**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal dan non formal.[[1]](#footnote-2) Pendidikan pula diartikan pula sebagai usaha yang dijalankan orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai hidup atau penghidupan yang lebih tinggi.[[2]](#footnote-3)

Sedangkan Pendidikan Agama Islam ialah suatu sistem pendidikan yang memungkinkan seseorang dapat mengarahkan kehidupannya sesuai dengan cita-cita Islam, sehingga dengan mudah ia dalam membentuk hidupnya sesuai dengan ajaran Islam.[[3]](#footnote-4)

Pendidikan tidak terlepas dari peran manusia. Manusia merupakan media untuk menyampaikam ilmu pengetahuan. Dalam hal ini Ibnu ‘Arabi melukiskan hakikat manusia dengan mengatakan bahwa, “Tidak ada makhluk Allah yang bagus daripada manusia, yang memiliki daya hidup, mengetahui, berkehendak, berbicara, melihat, mendengar, berpikir, dan memutuskan”.[[4]](#footnote-5)

Dengan demikian, manusia tidak boleh berdiam diri tanpa memanfaakan potensi yang ada dalam dirinya. Dengan pikirannya maka manusia akan dapat membedakan mana yang baik dan yang tidak. Salah satu tugas atau amanah yang diberikan Allah ialah bahwa manusia wajib belajar atau mencari ilmu pengetahuan.

1

Dalam Islam menuntut ilmu itu tidak dibatasi oleh umur. Dalam hal ini biasanya sering disebut pendidikan seumur hidup. Allah Swt memberikan kabar gembira bahwasannya orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya.

Untuk mendapatkan ilmu pengetahuan maka diperlukan guru atau pendidik. Menurut Undang-undang guru ialah pendidik yang profesional dengan tugas utama, mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.[[5]](#footnote-6) Dalam Islam pendidik adalah orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didik dengan upaya mengembangkan seluruh potensi peserta didik. Pendidik terbagi menjadi dua yaitu *pertama,* pendidik kodrat, yang termasuk kedalam ini adalah orang tua, karena orang tua adalah pendidik pertama dan utama bagi anaknya. *Kedua*, pendidik disekolah, seperti guru, konselor. Sebutan ini diberikan karena mereka ditugaskan untuk memberikan pendidikan di sekolah.

Dengan demikian, guru merupakan tempat kedua setelah keluarga dalam melaksanakan pendidikan. Karena pendidikan sangat penting kedudukannya di dalam dunia Islam itu sendiri.

Dalam perkembangannya, paradigma pendidik tidak hanya sebagai tranformasi ilmu pengetahuan, namun guru hanya bertugas sebagai motivator dan fasilatator. Pendidik dituntut untuk memiliki seperangkat prinsip keguruan. Prinsip keguruan dapat berupa.[[6]](#footnote-7)

1. Kegairahan dan kesediaan untuk mengajar
2. Membangkitkan gairah peserta didik
3. Menumbahkan bakat dan sikap peserta didik yang baik
4. Mengatur proses belajar mengajar yang baik
5. Memperhatikan perubahan-perubahan kecendrungan yang mempengaruhi proses belajar mengajar
6. Adanya hubungan manusiawi dalam proses belajar mengajar

Dengan demikian, pada dasarnya prinsip tersebut merupakan hal yan harus dimiliki oleh setiap pendidik atau guru, karena jika prinsip tersebut tidak dimiliki maka proses pembelajaran tidak akan terlaksana dengan baik.

Pembelajaran merupakan salah satu wahana yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan potensi murid menuju jalan kehidupan yang disediakan Allah, dan murid sendiri yang memilih, memutuskan, dan mengembangkan jalan hidup dan kehidupan yang telah dipelajari dan dipilihnya.

Pembelajaran pada dasarnya rekayasa untuk membantu murid agar dapat tumbuh berkembang sesuai dengan maksud penciptaanya. Fungsi guru pendidikan agama Islam adalah berupaya memilih, menetapkan dan mengembangkan metode pembelajaran yang memungkinkan dapat membantu kemudahan, kecepatan, kebiasaan, dan kesenangan murid mempelajari Islam untuk dijadikan pedoman dan petunjuk hidup dan kehidupannya.[[7]](#footnote-8) Menurut Mulkan, pembelajaran sebagai suatu aktifitas guna manciptakan kreativitas siswa.[[8]](#footnote-9)

Di dalam melaksanakan proses pembelajaran guru tidak bisa memberikan model pembelajaran yang sama pada setiap materi pembelajaran. Pada kenyaaataannya banyak sekali guru yang menggunakan model atau metode yang sama pada setiap materi pembelajaran. Biasanya guru hanya menggunakan metode ceramah atau pemberian tugas di dalam proses pembelajaran. Jika hal ini terus terjadi maka akan mengakibatkan kebosanan bagi siswa.

