

PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP IBADAH GHAIRU MAGHDH DENGAN MENERAPKAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING

Loliyana

FKIP Universitas Lampung
e-mail: loli_yana@ymail.com

Abstract: *Improving The Understanding of Ghairu Maghdah Worship Concept by Implementing Experiential Learning Model at PGSD Students of FKIP UNILA. The purpose of this study is to analyze: (1) lesson plan design, (2) learning process, (3) evaluation system, and (4) the improvement of understanding the concept of ghairu maghdah worship by implementing experiential learning model. The method used is action research through 3 cycles. Cycle 1 begins with explanation and implementation of experiential learning model steps from the first step that is telling experience (experience) until the last step (apply). Cycle 2 with the same treatment as cycle 1 but the emphasis is on the third step of analyzing the experience (process) until connecting the experience with the real situations (generalize). Cycle 3, the same treatment but the emphasis is on concluding the results of experience analysis through the application of a similar situation, but more clearly (apply). Data collecting technique was done by testing and observation. The data were analyzed by using quantitative deductive. The research concludes (1) The process of learning is done to improve the understanding of students in learning the concept of ghairu maghdah worship with experiential learning models. PGSD class in Cycle 1 (55%), cycle 2 (75%), and cycle 3 (87.5%); BK class cycle 1 (57.5%), cycle 2 (75%), and cycle 3 (90%). (2) Understanding the concept of ghairu maghdah worship on students: PGSD class with the average value in cycle 1 (65), cycle 2 (75), and cycle 3 (85). BK class with the average value in cycle 1 (67), cycle 2 (75), and cycle 3 (87).*

Abstrak: *Peningkatan Pemahaman Konsep Ibadah Ghairu Maghdah dengan Menerapkan Model Experiential Learning. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis (1) desain perencanaan pembelajaran, (2) proses pembelajaran, (3) sistem evaluasi, dan (4) peningkatan pemahaman konsep ibadah ghairu maghdah dengan menerapkan model experiential learning. Metode yang digunakan adalah kaji tindak melalui 3 siklus. Siklus I, dimulai dari penjelasan dan penerapan langkah-langkah model experiential learning dari langkah pertama mengemukakan pengalaman (experience) sampai pada langkah terakhir (apply). Siklus II perlakuan sama dengan siklus I namun penekanannya pada langkah ketiga menganalisis pengalaman (process) hingga menghubungkan pengalaman dengan situasi nyata (generalize). Siklus III, perlakuan sama namun penekanan pada penyimpulan hasil analisis pengalaman sampai pada penerapan situasi serupa namun lebih jelas lagi (apply). Teknik pengambilan data dilakukan dengan tes dan observasi. Data dianalisis secara deduktif kuantitatif. Hasil penelitian menyimpulkan (1) Proses pembelajaran dilakukan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran konsep ibadah ghairu maghdah dengan model experiential learning: Kelas PGSD siklus I (55%), siklus II (75%), dan siklus III (87,5%); Kelas BK siklus I (57,5%), siklus II (75%), dan siklus III (90%). (2) Pemahaman konsep ibadah ghairu maghdah pada mahasiswa: Kelas PGSD dengan nilai rata-rata, siklus I (65), siklus II (75), dan siklus III (85); Kelas BK dengan nilai rata-rata, siklus I (67), siklus II (75), dan siklus III (87).*

Kata kunci: ibadah ghairu maghdah, model experiential learning, proses dan pemahaman

PENDAHULUAN

Pada jenjang Pendidikan Tinggi, Pendidikan Agama Islam (PAI) masuk pada kelompok mata kuliah pengembangan kepribadian (MPK) dan termasuk dalam kurikulum inti. PAI merupakan kelompok mata kuliah yang menjadi landasan moral, spiritual, dan motivasi pengembangan keahlian bidang masing-masing sehingga para lulusan Perguruan Tinggi Umum (PTU) tampil sebagai tenaga profesional yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, serta berakhlak mulia sebagai perwujudan nilai-nilai Agama Islam. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya memberikan pengetahuan tentang Islam saja, tetapi harus diarahkan pada proses internalisasi nilai-nilai Islam pada diri mahasiswa.

