

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Metode berasal dari dua kata yaitu *meta* yang berarti *melalui* dan *hodos* yang artinya jalan atau cara. Jadi metode artinya suatu jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan.¹ Menurut istilah *model* diartikan sebagai kerangka konseptual yang di gunakan untuk sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan.dalam pengertian lain, model juga diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda yang sesungguhnya seperti globe adalah model dari bumi tempat kita hidup. Model juga digunakan untuk menunjukkan pengertian yang pertama sebagai kerangka konseptual.

Daway Joice mendefinisikan model pembelajaran sebagai “ *a plan or pattern that we can use to design face to face teaching in the classroom or tutorial setting and to shape instructional material*” (suatu rencana atau pola yang kita dapat gunakan untuk merancang tatap muka dikelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk memahami materi pembelajaran).dan pengertian di atas yaitu bahwa model pembelajaran merupakan kerangka dasr pembelajraan yang dapat diisi dalam beragam mata pelajaran sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya.² dan model

¹ Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 1997). Hlm.99

² Abdul Majid, *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hlm 127.

tersebut dapat muncul dalam beragam bentuk variasi sesuai dengan filosofis yang melatar belakanginya.

Metode *experiential learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan serta sikap melalui pengalaman secara langsung. Oleh sebab itu, pembelajaran ini akan berfungsi sebagai siswa berperan serta bersikap kritis dalam melakukan kegiatan. Setelah itu, mereka dapat mendapatkan pemahaman serta menuangkan dalam tujuan pembelajaran. metode pembelajaran ini untuk menolong siswa mengembangkan kapasitas kemampuan dalam proses pembelajaran.

konteks *experiential learning* dapat dideskripsikan sebagai proses pembelajaran yang merefleksikan pengalaman secara mendalam dari sini muncul pemahaman baru atau proses belajar. Pembelajaran berbasis pengalaman ini, memanfaatkan pengalaman baru dan reaksi terhadap pengalamannya untuk membangun pemahaman dan transfer pengetahuan, keterampilan, dan sikap.³ Jika seseorang aktif dalam proses pembelajaran maka orang itu akan belajar jauh lebih baik. Hal ini, disebabkan dalam pembelajaran secara aktif tentang apa yang dipelajari dan kemudian bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi yang nyata.

Di dalam proses belajar dengan *metode experiential learning*, pengajar sebagai fungsi sebagai seorang fasilitator. Artinya, pengajar hanya memberikan arah tidak memberikan informasi secara sepihak dan menjadi

³ Collin Beard, and John P. Wilson, *Experiential Learning: A Best Practice Handbook For Educators and*.

sumber pengetahuan tunggal. Setelah peserta didik melakukan suatu aktifitas, selanjutnya peserta didik harus mengabstraksikan sendiri pengalamannya.

Misalnya, apa yang dirasakan oleh mereka dalam penyelenggaraan pertunjukan, permasalahan yang dihadapi, bagaimana cara menyelesaikan masalah, dan apa yang dapat dipelajari untuk memperbaiki diri di masa depan. Jadi, pengajar lebih menggali pengalaman peserta itu sendiri. Dalam pendekatan *Experiential Learning* yang dipusatkan pada peserta didik dimulai dengan landasan bahwa orang-orang belajar terbaik itu dari pengalaman sesuai dengan ungkapan *the experience is the best teacher*. Dua pendekatan yang menggaris bawahi dalam *Metode experiential learning*.

Dalam konseptualisasi abstrak, serta dua pendekatan dalam mengubah pengalaman observasi reflektif dan eksperimentasi aktif.⁴ *Experiential Learning* berisi tiga aspek, yaitu pengetahuan (konsep, fakta, dan informasi), aktifitas dan refleksi.

Dapat di simpulkan bahwa *model experiential learning* disusun dan dilaksanakan dengan berangkat dari hal-hal yang dimiliki oleh peserta didik didalam pengalaman yang melaksanakan tugas dan pekerjaan serta dalam belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Manfaat dari penggunaan *strategi experiential learning* dapat dirasakan bahwa pembelajaran lewat pengalaman lebih efektif dan dapat mencapai tujuan secara maksimal. Hal ini,

⁴ Miftahul Huda, *Model-Model Penngajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 172.

disebabkan oleh manfaat yang untuk mengembangkan dan meningkatkan rasa saling ketergantungan antar sesama, meningkatkan keterlibatan pengambilan keputusan pada masalah serta meningkatkan empati dan pemahaman antar sesama.