Maka untuk mengatasi kebosanan siswa, guru perlu melakukan pembaharuan atau perbaikan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen, peneliti akan mencoba menerapkan model pembelalajaran *Experiential Learning* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Jenazah*.*

Model pembelajaran *Experiential Learning* baik untuk digunakan untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Jenazah, karena di dalam proses pelaksanaannya bersifat holistik. Peserta didik tidak hanya akan belajar tentang teori jenazah tetapi juga peserta didik diajak untuk mengalami secara langsung bagaimana proses pengurusan jenazah itu sendiri dari proses pemandian, pengafanan, shalat serta pemakaman. Dalam model pembelajaran *Experiential Learning* pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar. Dari proses pengalaman yang dialami peserta didik, maka akan menambah kreativitas siswa itu sendiri, karena di sana siswa diajak terampil bagaimana mengurus jenazah. Sedang menurut Mahfudin model *Experiential Learning* sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri.

Dari observasi yang dilakukan di lapangan pada tanggal 11 Juni 2014, proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri I Keluang yang cenderung meggunakan metode yang sama dalam setiap materi Pendidikan Agama Islam. Metode yang biasa digunakan ialah metode ceramah dan pemberian tugas, sehingga siswa cenderung bosan dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIETIAL LEARNING* DALAM MATA PELAJARAN PAI MATERI JENAZAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI I KELUANG MUBA.**

1. **Identifikasi Masalah**
2. Guru Pendidikan Agama Islam menggunakan model pembelajaran yang cenderung sama pada setiap pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Kurang tepatnya metode pembelajaran yang dilaksanakan guru Pendidikan Agama Islam.
4. Kurang aktifnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
5. **Batasan Masalah**

Untuk mempermudah proses penelitian agar tidak terlalu meluas, maka peneliti membatasi masalah pada persoalan nomor satu yaitu penulis akan menerapkan atau mengimplementasikan model pembelajaran. Model pembelajaran yang akan diterapkan yaitu *Experiential Learning* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Jenazah untuk kelas XI SMA Negeri I Keluang Kab. Muba.

1. **Rumusan Masalah**
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas kontrol (XI IPA 3) yang tidak diterapkan model pembelajaran *Experiential Learning* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Jenazah Kelas XI SMA Negeri I Keluang Muba ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas eksperimen (XI IPA 1) yang diterapankan model pembelajaran *Experiential Learning* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Jenazah Kelas XI SMA Negeri I Keluang Muba ?
4. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara yang tidak diterapkan dan diterapkannya model pembelajaran *Experiential Learning* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Jenazah Kelas XI SMA Negeri I Keluang Muba ?
5. **Tujuan dan Manfaat Penelitian**
6. **Tujuan Penelitian**
7. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas kontrol (XI IPA 3) yang tidak diterapkan model pembelajaran *Experiential Learning* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Jenazah Kelas XI SMA Negeri I Keluang Muba.
8. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas eksperimen (XI IPA 1) yang diterapannya model pembelajaran *Experiential Learning* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Jenazah Kelas XI SMA Negeri I Keluang Muba.
9. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara yang tidak diterapkan dan diterapkannya model pembelajaran *Experiential Learning* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Jenazah Kelas XI SMA Negeri I Keluang Muba.
10. **Manfaat Penelitian**
11. Secara teoritis, untuk menjadi bahan informasi tentang pelaksanaan model pembelajaran *Experiential Learning* dalam mengembangkan kreativitas guru Pendidikkan Agama Islam.
12. Secara praktis
13. Bagi guru

Menjadi bahan pertimbangan bagi guru SMA Negeri I Kec. Keluang Kab. Muba dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar menggunakan berbagai macam model pembelajaran.

1. Bagi penulis

Untuk menambah ilmu pengetahuan dan mengembangkan potensi pada peserta didik secara nyata di lapangan.

1. Bagi pembaca

Untuk menambah ilmu pengetahuan dan meningkatkan kualitas Pendidikan Agama Islam di masa yang akan datang.

1. **Kajian Pustaka**

Kajian pustaka adalah uraian tentang hasil penelitian tentang hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang direncanakan. Selain itu juga untuk memberikan gambaran atau batasan-batasan teori yang akan dipakai sebagai landasan penelitian.[[9]](#footnote-10)

Eva Astri Lianti, *Pengaruh Penerapan Experiential Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas VII SMP Persatuan Tarbiyah Islamiyah Palembang*.

Hasil penelitian menunjukan bahwa nilai rata-rata kemampuan kelas kontrol 48,38. Dan untuk observasi kemampuan berpikir kreatip siswa selama penerapan *Experiential Learning* mengalami perubahan yang baik pada setiap pertemuannya untuk kategori keterampilan berpikir lancar memperoleh persentase 65% baik, untuk kategori berpikir luwes memperoleh persentase 62,2% baik, kategori keterampilan berpikir rasional memperoleh persentase 63,3% baik, dan kategori keterampilan memperincikan memperoleh persentase 65% baik. Adapun pengujian hipotesis dengan uji-t di dapat $t\_{hitung}$= 7,707>$t\_{tabel}$ = 2,006, karena $t\_{hitung}$ >$t\_{tabel}$ maka ada pengaruh yang signifikan mengenai *Experiential Learning* terhadap berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika di kelas VII SMP Persatuan Tarbiyah Islamiyah Palembang.

Persamaan yang dilakukan dengan peneliti adalah model pembelajaran yang diterapkan adalah sama-sama menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning.* Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang akan diteliti oleh peneliti ialah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sedangkan saudari Eva mata pelajaran matematika.

Mita Widyawati, *Implementasi Experiental Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Penguasaan Konsep Kimia Pada Materi Asam Basa Peserta Didik Kelas XI IPA MAN Bojonegoro*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil tes penguasaan konsep peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata tes penguasaan konsep pada aspek kognitif dari 51,36 pada pra siklus menjadi 76,95 pada siklus I. Sedangkan pada siklus II rata-rata penguasaan konsep kimia peserta didik sebesar 83,13 meningkat menjadi 86,52 pada saat *posttes.* Pada aspek afektif terdapat peningkatan dari 58,41 dengan kategori cukup pada siklus I menjadi 70,06 pada siklus II dengan kategori baik. Pada aspek psikomotorik ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata dari 58,02 pada siklus I menjadi 65,93 pada siklus II dengan kategori cukup.

Berdasarkan data angket motivasi peserta didik menunjukkan bahwa motivasi peserta didik selalu mengalami peningkatan tiap siklusnya. Presentase pada kategori *attention* meningkat dari 65,28% pada siklus I menjadi 75,79% pada siklus II. Pada kategori *relevantion* meningkat dari 65,91% pada siklus I menjadi 72,35% pada siklus II, untuk kategori *confidence* meningkat dari 54,89% pada siklus I menjadi 70,91% pada siklus II dan pada kategori *satisfaction* terjadi peningkatan dari 70,00% pada siklus I menjadi 79,03% pada siklus II. Pada siklus I jumlah skor yang diperoleh peserta didik 4217 dengan rata-rata 63,89. Sedangkan jumlah skor angket motivasi peserta didik pada siklus II sebesar 49,28 dengan rata-rata 74,67.

Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu model yang yang diterapkan adalah adalah model *Experienial Learning*. Sedangkan perbedaaanya pada objek dan materi yang akan diterapkan, materi didalam penelitian ialah materi jenazah yang merupakan bagian dari Pendidikan Agama Islam sedangkan yang telah dilakukan oleh Mita Widyawati ialah pada mata pelajaran Kimia.

Anis Khoerunnisa, *Efektivitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islām (PAI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Materi Ajar Pengurusan Jenazah.*

Dari hasil pengolahan data diketahui bahwa *pretest* teori dan praktik siswa sebelum diberikan treatment masih dalam kategori rendah dengan rata-rata masing-masing 54 dan 74. Hasil *posttest* teori dan praktik meningkat setelah tretament, perolehan masing-masing menjadi 82 dan 90,5. Berdasarkan hasil uji t pretest diketahui thitung < Ttabel atau 1,537 < 2,093, maka Ho diterima dan Ha ditolak. Sedangkan uji t *posttest* diketahui thitung > ttabel atau 4,783 > 2,093, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Setelah diuji dengan perhitungan indeks gain, maka diperoleh hasil dengan kategori tinggi sebesar 0,75 dengan uji thitung > ttabel atau 4,260 > 2,093, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya media audio visual sangat efektif diterapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pengurusan jenazah.

Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu terletak pada materi jenazah yang merupakan ruang lingkup dari Pendidikan Agama Islam. Sedangkan perbedaannya terlihat jelas pada objek penelitiannya yaitu siswa kelas XI SMA Negeri I Keluang Kab. MUBA dan hasil yang diinginkan dari penelitian ini ialah untuk meningkatkan hasil belajar siswa .

1. **Kerangka Teori**
2. **Konsep Model *Experiential Learning***

Menurut Dewey model pembelajaran ialah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk merancang tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menajamkan materi pengajaran. Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa :[[10]](#footnote-11)

1. Model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang dapat diisi oleh beragam muatan mata pelajaran.
2. Model pembelajaran dapat muncul dalam beragam bentuk dan variasinya sesuai dengan landasan filosofis dan pedagogis yang melatarbelakinya.

Dengan demikian, model pembelajaran ialah suatu bentuk kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar terciptanya kegiatan yang dapat mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik.

Model *Experiential Learning* sebuah model pembelajaran yang holistik dalam proses belajar. Dalam *Experiential Learning*, pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar.Model *Experiential Learning* dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980.[[11]](#footnote-12)

Model *Experiential Learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung. Dalam hal ini, *Experiential Learning* menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuan dalam proses pembelajaran. Mahfudin menyimpulkan bahwa *Experiential Learning* dapat didefinisikan sebagai tindakan mencapai untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri.[[12]](#footnote-13)

Dengan demikian, model pembelajaran *Experiential Learning* merupakan model pembelajaran yang sifatnya holistik, karena di dalam pelaksanaannya meliputi tiga ranah (kognitif, afktif, psikomotorik) sesuai dengan tujuan pendidikan.

*Experiential Learning* menunjuk pada pemenuhan kebutuhan dan keinginan murid. Kualitas belajar *Experiential Learning* mencakup: keterlibatan murid secara personal, berinisiatif, evaluasi oleh murid sendiri, dan adanya efek yang membekas pada murid.[[13]](#footnote-14)

Tahapan-tahapan dalam Kolb *Experiential Learning* *Cyle* dapat diuraikan pada contoh berikut.

*Pertama*, pengalaman konkret. Pada tahap ini peserta didik disediakan stimulus yang mendorong mereka melakukan sebuah aktivitas. Aktivitas ini bisa berangkat dari suatu pengalman yang pernah dialami sebelumnya baik formal maupun informal ataupun dari situasi yang realistik.

*Kedua*, refleksi observasi. Pada tahap ini pembelajar mengamati pengalaman dari aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan pancaindra atau dengan bantuan alat peraga. Selanjutnya peserta didik merelefeksikan pengalamannya dan hasil refeksi ini mereka menarik pelajaran.

*Ketiga*, penyusunan abstrak. Setelah melakukan observasi dan refleksi, maka pada tahap pembentukan konsep abstrak pembelajar mulai mencari alasan, hubungan timbal balik dari pengalaman yang diperolehnya. Selanjutnya peserta didik mulai mengonseptualisasi suatu teori atau model dari pengalaman yang diperoleh dan mengintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya.

*Keempat*, *active experimentation* atau aplikasi. Pada tahap aplikasi akan terjadi proses belajar bermakna karena pengalaman yang diperoleh peserta didik sebelumnya dapat diterapkan pada pengalaman atau situasi probamatika yang baru.

Agar dapat menjadi pelajar yang efektif ia harus mempunyai empat macam kemampuan, yaitu :[[14]](#footnote-15)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Kemampuan  | Uraian  | Pengutamaan  |
| 1 | *Concrete Experience (CE)* | Pelajar melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru | *Feeling* (Perasaan) |
| 2 | *Reflection Observation (RO)* | Pelajar mengobservasi dan merefleksi atau memikirkan pengalamannya dari berbagai segi | *Watching* (Mengamati) |
| 3 | *Abstract Conceptualization (AC)* | Pelajar menciptakan konsep yang mengintegrasikan konsep observasinya menjadi teori yang sehat | *Thinking* (Berpikir)  |
| 4 | *Active Experimentation (AE)* | Pelajar menggunakan teori itu untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan | *Doing* (Berbuat) |

Dengan demikian, di dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model experience terdapat empat tahap, yaitu: *Concrete experience*, *reflection observation* , *abstract conceptualization, active experimentation*.

Menurut Umar Hamalik, mengungkapkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *Experiential Learning* adalah sebagai berikut.[[15]](#footnote-16)

1. Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka yang memiliki hasil-hasil tertentu.
2. Guru harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi.
3. Siswa dapat bekerja secara individual atu bekarja dalam kelompok-kelomok.
4. Para siswa ditempatkan pada situasi nyata.
5. Siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia.
6. Keseluruhan kelas menceritakan kembali tentang apa yang dialami sehubungan dengan mata pelajaran tersebut.

Langkah menantang bagi guru dalam *Experiential Learning* adalah memikirkan atau merancang aktivitas pengalaman belajar seperti apa yang harus terjadi pada diri siswa atau kelompok. Aktivitas harus berfokus pada peserta belajar (*student-centered learning*).[[16]](#footnote-17)

Menurut Mel Silberman, pendekatan pembelajaran eksperiensial (pembelajaran bersumber pengalaman) sangat cocok untuk tujuan pelatihan afektif dan behavioral. Mereka membantu para peserta menyadari perasaan dan reaksi mereka terhadap isu tetentu dan ide baru. Selain itu memungkinkan para peserta untuk berlatih dan mengasah keterampilan.

Ada enam pendekatan utama dalam pembelajaran eksperiensial yaitu, permainan peran, game dan simulasi, observasi, pencintraan mental, tugas menulis dan proyek pembelajaran tindakan.[[17]](#footnote-18)

Dengan demikian, proses pembelajaran yang memberikan pengalaman bisa dilakukan dengan berbagai macam cara salah satunya adalah dengan permainan peran, karena dengan permainan peran dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik sesuai dengan perannya masing-masing.

1. **Pendidikan Agama Islam**

Menurut Omar Mohammad At-Toumi Asy-Syaibany mendefinisikan Pendidikan Islam adalah proses mengubah tingkah laku individu pada kehidupan pribadi, masyarakat, dan alam sekitarnya, dengan cara pengajaran sebagai suatu aktivitas asasi dan sebagai profesi di antara profesi-profesi asasi dalam masyarakat.

Menurut Muhammad SA Ibrahimy (Bangladesh) mengemukakan pengertian Pendidikan Agama Islam ialah suatu sistem pendidikan yang memungkinkan seseorang dapat mengarahkan kehidupannya sesuai dengan cita-cita Islam, sehingga dengan mudah ia dalam membentuk hidupnya sesuai dengan ajaran Islam.[[18]](#footnote-19)

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan.[[19]](#footnote-20)

Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam ialah proses perubahan tingkah laku yang terjadi pada individu setelah mendapatkan pengajaran atau bimbingan sehingga dapat dengan mudah ia megarahkan kehidupannya di masa yan akan datang.

Pendidikan Agama Islam itu mempunyai landasan atau dasar yang jelas. Sebagai mana firman Allah dalam surah AL-Hasyr ayat 18:[[20]](#footnote-21)

Artinya: *Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah Setiap diri memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat) dan bertakwalah kepada Allah, Sesungguhnya Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.*

Tujuan Pendidikan Agama Islam berpijak pada firman Allah Swt sebagai berikut.[[21]](#footnote-22)

*Artinya : dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (kenikmatan) duniawi dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik, kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.*

Dengan demikian, tujuan Pendidikan Agama Islam ialah untuk mengarahkan kepada setiap insan agar dapat menyeimbangkan antara kehidupan dunia dan akhirat.

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi, Al-Qur’an-Hadits, Aqidah, Akhlak, Fiqih, dan Tarikh dan Kebudayaan Islam.[[22]](#footnote-23) Agar tidak terjadi pembahasan yang terlalu meluas, maka mata pelajaran yang akan dijadikan penelitian ialah mata pelajaran Fiqh materi Jenazah yang akan dilaksanakan di SMA Negeri I Keluang Kab. Muba.

1. **Hasil Belajar**

Menurut Sudijarto, hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Karenanya hasil belajar mencakup tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. [[23]](#footnote-24)

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapasitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
2. Kemampuan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkain gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan untuk menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotork. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Menurut Lingrend hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap.[[24]](#footnote-25)

Menurut Dymiati dan Mudjiono hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau angka atau simbol. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibanding dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.[[25]](#footnote-26)

Sedangkan menurut John M. Keller, hasil belajar yaitu sebagai keluaran dari suatu sistem pemerosesan dari berbagai masukan yang berupa suatu informasi dalam pembelajaran.[[26]](#footnote-27)

Dengan demikian, hasil belajar ialah hasil perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah proses pembelajaran terlaksana, yang mencakup perubahan yang lebih baik dari pada sebelumnya seperti meningkatnya kognitif dari peserta didik.

1. **Variabel Penelitian**

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehinnga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Ada dua variabel dalam penelitian ini. *pertama*, variabel independent atau biasa disebut variable stimulus. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variable bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi. *Kedua*, variabel dependen, dalam bahasa Indonesia sering disebut terikat. Variabel terikat merupakan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.[[27]](#footnote-28)

Indikator yang ingin dicapai dalam variabel (X) atau penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* ialah siswa mampu memahami materi jenazah meliputi:

1. Mengalami pengalaman secara konkret tentang pengurusan jenazah
2. Merefleksi dan mengobservasi
3. Menyusun konsep atas pengalaman yang diperoleh
4. Mampu mengimplementasikan pada kehidupan sehari-hari

 Sedangkan indikator yang diinginkan dalam variabel (Y) atau hasil belajar Pendidikan Agama Islam ialah siswa mampu :

1. Menjawab soal *pretest*
2. Menjawab soal *posttes*

Adapun skema variabel ialah seperti gambar dibawah ini.

Y

Hasil Belajar Siswa

X

Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning*

1. **Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan serta dapat diamati.[[28]](#footnote-29) Kedudukan definisi operasional dalam suatu penelitian sangat penting, karena dengan adanya definisi akan mempermudah pembaca dan penulis itu sendiri dalam memberikan gambaran atau batasan tentang pembahasan dari masing-masing variabel.

Model pembelajaran *Experiential Learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung.

Adapun indikator yang ingin dicapai dalam model pembelajaran *Experiential Learning* ialah siswa mampu :

1. Mengalami secara konkret tentang pengurusan jenazah
2. Merefleksi dan mengobservasi
3. Menyusun konsep materi atas pengalaman yang diperoleh
4. Mampu mengimplementasikan pada kehidupan sehari-hari

Pendidikan Agama Islam ialah suatu sistem pendidikan yang memungkinkan seseorang dapat mengarahkan kehidupannya sesuai dengan cita-cita Islam, sehingga dengan mudah ia dalam membentuk hidupnya sesuai dengan ajaran Islam.

Indikator yang diinginkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu siswa mampu memahami materi melalui pengalaman yang telah mereka alami meliputi :

1. Memandikan jenazah
2. Mengafani jenazah
3. Menyolatkan jenazah
4. Menguburkan jenazah

Hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Karenanya hasil belajar mencakup tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sedangkan indikator yang diinginkan dalam hasil belajar ini ialah siswa mampu:

1. Menjawab soal *pretest*
2. Menjawab soal *posttest*
3. **Hipotesis Penelitian**

Menurut Sumardi Suryabrata hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris.[[29]](#footnote-30) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum di dasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data peneliti.

Jadi hipotesis penelitian adalah jawaban atau dugaan sementara terhadap penelitian yang dilaksanakan.

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha:Penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* pada mata pelajaran PAI memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri I Keluang Muba.

Ho: Penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* pada mata pelajaran PAI tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri I Keluang Muba.

1. **Metodelogi Penelitian**
2. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu, penelitian ini ada kelas yang diambil sebagai kelas perlakuan disebut kelas eksperimen dan kelas yang satunya sebagai kelas perbandingan atau kelas kontrol. Pendekatan kuantitatif adalah data penelitian berupa langkah-langkah dan analisis menggunakan statistik.

1. **Design Penelitian eksperimen**

Design penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam penelitian ini akan menggunakan bentuk eksperimen *pretest-posttest*:[[30]](#footnote-31)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| E | O1 | X | O2 |
| K | O3 |  | O4 |

Keterangan:

E : Kelas eksperimen

K : Kelas kontrol

X : Perlakuan

O1 : Tes awal kelompok eksperimen

O2 : Tes akhir kelompok eksperimen

O3 : Tes awal kelompok kontrol

O4 : Tes akhir kelompok kontrol

1. **Jenis dan sumber data**
2. Jenis data

Data yang dipergunakan dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu:

1. Data kualitatif, adalah data yang bersifat uraian atau penjelasan untuk mengetahui model pembelajaran *Experiential Learning* dalam mata pelajaran PAI materi Jenazah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri I keluang muba
2. Data kuantitatif adalah data yang menggambarkan angka-angka yaitu data hasil analisa penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* dalam mata pelajaran PAI materi Jenazah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri I Keluang Muba
3. Sumber data
4. Sumber data primer yaitu guru, dan siswa yang menjadi objek penelitian.
5. Sumber data sekunder yaitu yang bersifat penunjang dalam penelitian ini, seperti lingkungan, sarana sekolah dan lain-lain.
6. **Populasi dan Sampel**
7. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[[31]](#footnote-32) Populasi dalam ini adalah seluruh kelas XI SMA Negeri I Keluang Muba.