Proses internalisasi tidak secara otomatis terjadi begitu saja tanpa ada usaha dari dosen, supaya mahasiswa dapat memahami, menghayati dan mengamalkan nilai-nilai Islam dalam segala aspek kehidupan. Kenyataannya PAI yang dilaksanakan di PGSD Unila dalam bobot 3 SKS (2.1) persemester, belum mampu mewujudkan tujuan tersebut. Dengan demikian perlu dipikirkan suatu model pembelajaran yang bisa memberikan peluang kepada mahasiswa untuk sampai kepada internalisasi nilai yang dimaksud, maka diperlukan pemahaman yang benar, dan itu akan didapat jika mahasiswa berusaha menggunakan potensi yang dimiliki secara maksimal antara lain dengan berpikir. Salah satu model pembelajaran yang bisa memberikan peluang untuk terjadinya internalisasi nilai-nilai Islam adalah model *experiential learning*.

Model experiential learning adalah salah satu model pembelajaran yang membuat mahasiswa mengasah kemampuannya sendiri melalui pengalaman yang mereka alami, pengalaman tersebut

dimaknai dan dikembangkan sendiri untuk mendapatkan solusi dalam penyelesaian masalah yang ada dalam pengalaman yang sedang dibahas dalam pembelajaran model *experiential learning*. Model *Experiential learning* adalah "belajar sebagai proses pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman, jadi pengetahuan merupakan hasil perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman" (Kolb, 1984:41)

Model ini mampu mendorong dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, belajar, tumbuh dan berkembang sesuai dengan pengalaman yang telah didapat dari aktivitas atau perbuatan, sedangkan seluruh perbuatan orang mukmin termasuk ibadah, ibadah adalah nama yang merangkum segala sesuatu yang dicintai dan diridhoi oleh Allah SWT, berupa perkataan, perbuatan yang lampak dan yang tidak tampak dengan kecintaan, kepasrahan, dan ketundukan yang sempurna, serta membebaskan diri dari segala yang bertentangan dan menyalahinya (Al-Buraikan, 2005:58).

Dalam penciptaan manusia tentu Allah SWT, mempunyai tujuan, sebagaimana yang dijelaskannya didalam Al-Qur'an surat Adz-Dzariyat (51) ayat 56 : Yang artinya. *Dan tidaklah Aku ciptakan jin dan manusia kecuali untuk mengabdikan (beribadah) kepada-Ku.*

Berdasarkan ayat di atas bahwa tujuan penciptaan manusia dan jin hanya untuk mengabdikan (ibadah) kepada Allah SWT. Pada kenyataannya masih banyak diantara manusia (mahasiswa) yang kurang memahami maknanya secara benar sesuai dengan ketentuan-ketentuan Syariat Islam. Hal itu dapat dilihat dari jawaban-jawaban yang masih terfokus pada pengetahuan yang sangat terbatas, bahkan tidak mau berusaha mencari buku atau sumber-sumber belajar yang lain dan belum mampu secara kreatif dalam memecahkan masalah dan

menemukan banyak gagasan.

Dari hasil survei yang penulis lakukan pada mahasiswa PGSD dan BK FKIP Unila tidak lebih dari 45% dengan nilai rata-rata 6,7 masih di bawah standar kelulusan, yaitu 80% dari keseluruhan mahasiswa yang mendapat nilai tuntas (KKM) yaitu 80.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan BK sebagai wadah untuk mencetak guru SD maupun guru konseling (BK) memiliki kompetensi pedagogik, sosial, kepribadian dan profesional. Hal itu bukan pekerjaan yang mudah, harus ada kesungguhan dari semua pihak yang terlibat, khususnya dalam proses pembelajaran, masing-masing harus bisa melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya secara benar, karena setiap kegiatan yang dilakukan akan dipertanggung jawabkan kepada Allah SWT, karena itu harus bernilai ibadah, apabila suatu pekerjaan dilandasi dengan niat ikhlas, sesuai dengan ketentuan dan tujuannya hanya untuk memperoleh ridho Allah SWT.

Adapun alasan menggunakan model *experiential learning* dalam pembelajaran karena pembelajaran *experiential learning* merupakan proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran. *Experiential learning* juga dilakukan melalui refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman langsung dan berfokus bahwa orang belajar terbaik itu dari pengalaman, selain itu model *experiential learning* juga mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung atau belajar melalui tindakan (Cabyani, 2008).

Model *experiential learning* memiliki keunggulan diantaranya meningkatkan semangat pembelajar karena pembelajar aktif membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif karena pembelajar bersandar pada penemuan individu, menemukan kegembiraan dalam proses pembelajaran,

juga mendorong serta mengembangkan berpikir kreatif, partisipatif untuk menemukan sesuatu, selain itu model ini akan mengakomodasi dan memberikan proses umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa yang seharusnya dilakukan. Pada dasarnya *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang mencakup model pembelajaran lain seperti: *Humanizing the classroom*, *active learning*, dsb (Sutrisno dalam Baharudin, 2010:173).

Dalam belajar PAI diperlukan suatu pemahaman yang benar, pemahaman akan didapat apabila mahasiswa berusaha secara maksimal untuk meningkatkan kemampuan dalam berpikir dan selalu berusaha mencari bahan, sumber-sumber yang dapat menambah pengetahuan atau wawasan keislaman, supaya terhindar dari taklit atau mengikut tanpa dasar pengetahuan.

Diperjelas lagi dalam surat Al-Alaq ayat 1-5. Yang artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan mu yang telah menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah, dan Tuhan mu lah yang Maha Mulia yang mengajar (manusia) dengan pena, dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (DEPAG, 2007:904).

Ayat di atas dapat dipahami bahwa belajar itu merupakan kewajiban bagi setiap orang, dan bermakna ibadah yang dimulai dari membaca dan menulis, sehingga dengan belajar akan memperoleh pengetahuan.

Menurut Hilgrad dan Brower (dalam Baharudin, 2010:13) belajar (*to learn*) memiliki arti: 1) *to gain knowledge, comprehension, or mastery of through experience or study*; 2) *to fix in the mind or memory, memorize*; 3) *to acquire through experience*; 4) *to become in forme of to find out*. Menurut definisi tersebut, belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai

pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Dengan demikian belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu.

Menurut Cronbach, "*Learning is shown by change in behavior as result of experience*". Belajar yang terbaik adalah melalui pengalaman (Baharudin, 2010:13).

Kaitannya dengan belajar, maka pengalaman mahasiswa yang dijadikan bahan dalam pembelajaran dan harus bernilai ibadah.

Menurut Ibnu Taimiyyah ibadah adalah sebuah kata yang mencakup segala sesuatu yang dicintai dan di ridhoi Allah SWT dari perkataan dan perbuatan, lahir maupun batin". Oleh karena itu sholat, puasa, zakat, haji, jujur, melaksanakan amanah, berbakti kepada orang tua, menyambung tali silaturahmi, menepati janji, amal ma'ruf nahi munkar, berjihad melawan orang kafir dan munafik, berbuat baik kepada tetangga, anak yatim, orang miskin, musafir (yang memerlukan pertolongan), binatang, berdoa, berzikir, membaca dan sebagainya termasuk ibadah. Demikian pula mencintai Allah SWT dan Rosul-Nya, takut kepada Allah SWT, tobat kepada-Nya, bersyukur atas nikmat-Nya, ridho dengan takdir-Nya, bertawakal kepada-Nya, mengharap rahmat-Nya, takut kepada siksa-Nya dan sebagainya termasuk ibadah (AlAdnani, 2005:8).

Menurut Muhammad Quthb "Perasaan seorang muslim dalam perjalanan mencari rezeki, mencari ilmu, mengupayakan kemakmuran bumi dan setiap aktivitas fisik, akal dan jiwanya adalah (bisa bernilai) ibadah. (Nilai) ibadah yang dilaksanakan dengan keikhlasan yang sama dengan keikhlasan untuk melaksanakan (ibadah) shalat" (Muhammad Quthb dalam Ahmad Syakir, 2011:5), ternyata menuntut ilmu mendidik dan membesarkan anak, bekerja keras mencari nafkah untuk keluarga, bahkan meyingkirkan duri dari jalanan pun bisa mempunyai nilai ibadah secara umum ibadah

berarti mencakup semua perilaku dalam semua aspek kehidupan yang sesuai dengan ketetapan Allah SWT, yang dilakukan dengan ikhlas untuk mendapatkan ridho Allah SWT. Dalam kaitan dengan penelitian ini ibadah Ghairu maghulah yang dimaksudkan adalah semua ibadah selain ibadah yang khusus atau ibadah yang sudah ada ketentuannya di dalam Al-Qur'an maupun hadist atau yang terdapat di dalam rukun Islam.

Karena itu setiap perbuatan manusia selalu memiliki aspek dunia dan aspek akhirat sebagaimana dijelaskan Allah SWT dalam QS Az-Zalzalah (99) : 7-8. Yang artinya: Maka Barangsiapa mengerjakan kebaikan seberat zarrah, niscaya dia akan melihat (balasan) nya. Dan barangsiapa mengerjakan kejahatan seberat zarrah, niscaya dia akan melihat (balasan) nya.

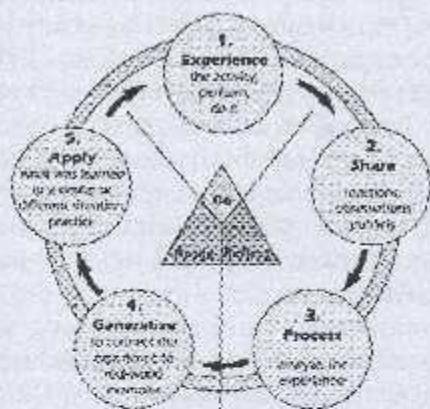
Setiap perbuatan, perkataan manusia lahir dan batin yang disukai dan diridhoi oleh Allah SWT seperti membantu orang sakit, meringankan beban dan kesukaran hidup orang lain, memenuhi keperluannya, menolong orang yang teraniaya, mengajar dan membimbing orang lain adalah ibadah. Dengan kata lain semua kegiatan-kegiatan yang diizinkan oleh Allah SWT atau yang tidak dilarang dan dilaksanakan dengan ikhlas serta tujuannya memperoleh ridho Allah SWT maka pekerjaan tersebut akan bernilai ibadah.

Pembelajaran dengan model *experiential learning* mulai diperkenalkan pada tahun 1984 oleh David Kolb dalam bukunya yang berjudul "*Experiential Learning, experience as the source of learning and development*". *Experiential Learning* mendefinisikan belajar sebagai "proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi pemahaman dan mentransformasikan pengalaman" (Kolb 1984: 41). *Experiential Learning* merupakan sebuah model holistic

dari proses pembelajaran di mana manusia belajar, tumbuh dan berkembang. Penyebutan istilah *experiential learning* dilakukan untuk menekankan bahwa *experience* (pengalaman) berperan penting dalam proses pembelajaran dan membedakannya dari teori pembelajaran lainnya seperti teori pembelajaran kognitif ataupun behaviorisme (Kolb, 1984:42).

Senada dengan pendapat di atas *experiential learning* adalah suatu proses pembelajaran yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai juga sikap melalui pengalamannya secara langsung (Cahyani, 2003). Oleh karena itu, model ini akan bermakna tatkala pembelajar berperan serta dalam melakukan kegiatan. Kemudian, mereka mendapatkan pemahaman serta menuangkannya dalam bentuk lisan atau tulisan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kolb mengembangkan Model *Experiential Learning* yang dapat digambarkan seperti berikut ini:



Gambar 1. Model *Experiential Learning* (Kolb, 1984)

Mengacu pada gambar di atas, pada dasarnya pembelajaran Model *Experiential Learning* ini sederhana dimulai dengan melakukan (*do*), refleksikan (*reflect*) dan kemudian terapkan (*apply*). Jika diekspansi

lagi maka akan terdiri dari lima langkah, yaitu mulai dari proses mengalami (*experience*), berbagi (*share*), analisis pengalaman tersebut (*process*), mengambil hikmah atau menarik kesimpulan (*generalize*), dan menerapkan (*apply*). Begitu seterusnya kembali ke fase pertama, alami. Siklus ini sebenarnya tidak pernah berhenti.

Adapun langkah-langkah pelaksanaannya sebagai berikut:

1. *Experience*. Mahasiswa memperhatikan contoh yang diberikan dosen yang berkenaan dengan materi ibadah, dalam pelaksanaan tanggung jawab sebagai seorang hamba sekaligus khalifah.
2. *Share* (berbagi rasa/pengalaman). Mahasiswa mengemukakan pengalaman-pengalaman pribadinya mengenai ibadah, baik yang khusus maupun yang umum yang telah dilakukannya sebagai hamba Allah.
3. *Process* (analisis pengalaman). Setelah mahasiswa mengemukakan pengalamannya, mahasiswa melakukan diskusi dengan teman ataupun dengan dosen, apabila ada kesulitan dengan pengungkapan pengalamannya.
4. *Generalize* (menghubungkan pengalaman dengan situasi nyata). Mahasiswa menyimpulkan hasil analisis dari pengalaman yang telah dikemukakan secara utuh, dari awal sampai akhir namun masih perlu pengulangan dan penerapan dalam situasi nyata.
5. *Apply* (penerapan terhadap situasi yang serupa, namun lebih jelas lagi). Mahasiswa mampu menampilkan apa yang ia ungkapkan secara benar sesuai dengan ketentuan-ketentuan syariat Islam.

Dalam pembelajaran *experiential learning*, harus memperhatikan strategi, metode dan teknik pembelajaran yaitu meliputi 3 hal di bawah ini:

1. Strategi belajar melalui pengalaman menggunakan bentuk skema induktif, berpusat pada mahasiswa dan berorientasi pada aktivitas.
2. Penekanan dalam strategi belajar melalui pengalaman adalah proses belajar, dan bukan hasil belajar.
3. Dosen dapat menggunakan strategi ini dengan baik didalam kelas maupun diluar kelas.

Sedangkan metode yang digunakan adalah diskusi kelompok, tekniknya sangat menyenangkan dan mudah dipahami karena setiap materi akan disajikan dengan dianalogikan dengan permasalahan empiris yang ada dimasyarakat atau yang telah mereka alami dalam kehidupan setiap hari.

Pemahaman belajar merupakan kemampuan belajar mahasiswa secara keseluruhan, yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan sikap yang bersangkutan, setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil pemahaman belajar peserta didik dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain secara eksplisit.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 3 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 4 kegiatan, yaitu perencanaan pelaksanaan observasi dan refleksi. Pada akhir setiap siklus mahasiswa diberi soal untuk mengetahui sejauh mana hasil atau pemahaman mahasiswa dengan menerapkan model *experiential learning*. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model kolaborasi yang mengutamakan kerjasama antara peneliti, dosen, serta observer atau dosen pendamping. Penelitian ini merupakan upaya untuk mengkaji apa yang telah terjadi dan telah dihasilkan atau belum tuntas pada langkah tindakan sebelumnya. Hasil refleksi digunakan untuk

mengambil langkah dalam upaya untuk mencapai tujuan penelitian. Adapun rancangan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model Kemmis dan McTaggart, menurut mereka (DEPDKNAS, 2004 : 2) pelaksanaan dalam PTK meliputi 4 alur (langkah): (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, (4) refleksi. Adapun perencanaan pembelajaran yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis karakteristik mahasiswa yang akan diteliti, menetapkan tujuan pembelajaran, menyeleksi media, metode, dan bahan ajar, memanfaatkan bahan ajar, melibatkan mahasiswa dalam kegiatan belajar, evaluasi dan revisi.
 2. Menyiapkan sumber, bahan dan alat bantu yang dibutuhkan dan lembar observasi, kegiatan dan penilaian hasil belajar juga melalui pembahasan.
 3. Menyiapkan format penilaian formatif.
- Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan rancangan tindakan yang telah ditetapkan dalam satuan acara pembelajaran (SAP) pelaksanaan tindakan ini dilakukan dalam beberapa kali pertemuan. Proses pelaksanaan dilakukan disesuaikan dengan keadaan serta kondisi pada saat tindakan dimulai sesuai dengan program yang telah direncanakan, yang terdiri dari:
1. membentuk kelompok diskusi aktif (*buzz group*)
 2. penjelasan mekanisme kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu penerapan model *experiential learning*.
 3. menjelaskan langkah kerja untuk membahas masalah.
 4. membahas hasil diskusi.
 5. melaporkan hasil diskusi.

Observasi dan evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan yang akan dicapai serta untuk mengumpulkan data akurat yang diperlukan dari hasil proses tindakan yang

dilakukan sehingga diperoleh data subjektif mungkin tentang proses dan hasil tindakan. Evaluasi digunakan untuk mengetahui keberhasilan tindakan serta memperoleh data seakurat mungkin.

Analisis dan refleksi dilakukan untuk memberikan analisis dan diinterpretasikan sehingga dapat diketahui akan hasil dari pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan dengan tujuan yang diharapkan peneliti, dan sebagai bahan untuk melakukan refleksi terhadap semua kegiatan tindakan yang telah dilakukan.

Refleksi merupakan kegiatan analisis sintesis interpretasi dan *explanation* (penjelasan) terhadap semua data atau informasi yang dikumpulkan sebagai bahan untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan indikator keberhasilan atau belum yang sudah ditetapkan sebelumnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Kelas

Mahasiswa PGSD dan BK pada jurusan IP FKIP Unila angkatan 2011 dengan subyek peneliti berjumlah 80 orang yang terdiri dari laki-laki 15 orang dan perempuan 65 orang semuanya berada dalam satu jurusan dan tingkat kemampuan mahasiswa sangat heterogen karena ada yang sudah mampu berargumentasi serta sudah pandai membaca Al-Qur'an dan memahaminya dengan baik.

2. Tindakan, Hasil dan Refleksi.

Siklus 1 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 17 November 2011 sesuai jadwal MKU di FKIP Universitas Lampung. Dengan sub-pokok bahasan:

1. Menjelaskan pengertian ibadah
2. Menunjukkan dalil-dalil ibadah
3. Menghubungkan dalil-dalil ibadah dengan aktivitas pembelajaran
4. Menyimpulkan macam-macam ibadah
5. Menyimpulkan tujuan ibadah

6. Memberikan argumentasi dari manfaat ibadah
7. Membenarkan manfaat ibadah

Penggunaan model *experiential learning* dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan diawali dengan menunjukkan gambar tentang aktivitas manusia dalam menjalani hidup, dari gambar tersebut dijadikan pengalaman selanjutnya mahasiswa memaknai gambar sesuai dengan langkah-langkah yang ada dari model yang saya terapkan pada pembelajaran PAI.

Setelah menyelesaikan diskusi, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas, di mulai dengan kelompok 1 sampai dengan kelompok 8 secara bergiliran, sedangkan yang lain memberikan tanggapan kepada kelompok yang tampil. Dosen memberikan klarifikasi terhadap pernyataan dan temuan yang telah disampaikan peserta kelompok, dan bersama-sama mahasiswa menyimpulkan dari hasil diskusi dan pembelajaran secara keseluruhan.

Dari hasil pengamatan (*observasi*) selama berlangsungnya siklus I diperoleh data-data yang menunjukkan sebagian besar mahasiswa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran PAI dengan menggunakan model *experiential learning*, karena berdasarkan dari hasil pengamatan dan wawancara, mahasiswa merasa senang dan tertarik terhadap model yang digunakan, yakni membuat semangat serta lebih baik dampaknya terhadap aktivitas belajar dan proses pembelajaran dibandingkan dengan cara pengajaran yang masih konvensional.

Di akhir pembelajaran siklus satu dilakukan evaluasi berupa tes terhadap materi yang telah diterima mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan model *experiential learning*. Hasil tes yang diambil sebagai data dengan tujuan untuk melihat peningkatan dari ketuntasan belajar dan pemahaman mahasiswa PGSD FKIP Universitas

Lampung. Setelah dilakukan analisis data, maka diperoleh data hasil belajar seperti yang tertuang dalam tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar dan Ketuntasan Klasikal Siklus I

No	Mahasiswa		Presentase		Kategori	Ket
	PGSD	BK	PGSD	BK		
1	20	18	50%	45%	Rendah	55-65
2	10	10	25%	25%	Sedang	66-75
3	10	12	25%	30%	Tinggi	76<
4	40	40	100%	100%		

No	Nilai		Keterangan
	PGSD	BK	
1	85	80	Nilai Tertinggi
2	55	60	Nilai Terendah
3	65	67	Nilai Rata-Rata
4	80	80	Ketuntasan Klasikal

Sumber : Data Penelitian

Berdasarkan data tabel 1, Hasil belajar pada siklus I dinyatakan bahwa jumlah mahasiswa yang tuntas sesuai dengan indikator penelitian adalah kelas PGSD 10 orang mahasiswa atau sekitar 25% yang tinggi, 20 orang mahasiswa atau sekitar 50% dengan kategori rendah dan 25% dengan kategori sedang, dan untuk kelas BK, 12 orang mahasiswa atau 30% yang tinggi, 18 orang mahasiswa atau sekitar 45% yang rendah dan 10 orang atau 25% dengan kategori sedang.

Hasil refleksi pada siklus I masih banyak mahasiswa yang memperoleh nilai dengan kategori rendah yaitu 50% kelas PGSD dan 45% kelas BK yang berarti diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya terutama penjelasan tentang penerapan model *experiential learning* dikarenakan model tersebut masih dianggap baru oleh mahasiswa sehingga perlu ada pembagian kelompok yang didasarkan pada kemampuan intelektual mahasiswa diharapkan mampu membuat keaktifan tiap individu meningkat. Kelompok-kelompok ini juga membantu para mahasiswa untuk memahami dan mencerna materi pelajaran yang belum

dimengerti. Dengan adanya kelompok yang didasarkan pada intelektual mahasiswa tersebut diharapkan mahasiswa mampu melakukan langkah konstruktif, berpikir kreatif, berani mengajukan pertanyaan yang membentuk masyarakat belajar dan melakukan refleksi sehingga pilar-pilar utama dalam model *experiential learning* dapat diterapkan.

Siklus 2

Tindakan siklus dua ini dilakukan karena hasil yang diperoleh pada siklus satu belum memuaskan dan masih dalam kategori sedang, selain itu, masih ada beberapa mahasiswa yang bersikap kurang baik antara lain ngobrol dengan anggota kelompok lain, kurang aktif pada saat berlangsungnya proses kegiatan pembelajaran. Siklus dua ini dilakukan untuk mengatasi masalah yang terjadi pada siklus satu dan tetap berupaya untuk meningkatkan keaktifan dan memperbaiki sikap mahasiswa sehingga mencapai hasil yang memuaskan.

Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, Tanggal 1 Desember 2011. Dengan sub pokok bahasan yang berbeda, dan kegiatan yang sama. Kegiatan diawali dengan menayangkan video upacara, dan mahasiswa memperhatikan lalu mendiskusikannya dengan kelompok, sampai pada langkah terakhir sesuai dengan indikator setelah dianggap cukup kemudian dosen mempersilahkan mahasiswa untuk menuliskan hasil kerja kelompok, dan mahasiswa mempresentasikannya dihadapan dosen dan teman-temannya.

Kegiatan diamati oleh peneliti dan dosen mitra sama halnya dengan siklus pertama mengisi lembar observasi dan mencatat temuan-temuan di luar lembar observasi yang nantinya hasil temuan itu akan digabungkan dan direkap serta dianalisis. Setelah menyelesaikan diskusi masing-masing kelompok melakukan Presentasi hasil diskusi kelompoknya

sedangkan yang lain memberikan tanggapan kepada kelompok yang tampil. Pada akhir siklus II diberikan tes untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar mahasiswa.

Hal itu dapat dilihat pada tabel 2. berikut ini :

Tabel 2. Persentase Hasil Belajar dan Ketuntasan Klasikal Siklus II

No	Mahasiswa		Persentase		Kategori	Ket
	PGSD	BK	PGSD	BK		
1	10	8	25%	20%	Rendah	55-65
2	10	10	25%	25%	Sedang	66-75
3	20	22	50%	55%	Tinggi	76-
4	40	40	100%	100%		

No	Nilai		Keterangan
	PGSD	BK	
1	95	95	Nilai Tertinggi
2	60	65	Nilai Terendah
3	75	75	Nilai Rata-Rata
4	80	80	Ketuntasan Klasikal

Sumber : Data Penelitian

Hasil belajar mahasiswa pada siklus II dinyatakan bahwa jumlah mahasiswa yang tuntas sesuai dengan Kriteria. Ketuntasan Penelitian adalah untuk PGSD 30 orang mahasiswa atau sekitar 75%, yang belum tuntas 10 orang atau 25% dengan rata-rata nilai 75 dan untuk BK 32 orang atau 80%, yang belum tuntas 8 orang atau 20% dengan nilai rata-rata 75. pada siklus dua terlihat adanya peningkatan angka ketuntasan baik kelas PGSD maupun BK namun belum mencapai indikator penelitian, akan tetapi mahasiswa sudah mulai paham akan model pembelajaran yang digunakan dan sebagian aktif dalam mengikuti diskusi, mereka mulai berpikir dengan secara kreatif dan mandiri dalam memberikan tanggapan berupa ide dan gagasan.

Hasil refleksi pada siklus ini menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa akan konsep ibadah ghairu mahdah serta adanya perubahan sikap kearah

yang lebih baik, namun masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu ditingkatkan lagi, diantaranya masih terdapat nilai mahasiswa yang belum mencapai KKM yaitu 80. Kekurangan-kekurangan tersebut antara lain:

- Aktivitas masih belum aktif, terutama dalam kegiatan menuliskan pengalaman, hal ini berarti peneliti harus lebih kreatif dalam memotivasi mahasiswa, sehingga mahasiswa tidak merasa malu.
- Tidak mau memberikan pertanyaan ataupun komentar dalam diskusi.
- Masih banyak yang bersikap acuh tak acuh ataupun cuek saja terhadap apa yang disampaikan teman kelompoknya.

Siklus 3

Siklus 3 dilaksanakan pada hari Kamis tgl 8 Desember 2011. Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam siklus III ini tidak jauh berbeda dengan siklus II. Setelah mengetahui kekurangan yang terdapat dalam siklus II, peneliti mencoba memperbaiki pada siklus III.

Pada kegiatan inti pertemuan siklus ke III ini, mahasiswa tidak lagi diberi contoh, tapi langsung menuliskan pengalamannya dan dari pengalaman yang telah ditulis didiskusikan sesuai dengan langkah-langkah yang ada dalam experiential learning dosen memberikan bimbingan sepiintas apabila ada mahasiswa yang masih kesulitan khususnya *generalize* (menghubungkan pengalaman dengan situasi nyata) dan *apply* (penerapan) untuk memantapkan supaya lebih jelas dan benar dari pengalaman yang sudah ditulis juga bagaimana menerapkan atau menampilkan yang diungkapkan secara benar sesuai dengan syariat Islam. Setelah dianggap cukup mahasiswa mempresentasikan Hasil kerja kelompok dan diakhiri dengan tes. Hasil dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Persentase Hasil Belajar dan Ketuntasan

No	Mahasiswa		Persentase		Kategori	Ket
	PGSD	BK	PGSD	BK		
1	0	0	0	0	Rendah	55-65
2	5	7	12,5%	10%	Sedang	66-75
3	35	33	87,5%	90%	Tinggi	76%
4	40	40	100%	100%		

No	Nilai		Keterangan
	PGSD	BK	
1	95	97	Nilai Tertinggi
2	70	75	Nilai Terendah
3	85	80	Nilai Rata-Rata
4	80	80	Ketuntasan Klasikal

Sumber : Data Penelitian

Hasil pada siklus III dinyatakan bahwa jumlah mahasiswa yang tuntas sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Penelitian adalah 35 orang mahasiswa atau sekitar 87,5 %. Untuk PGSD maupun BK dengan jumlah yang hampir sama sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Penelitian yang ditentukan yaitu 80% dari KKM yaitu 80 ,dengan demikian maka pembelajaran menggunakan model *experiential learning*, dapat meningkatkan aktivitas dan perubahan sikap serta prestasi belajar mahasiswa, dikarenakan indikator keberhasilan dalam penelitian ini sudah tercapai maka siklus penelitian dihentikan.

SIMPULAN

1. Pembelajaran PAI dengan menerapkan model *experiential learning* dapat meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah.
2. Dapat memberikan dampak pada perubahan sikap, karena masing-masing mahasiswa saling menghargai pendapat sesama teman.
3. Dapat membuat aktif dan memacu tumbuhnya kreatifitas, karena masing-masing anagota kelompok dapat ngungkapkan atau menuliskan pengalamannya.

4. Adanya peningkatan nilai ketuntasan dalam pembelajaran.
5. Mampu memberikan pemahaman yang benar dari setiap yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azumardi. 2002. *Pendidikan Agama Islam pada Perguruan Tinggi Umum*. Jakarta: DEPEG
- Baharuddin. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ar-Ruzz media
- Benny, A. Pribadi. 2009. *Model-model desain system pembelajaran, prodi Teknologi Pendidikan PPS UNJ*.
- Cahyani, Isah. 2009. *Peran Experiential Learning dalam Peningkatan Motivasi Pembelajaran*. <http://www.ialf.edu/kipbipa/papers/cahyaniisah.doc/> (10 Juli 2011)
- Departemen Agama. 2007. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Solo: PT Qomari Prima Publisher.
- Kolb, David A. 1984. *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*.
- Musya, Muhammad Yusuf. 2000. *Islam Suatu Kajian Komperhensif*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Nursidik, Yahya. 2009. *Jurnal tentang Experiential Learning Pembelajaran dari Pengalaman*. (diakses pada tanggal 05 Agustus 2011).
- Qardowi, Yusuf. 2001. *Ibadah di Dalam Islam*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Suryana, Toto. 2004. *Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Tiga Mutiara
- Taimiyah, Ibnu. 1989. *Al-Ubudiah*. Bairut.
- Undang-undang RI No.20 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika
- Winata, Putra. Udin.S. 2001. *Model Pembelajaran Inovatif*. Ditjen Pendidikan Tinggi Jakarta.