Suasana belajar mengajar dilapangan dalam lingkungan sekolah sering kita jumpai beberapa masalah. Karena metode ini untuk mengaktifkan siswa untuk menggali pengetahuan menggunakan pengalaman yang dimilikinya. Untuk itu mereka dapat belajar secara langsung melalui tindakan. Metode berbasis pengalaman ini, bukan hanya memberikan konsep-konsep saja, tetapi juga memberikan pengalaman yang nyata dan dapat membangun keterampilan melalui penugasan yang nyata. Sementara itu, metode ini memberikan umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa hasil yang dilakukan.

Penggunaan metode pembelajaran berbasis pengalaman di sekolah diharapkan dapat mengenalkan, memotivasi, dan merangsang minat siswa dalam belajar. Penerapan metode tersebut dapat mengupayakan peningkatan pengetahuan dan motivasi siswa dalam pembelajaran. dari hasil penelitian ini, menjadi bukti bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis pengalaman cocok untuk diterapkan dalam upaya memahami dan memotivasi dalam sekolah SMKN 1 SUKOREJO.

B. Rumusan Masalah

- a. Apakah berpengaruh metode *experience learning* dalam meningkatkan pembelajaran akhlak di SMKN 1 SUKOREJO

C. Tujuan penelitian

- a. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran PAI dengan strategi *experience learning* dalam pembelajaran PAI di SMKN 1 SUKOREJO.

D. Manfaat Penelitian

- a. Untuk lembaga

Manfaat dari strategi experiential learning ini, metode utama yang menjadi pokok dalam kurikulum.

- b. Untuk pendidik

Dapat memberikan rangsangan dan motivasi mengenai *Model Experiential Learning* terhadap pengalaman dan pemahaman pembelajaran, serta dapat memotivasi siswa tersebut. Metode ini dapat memberikan umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa hasil yang dilakukan oleh siswa.

- c. Untuk peserta didik

Menumbuhkan dan meningkatkan rasa percaya diri dalam memutuskan suatu masalah, serta mengembangkan ketangkasan,

maupun fisik, dan koordinasi. Penerapan metode tersebut, dapat mengupayakan peningkatan pengetahuan dan motivasi mereka untuk belajar pengalaman yang nyata.

d. Untuk peneliti

Agar dapat memanfaatkan pengalaman nyata yang untuk membangun pemahaman dan transfer pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam mempelajari metode tersebut.

E. Definisi Istilah

a. Metode

Metode berasal dari dua kata yaitu *meta* yang berarti *melalui* dan *hodos* yang artinya jalan atau cara. Jadi metode artinya suatu jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan.⁵

b. *Experiential Learning*

Experiential learning adalah suatu pendekatan yang dipusatkan pada peserta didik yang dimulai dengan landasan, hal ini sesuai dengan ungkapan (*the experience is the best teacher*). Kemudian, untuk pengalaman belajar yang benar-benar efektif, harus menggunakan seluruh roda belajar. Apabila proses ini telah dilalui memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan baru, sikap baru atau bahkan secara berpikir baru.

⁵ Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 1997). Hlm.99

c. Pembelajaran akhlak

Pembelajaran akhlak merupakan pembelajaran tingkah laku atau sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan macam-macam perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan

d. Meningkatkan Pembelajaran siswa

Suatu proses meningkatnya perubahan kehidupan manusia dengan bentuk lingkungan menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang memungkinkan manusia turut serta dalam tingkah laku tertentu. Dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu untuk membentuk perilaku manusia dan mencapai tujuan pembelajaran.

e. Lokasi SMKN 1 SUKOREJO

Sebuah lembaga sekolah kejuruan yang favorit terletak di SMKN 1 Sukorejo ada didusun sengan kecamatan sukorejo kabupaten pasuruan. Sekolah ini termasuk sekolah yang terletak di kecamatan sukorejo