**Tabel 1**

**Populasi Penelitian**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NO | Kelas | Jenis Kelamin | Jumlah |
| Laki-laki | Perempuan |
| 1 | XI IPA | 41 | 62 | 103 |
| 2 | XI IPS | 41 | 28 |  69 |
| Jumlah  | 82 | 90 | 172 |

1. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimilki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mengambil semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).[[32]](#footnote-33)

Dalam hal ini yang menjadi sampel adalah siswa kelas XI IPA I dan IPA 3. IPA I sebagai kelas eksperimen. Sedangkan IPA 3 bertindak sebagai kelas kontrol. jadi teknik pengambilan sampel yang peneliti gunakan adalah teknik *Purposive Sampling*.

**Tabel 2**

**Sampel Penelitian**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Kelas | Jenis Kelamin |  |
| Laki-laki | Perempuan  | Jumlah  |
| 1 | IPA I | 10 | 20 | 30 |
| 2 | IPA 3 | 9 | 24 | 33 |
| Jumlah  | 19 | 44 | 63 |

1. **Teknik Pengumpulan Data**
2. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yan tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikhologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan bila, penelitian berkenaan dengan prilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.[[33]](#footnote-34)

Observasi yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui secara langsung tentang keadaan objek penelitian. Observasi ini juga dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi.

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.[[34]](#footnote-35) Wawancara yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi yang berkenaan dengan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri I Kec. Keluang Kab. Muba.

1. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang objektif tentang kondisi SMA Negeri I Kec. Keluang Kab. Muba letak geografis sekolah, struktur sekolah, keadaan siswa dan guru serta keadaan sarana dan prasarana serta dokumen yang berkenaan dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

1. Tes

Tes adalah latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.[[35]](#footnote-36) Dalam hal ini akan ada dua macam tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Tujuan dari tes ini adalah untuk memperoleh data yang berkenaan dengan kemampuan siswa. Sehingga akan diketahui perbedaan hasil belajar baik sebelum atau sesudah diterapkannya model pembelajaran *Experiential Learning*.

1. **Teknik Analisis Data**

Analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus statistik tes “T” untuk dua sampel besar yang satu sama lain tidak mempunyai hubungan. Adapun rumus yang digunakan yaitu:[[36]](#footnote-37)

1. Rumusnya

t0$= \frac{M\_{1}- M\_{2}}{SE\_{M\_{1}- M\_{2}}} $

1. Langkah perhitungannya
2. Mencari mean variabel X (variabel I), dengan rumus:

M1 $= M^{' }+ i \left(\frac{\sum\_{fx}^{}'}{N\_{1}}\right)$

1. Mencari mean variabel Y (variabel II), dengan rumus:

M2 $= M^{' }+ i \left(\frac{\sum\_{fy}^{}'}{N\_{2}}\right)$

1. Mencari deviasi standar variabel I dengan rumus:

SD1 $=i \sqrt{\frac{\sum\_{}^{}fx^{'2}}{N\_{1}} - \left(\frac{\sum\_{}^{}fx^{'}}{N\_{1}}\right)^{2}}$

1. Mencari deviasi standar variabel II dengan rumus:

SD2 $=i \sqrt{\frac{\sum\_{}^{}fy^{'2}}{N\_{2}} - \left(\frac{\sum\_{}^{}fy^{'}}{N\_{2}}\right)^{2}}$

1. Mencari *Standar Eror* Mean Variabel I dengan rumus:

$$SE\_{M\_{1}}= \frac{SD\_{1}}{\sqrt{N-1} }$$

1. Mencari *Standar Eror* Mean Variabel II dengan rumus:

$SE\_{M\_{2}}= \frac{SD\_{2}}{\sqrt{N\_{2}-1} }$

1. Mencari *Standar Eror* Perbedaan Mean Variabel I dan Mean Variabel II dengan rumus:

$SE\_{M\_{1}- M\_{2}} = \sqrt{SE\_{M\_{1}}^{2}+SE\_{M\_{2}}^{2}}$

1. Mencari t0 dengan rumus:

t0$= \frac{M\_{1}- M\_{2}}{SE\_{M\_{1}- M\_{2}}}$

1. Renda Mudyahardjo, *Pengantar Pendidikan (Sebuah Studi Awal Tentang Dasar-Dasar Pendidikan Pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 11 [↑](#footnote-ref-2)
2. Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm 2 [↑](#footnote-ref-3)
3. Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta:Amzah, 2010), hlm. 27 [↑](#footnote-ref-4)
4. *Ibid.,* hlm. 1 [↑](#footnote-ref-5)
5. Permendiknas, *Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 Dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 11 Tahun 2011 Tentang Guru dan Dosen* ( Bandung : Citra Umbara, 2013), hlm. 2 [↑](#footnote-ref-6)
6. Bukhari Umar, *Op.Cit.,* hlm. 89 [↑](#footnote-ref-7)
7. Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung:Rosdakarya, 2012), hlm. 11-12 [↑](#footnote-ref-8)
8. Nazarudin Rahman, *Manajemen Pembelajaran (Implementasi Konsep, Karateristk dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum),* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2013), hlm. 137 [↑](#footnote-ref-9)
9. IAIN Raden Fatah, *Pedoman Penulisan Skripsi dan Karya Ilmiah*, (Palembang:IAIN Press, 2011), hlm. 15 [↑](#footnote-ref-10)
10. Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 127 [↑](#footnote-ref-11)
11. Baharuddin dalam Abdul Majid, *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2012), hlm.181 [↑](#footnote-ref-12)
12. *Ibid*., hlm. 181 [↑](#footnote-ref-13)
13. Abdul Majid*, Loc. Cit.,* hlm.182 [↑](#footnote-ref-14)
14. Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar* (Jakarta : Bumi Aksara, 2013), hlm. 111-112 [↑](#footnote-ref-15)
15. Abdul Majid, *Op. Cit*., hlm. 190-191 [↑](#footnote-ref-16)
16. *Ibid*., hlm. 191 [↑](#footnote-ref-17)
17. Mel Silberman, Carol, *Active Training Pedoman Praktis Tentang Teknik, Desain, Contoh Kasus Dan Kiat,*(Bandung : Nusa Media, 2013), hlm. 143 [↑](#footnote-ref-18)
18. Bukhari Umar*, Op. Cit.,*  hlm. 27 [↑](#footnote-ref-19)
19. Nazarudin Rahman*, Op. Cit.,* hlm. 8 [↑](#footnote-ref-20)
20. Departemen Agama*, Al- Qur’an Dan Terjemahan,* (Jakarta: Darus Sunnah , 2002) , hlm. 549 [↑](#footnote-ref-21)
21. *Ibid.,* hlm. 395 [↑](#footnote-ref-22)
22. Nazarudin Rahman, *Op. Cit*., hlm. 53 [↑](#footnote-ref-23)
23. Nyayu Khadijah, *Psikologi Pendidikan*, (Palembang : Grafika Telindo Press, 2009 ) hlm. 255 [↑](#footnote-ref-24)
24. Agus Suprijono, *Cooperatipe Learning Teori Dan Aplikasi Paikem* (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2009), hlm. 6-7 [↑](#footnote-ref-25)
25. Fajri ismail, *Evaluasi Pendidikan,* (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2014), hlm. 38 [↑](#footnote-ref-26)
26. Nia Anggraini dkk, *Ta’dib (Jurnal Pendidikan Islam),* (Palembang: Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Fatah, 2011), hlm. 6 [↑](#footnote-ref-27)
27. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendektan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2013), hlm. 39 [↑](#footnote-ref-28)
28. Sumardi Suryabrata, *Metodologi Penelitian,* (Jakarta: Raja Grapindo Persada, 2003), hlm. 29 [↑](#footnote-ref-29)
29. Sumardi Suryabrata, *Metodologi Penelitian,* (Jakarta: Raja Grapindo Persada, 2003), hlm. 76 [↑](#footnote-ref-30)
30. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 76 [↑](#footnote-ref-31)
31. *Ibid.,* hlm. 80 [↑](#footnote-ref-32)
32. Sugiyono, *Op. Cit*., hlm. 118 [↑](#footnote-ref-33)
33. *Ibid.*, hlm. 203 [↑](#footnote-ref-34)
34. *Ibid.,* hlm. 194 [↑](#footnote-ref-35)
35. Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)*,* hlm. 150 [↑](#footnote-ref-36)
36. Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 346 [↑](#footnote-ref-37)