUQ Al Falah merupakan lembaga pendidikan formal berbasis pesantren
- b. SMP RUQ Al Falah merupakan lembaga pendidikan yang tergolong baru

- c. SMP RUQ Al Falah menggunakan formulasi unik berkaitan dengan kurikulumnya, terkhusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
- d. SMP RUQ Al Falah menerapkan pembiasaan akhlakul karimah dan penguatan karakter sebagai pondasi para siswa.

SMP RUQ Al Falah merupakan sekolah yang berdiri pada tahun 2022 dengan basis pendidikannya adalah pesantren. SMP RUQ Al Falah memformulasikan pendidikan formal pada umumnya dengan kolaborasi kurikulum pesantren. Sebuah sekolah yang terletak di Kota Salatiga dengan keanekaragamannya dan dijuluki sebagai kota toleran. Kurikulum yang diterapkan mendorong tumbuh kembang siswa untuk menuju tujuan pendidikan secara lebih optimal dan efektif. Dengan keunikan yang dimiliki SMP RUQ Al Falah memiliki daya tarik tersendiri dan memiliki daya jual serta daya saing dengan sekolah-sekolah yang lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan proses pembelajaran metode *experiential learning* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dilihat dari penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh guru. Di SMP RUQ Al Falah sendiri yang bertindak sebagai guru PAI adalah Ustadzah Ati Likai Tanjua, Ustadz Assegaf Adnan Abbas Yusuf, Ustadz Gunawan Laksono Aji dan Ustadz Liko Tegar Muhammad. Pembelajaran PAI sendiri di SMP RUQ Al Falah memiliki keunikan tersendiri dengan membagi pelajaran PAI menjadi potongan sub bab yang dijadikan mata pelajaran tersendiri yang kemudian menjadikan SMP RUQ Al Falah memiliki keunggulan dalam proses pembelajaran agama. Para guru menerapkan model pembelajaran *experiential learning* pada mata pelajaran PAI kelas VII dikarenakan model pembelajaran tersebut cocok diterapkan kepada siswa yang kondisinya juga seorang santri.

Pada pelaksanaannya setiap guru mempunyai langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran *experiential learning* yaitu :

Pendahuluan atau Pembukaan

Guru melaksanakan pembelajaran dengan diawali rutinitas yang selalu dilakukan ketika memulai pelajaran adalah melakukan pembacaan asmaul husna dan membaca surat-surat dalam juz 30 yang telah terjadwal setiap harinya. Setelah rutinitas dilakukan guru melakukan refleksi dengan memberikan kuis-kuis ringan untuk mereview pembelajaran yang telah dilakukan. Guru juga memberikan umpan pertanyaan terhadap materi-materi yang telah dipraktikkan di asrama dan di sekolah. Hal tersebut dilakukan karena waktu pembelajaran agama memiliki waktu yang lebih lama. Kemudian siswa diberikan stimulus untuk menjawab kuis dan memulai materi baru. Setelah hal tersebut dilakukan guru membentuk kelompok dengan membagi siswa siswa yang memiliki sudah dinilai memiliki kemampuan kognitif yang lebih agar dipisahkan pada kelompok yang berbeda agar mendorong siswa lain untuk ikut berperan aktif. Guru memilih metode pembelajaran yang cocok dengan materi yang akan diajarkan, dalam hal ini terkhusus para pembelajaran *experiential learning* guru menerapkan metode pembelajaran seperti *role playing*, *case method*,

problem based learning, *outing class*, dan metode lain yang berkaitan agar bisa diambil pengalaman nyatanya oleh para siswa. Guru juga menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan agar antara metode pembelajaran, media pembelajaran, materi dapat terkoneksi dengan baik sehingga nanti ketika materi disajikan dapat diserap secara efektif.

Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan dimana guru memulai menerapkan pembelajaran *experiential learning* dengan tahapan sebagai berikut :

- 1) *Concrete experience* atau pengalaman nyata
- 2) *Reflective observation* atau refleksi observasi
- 3) *Abstrak conceptualization* atau penyusunan konsep abstrak
- 4) *Active experimentation* atau pengaplikasian

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan oleh penulis memperoleh hasil pembahasan terhadap implementasi pembelajaran *experiential learning* sebagai berikut :

Concrete Experience

Pada tahapan ini guru memanfaatkan media pembelajaran dengan memutar video berkenaan dengan najis dengan menampilkan benda-benda yang mengklasifikasikan jenis-jenis najis, kemudian diputarkan video tata cara menghilangkan najis tersebut. Selain hal tersebut guru memutar video praktik tayamum dan wudhu dengan ketentuan yang benar. Selain memutar video siswa diajak untuk *outing class* yang bertujuan untuk mengamati kondisi sekitar sekolah sebagai bentuk tadabbur alam. Hal-hal yang diterapkan guru pada tahap ini bertujuan untuk memberikan stimulus terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Terlihat antusiasme siswa dalam mengamati video dan ketika melakukan *outing class*. Para siswa diberikan pengalaman nyata berkaitan dengan materi yang akan dibahas. Siswa diarahkan untuk melakukan pengamatan terhadap suatu hal yang berkaitan dengan pelajaran yang disajikan.. Guru dapat memulai dengan memberi kesempatan bagi seluruh siswa untuk memberitahu pengalaman pribadi sesuai materi yang akan dipelajari.

Reflective Observation

Pengalaman yang didapatkan siswa dari melihat gambar, video, dan sesuatu yang ditemukan ketika *outing class* menjadi refleksi untuk pembahasan pelajaran selanjutnya. Stimulus yang telah diberikan sebelumnya mendorong siswa agar dapat menyampaikan dan memahami poin-poin yang telah diperoleh. Siswa secara seksama dapat tergiring dengan pemanfaatan media pembelajaran yang disuguhkan. Sehingga metode yang digunakan terbukti efektif pada tahap ini.

Abstrak Conceptualization

Pada tahap ini dapat dilihat dari antusiasme setiap kelompok untuk memahami materi yang telah diberikan, dalam hal ini adalah materi bersuci dan memahami materi beberapa pengamalan *Asmaul Husna*. Lewat *outing class* yang dilakukan para siswa mampu menyusun konsep berfikir lewat apa yang diobservasi ketika berada di lokasi. Ketika

menggunakan metode *role playing* siswa mampu menghayati peran yang didapatkan sehingga siswa dapat dengan mudah memasuki tahap pengaplikasian. Berbagai metode yang diterapkan oleh guru mampu dipahami oleh siswa sebagai penyusunan konsep sesuai materi yang diberikan.

Active experimentation

Setelah ketiga tahapan dilalui setiap kelompok diinstruksikan untuk menuliskan hasil pengamatan dari gambar, video, dan ketika *outing class* di lembar kerja yang telah disediakan guru.. Setiap anggota kelompok secara antusias saling bekerja sama untuk mencatat hasil yang telah mereka dapatkan. Setelah lembar kerja diselesaikan. Setiap kelompok diinstruksikan untuk menyampaikan hasil pengamatan sesuai dengan apa yang telah didapatkan. Setelah melakukan penyampaian hasil kerja kelompok giliran guru untuk memberikan penjelasan dan meluruskan pemahaman siswa yang masih kurang sesuai. Agar kondisi kelas menjadi segar kembali setelah mendengarkan penjelasan, guru memberikan kuis penutup yang dipertandingkan oleh setiap kelompok. Pada pertemuan selanjutnya guru mengadakan praktik secara langsung berkaitan dengan materi yang telah disampaikan sebelumnya untuk dijadikan nilai pada kemampuan psikomotorik siswa. Selain itu pada materi PAI lain yang bersangkutan dengan aqidah akhlak seperti contoh membahas mengenai berbakti kepada orang tua. Siswa diajak untuk bermain peran atau *role playing* dengan tujuan materi yang telah disampaikan juga dapat diterapkan dan dilanjutkan pada keseharian siswa.

Kegiatan Penutup

Setelah pembelajaran selesai guru memberikan *closing statement* dan selalu memberikan dorongan agar siswa selalu mengamalkan pelajaran pendidikan agama yang telah dipelajari. Teori *experiential learning* dapat diterapkan dalam berbagai materi dalam pembelajaran PAI dan menurut penulis materi yang cocok menggunakan teori tersebut adalah materi yang memiliki tujuan akhir siswa dapat melakukan praktek secara baik dan benar.

KESIMPULAN

Implementasi pembelajaran *experiential learning* pada pembelajaran PAI kelas VII SMP RUQ Al Falah Salatiga dapat dikategorikan berhasil dan baik. Ditunjukan dengan adanya rancangan pembelajaran yang terstruktur dan disusun dengan baik serta disesuaikan dengan kebutuhan yang ada. Pengalaman-pengalaman yang didapat siswa dan metode yang diterapkan guru menjadi dorongan untuk siswa agar berfikir kritis dan terbuka, kondisi kelas dapat kondusif. Sehingga pelajaran PAI menjadi pelajaran yang secara tidak langsung disukai dan dapat dinikmati oleh setiap siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bruning, R. H., Schraw, G. J., Norby, M. M., & Ronning, R. R. (2004). *Cognitive Psychology and Instruction (3rd Ed)*. Columbus, OH: Merrill.
- Chesimet, M. C., Githua, B. N., & Ng'eno, J. K. (2016). *Effects of experiential learning approach on students' mathematical creativity among secondary school students of kericho east sub-county*. Kenya : Journal of Education and Practice, 7(23), 51–57.

- De Kock, A., Slegers, P., & Voeten, J., M. (2004). *New learning and the classification of learning environments in secondary education*. Review of Educational Research, 74, 141-170.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). Undang – Undang RI No. 20 tahun 2003. Tentang sistem pendidikan nasional.
- Fuad, N. M., Zubaidah, S., Mahanal, S., & Suarsini, E. (2017). *Improving junior high schools' critical thinking skills based on test three different models of learning*. International Journal of Instruction, 10(1), 101–116.
- Gentry, James W. (1990). *What Is Experiential Learning?*. University of Nebraska : Lincoln
- Grouws, Douglas, A. & Cebulla, Kristin, J. (2001). *Improving Students Achievement in Mathematics*. Diunduh dari <http://www.ibe.unesco.org>. tanggal 24 April 2023.
- Huynh, D., Haines, S. T., Plaza, C. M., Sturpe, D. A., Williams, G., de Britner, M. A. R., & Roffman, D. S. (2009). *The impact of advanced pharmacy practice experiences on students' readiness for self regulated learning*. American Journal of Pharmaceutical Education, 73 (4), 1-8.
- Istighfaroh, Zikrina. (2014). *Pelaksanaan Model Pembelajaran Experiential learning Di Pendidikan Dasar Sekolah Alam Anak Prima Yogyakarta*. Fakultas Ilmu Pendidikan : Universitas Negeri Yogyakarta
- Kolb, David. (1984). *Experiential learning*. New jersey: Prentice Hall Inc.
- Kolb, Y. K. & Kolb, D. A. (2009). *The Learning Way Meta-Cognitive Aspects of experiential Learning*. “Simulation & Garning” Journal Sage Publication. 40(3), 297-327.
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Manolas, E., & Kehagias, T.(2005). *Kolb's experiential learning model: Enlivening physics courses in primary education. Proceedings of the 2nd International Conference*. Handson Science: Science in a Changing Education, 286–289.
- Martono, Wahyuni Christiany, dkk. *Implementasi Model Pembelajaran Experiential Learning Sebagai Bagian Dari Program Sekolah Ramah Anak*. Fkip Pg-Paud : Universitas Palangka Raya
- Muhaimin. (2012). *Paradigman Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nugraheni, Farida. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Bahasa*. Surakarta
- Priatmoko, S., & Dzakiyyah, N. .(2020). *Relevansi kampus merdeka terhadap kompetensi guru era 4.0*. At-Thullad Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 4, 1–15.
- Simmons, S.R. (2006). “*A Moving Force*”: *A Memoir of Experiential Learning*. Journal of Natural Resources and Life Education, vol. 35, p. 132-139
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya