

















Siklus belajar menurut pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) seperti gambar diatas dimulai dari sebuah pengalaman konkret dilanjutkan dengan proses refleksi dan observasi terhadap pengalaman tersebut. Hasil refleksi ini ini akan diasimilasi/diakomodasi dalam struktur kognitif (konseptualisasi abstrak) dan selanjutnya dirumuskan suatu hipotesis baru untuk diuji kembali pada situasi baru (eksperimen). Hasil dari tahap eksperime akan menutun kembali pembelajar menuju tahap pengalaman konkret.

Tahapan-tahapan dalam *Kolb's experiential learning cycle* dapat diuraikan pada contoh berikut:

*Pertama*, pengalaman konkret. Pada tahap ini pembelajar disediakan stimulus yang mendorong mereka melakukan sebuah aktivitas. Aktivitas ini bias berangkat dari suatu pengalaman yang pernah dialami sebelumnya baik formal maupun informal ataupun situasi yang realistic. Aktivitas yang disediakan bias didalam ataupun diluar kelas dan dikerjakan oleh pribadi ataupun kelompok.

*Kedua*, refleksi observasi. Pada tahap ini pembelajar mengamati pengalaman dari aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan panca indra atau dengan bantuan alat peraga. Selanjutnya pembelajar merefleksikan pengalamannya dan dari hasil refleksi ini mereka menarik pelajaran. Dalam hal ini preses refleksi akan terjadi bila guru mampu mendorong murid untuk mendeskripsikan kembali pengalaman yang diperolehnya, mengomunikasikan kembali dan belajar dari pengalaman tersebut.



Kolb mengenalkan empat gaya belajar yang sesuai dengan tahapan-tahapan dalam siklus belajar sebagai berikut:

- *Assimilator, (AC/RO)*, kombinasi dari berfikir dan mengamati (thinking and watching). Anak pada tipe assimilator memiliki kelebihan dalam memahami berbagai sajian informasi serta merangkumnya ke dalam suatu format yang logis, singkat, dan jelas. Biasanya anak tipe ini kurang perhatian kepada orang lain dan lebih menyukai ide serta konsep yang abstrak.
- *Converger,(AC/AE)*. Kombinasi dari berfikir dan berbuat (thinking and doing). Anak dengan tipe converger unggul dalam menemukan fungsi praktis dari berbagai ide dan teori. Biasanya mereka punya kemampuan yang lebih baik dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Mereka juga cenderung lebih menyukai tugas-tugas teknis (aplikatif) dari pada masalah sosial atau hubungan antar pribadi.
- *Accommodator, (CE/AE)*. Kombinasi dari perasaan dan tindakan (feeling and doing). Anak dengan tipe accommodator memiliki kemampuan belajar yang baik dari hasil pengalaman nyata yang dilakukan sendiri. Mereka suka membuat rencana dan melibatkan dirinya dalam berbagai pengalaman baru dan menantang. Mereka cenderung bertindak berdasarkan analisis logis. Dalam usaha memecahkan masalah, mereka biasanya mempertimbangkan factor







- b. Sikap lebih memercayai pengetahuan yang mereka temukan sendiri daripada pengetahuan yang diberikan oleh orang lain. Menurut Lewin, berdasarkan hasil eksperimen yang dia lakukan bahwa, pendekatan belajar yang didasarkan pada pencarian (*inquire*) dan penemuan (*discovery*) dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan komitmen mereka untuk mengimplementasikan penemuan tersebut pada masa yang akan datang.
- c. Belajar akan lebih efektif bila konsep atau mempraktikkan dan mencobanya, maka siswa akan memahami lebih sempurna dan mengintegrasikannya dengan apa yang dia pelajari sebelumnya serta akan dapat mengingatnya lebih lama. Banyak dari konsep-konsep atau teori-teori yang akan dipahami sampai siswa mencoba untuk menggunakannya, misalnya pelajaran matematika, fisika dan lain sebagainya.
- d. Perubahan hendaknya tidak terpisah-pisah antara kognitif, afektif dan perilaku, tetapi secara holistic. Ketiga elemen tersebut merupakan sebuah system dalam proses belajar yang saling berkaitan satu sama lain, teratur, dan sederhana. Mengubah salah satu dari ketiga elemen tersebut menyebabkan hasil belajar tidak efektif.
- e. *Experiential learning* lebih dari sekedar memberi informasi untuk perubahan koqnitif, afektif , maupun perilaku. Mengajarkan siswa untuk dapat berubah tidak berarti bahwa mereka mau berubah. Memberikan alasan mengapa harus berubah tidak cukup memotivasi siswa untuk berubah. Membaca sebuah buku atau mendengarkan penjelasan guru tidak cukup untuk menghasilkan penguasaan dan perhatian pada materi, tidak































Untuk memperjelas dalam pemahaman ini, maka penulis perlu mengungkapkan kembali tentang pengertian model *experiential learning* dan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas model *Experiential learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Dalam hal ini, *Experiential learning* menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuan dalam proses pembelajaran.

Model *Experiential learning* memberi kesempatan kepada murid untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi focus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang ingin mereka kembangkan, dan bagaimana mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami.

Sedangkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah tingkat baik buruknya suatu upaya belajar siswa tentang ajaran islam sebagaimana yang tersusun secara sistematis dalam ilmu-ilmu keislaman yang sesuai dengan tujuan yang ditetapkan kualitas pembelajaran yang di dukung beberapa unsure sitematis tersebut antara lain: motivasi belajar siswa, bahan pelajaran, alat bantu pelajaran, suasana pembelajaran, keadaan subyek/kondisi subyek yang belajar.

Jadi tinggi rendahnya kualitas pembelajaran siswa tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat intelegensi siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh factor lain diantaranya karena model, mteode dan penedekatan pembelajaran yang digunakan. Karena

pada dasarnya pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan dalam arti siswa adalah pembelajar, pelaku, subyek pembelajaran. Dalam kegiatan ini akan mengakibatkan siswa mempelajari mata pelajaran atau sesuatu dengan cara yang efektif dan efisien untuk menunjang keberhasilannya, sehingga siswa menjadi penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari siswa dapat berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuhan, manusia atau hal-hal yang dapat dijadikan bahan belajar.

Kemudian siswa membentuk atau membangun ide dan pemahamannya sendiri berdasarkan pengalamannya sehingga siswa tidak akan mendai botol kosong yang terus menerus diisi tanpa memberikan kesempatan kepada mereka untuk mencari, menemukan dan mengembangkan ide nya.

Maka guru hanyalah sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa, dan siswa dituntut untuk menemukan konsepnya secara mandiri dengan cara menemukan dan membangun pengetahuannya dengan memadukan pengetahuan yang telah di milikinya dan pengetahuan yang baru.

Model *experiential learning* merupakan pembelajaran yang mengedepankan pengalaman sehingga peserta didik dapat menyusun pengetahuan sendiri, menumbuh kembangkan kemampuan yang di miliki oleh peserta didik. Dengan model *experiential learning* siswa di hadapkan pada masalah-masalah yang ada pada kehidupan nyata sehari-hari, siswa dilatih untuk berfikir kreatif dan

mandiri selain itu model ini menghendaki siswa untuk mencari pemecahan masalah dengan pengembangan mereka dan peran aktif para peserta didik.

Hasil belajar diperoleh siswa berdasarkan pengalamannya sendiri akan lebih mengena dari pada harus menghafal teori-teori apalagi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang sangat berkaitan erat dengan pengalaman kehidupan sehari-hari baik berhubungan dengan Allah maupun dengan makhluk-Nya. Maka apabila dari hasil belajar siswa yang diperoleh dinyatakan baik maka secara otomatis kualitas pembelajaran bisa dikatakan berkualitas dan berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Jadi jelas bahwa model pembelajaran *experiential learning* yang mengorientasikan siswa pada masalah-masalah yang autentik dapat memengaruhi kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam