

**PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP IBADAH GHAIRU
MAGHDAD DENGAN MENERAPKAN MODEL *EXPERIENTIAL
LEARNING* BAGI MAHASISWA PGSD FKIP UNILA**

Oleh :

Loliyana, Adelina Hasyim, Baharuddin Risyak.
FKIP Unila, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung
E-mail : loliyana@yahoo.co.id
081272031991

Abstract : The increase comprehension of the worship ghairu maghdah concept with applying experiential learning model for the students of pgsd fkip unila. The purpose of this study to analyze: (1) learning plan design, (2) the learning process, (3) evaluation system, and (4) increase comprehension of the worship ghairu maghdah concept. The method used is studied through three cycles of action. Cycle begins from a step-by-step of the experiential learning model from the first step suggests the experience (experience) to share experiences in a second step (share) or convey personal experiences. Cycle II starting from the third step is to analyze the experience (pross) to connect the experience to real situations (generalize). Cycle III, concluding the analysis of the experience through the application of a similar situation, but clearer (apply). Technical data retrieval is done by testing and observation. Quantitative data were analyzed deductively. The research concludes (1) SAP design prepared by the syntax: the Introduction, Presentation by applying of the experiential learning model begins with analyzing direct experience in accordance with the steps of learning experiential learning consisting of five steps starting from the experience (experience), sharing (share), the analysis of the experience (pross), take lessons or concludes the analysis and linking of experience with real situations (generalize), and the last implement (apply) experience a similar situation, but more clearly or correctly in accordance with Islamic law , Cover end with tests and reporting results. (2) The process of learning is done for the student increase activity learning of worship ghairu maghdah concept of the xperiential learning model. Cycle PGSD Class I (55%), cycle II (75%) and cycle III (87.5%). BK Class I cycle (57.5%), second cycle (75%) and third cycle (90%). (3) The evaluation system in cycle I, II and III with 20 multiple choice questions. Validity 0.87. Reliability, 0.65. Difficulty level of 0.70. Distinguishing instruments 0.75. (4). Comprehension of the worship ghairu maghdah concept the student. PGSD class with the average value, the first cycle (65), second cycle (75), and the third cycle (85). BK class with the average value, the first cycle (67), second cycle (75) and third cycle (87).

Key word: *Experiential learning model, worship ghairu maghdah, liveliness and comprehension.*

Abstrak : Peningkatan pemahaman konsep ibadah ghairu maghdah dengan menerapkan model *experiential learning* bagi mahasiswa pgsd fkip unila. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis: (1) desain perencanaan pembelajaran, (2) proses pembelajaran, (3) sistem evaluasi dan (4) peningkatan pemahaman

konsep ibadah ghairu maghdah. Metode yang digunakan adalah kaji tindak melalui tiga siklus. Siklus I dimulai dari penjelasan langkah-langkah model *experiential learning* dari langkah pertama mengemukakan pengalaman (*experience*) sampai pada langkah kedua berbagi pengalaman (*share*) atau menyampaikan pengalaman pribadinya. Siklus II mulai dari langkah ketiga yaitu menganalisis pengalaman (*pross*) hingga menghubungkan pengalaman dengan situasi nyata (*generalize*). Siklus III, 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) desain SAP disusun dengan sintak: yaitu Pendahuluan, Penyajian dengan menerapkan model *experiential learning* diawali dengan menganalisis pengalaman langsung sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran *experiential learning* yang terdiri dari lima langkah dimulai dari proses mengalami (*experience*), berbagi rasa (*share*), analisis pengalaman (*pross*), ambil hikmah atau menyimpulkan hasil analisis dan menghubungkan pengalaman dengan situasi nyata (*generalize*), dan yang terakhir menerapkan (*apply*) pengalaman pada situasi yang serupa namun lebih jelas lagi atau secara benar sesuai dengan syari'at Islam, Penutup diakhiri dengan tes dan pelaporan hasil. (2) Proses pembelajaran dilakukan untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam pembelajara 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%). (3) Sistem evaluasi pada siklus I,II dan III menggunakan 20 soal pilihan ganda. Validitas 0,87. Reliabilitas, 0,65. Tingkat kesukaran 0,70. Daya pembeda instrumen 0,75. (4). 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 : *Model Experiential learning, ibadah ghairu maghdah, keaktifan dan pemahaman.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Perguruan Tinggi Umum (PTU) masuk pada kelompok mata kuliah pengembangan kepribadian dan termasuk dalam kurikulum inti MPK. 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 berahlak mulia sebagai perwujudan nilai-nilai Agama Islam. Pelaksanaan Pembelajaran PAI sebagai suatu mata kuliah tidak hanya memberikan pengetahuan tentang Islam saja, tetapi harus di arahkan pada proses internalisasi nilai-nilai Islam pada diri mahasiswa. Proses internalisasi tidak secara otomatis terjadi begitu

Dalam pembelajaran PAI diperlukan suatu pemahaman yang benar, pemahaman akan didapat apabila mahasiswa berusaha secara maksimal untuk meningkatkan kemampuan dalam memahami konsep ibadah ghairu maghdah dengan menjadikan pengalaman sebagai bahan dalam pembelajaran, sehingga segala aktivitas yang dilaksanakan mendapatkan nilai yaitu nilai ibadah, dan wawasan keislaman akan bertambah supaya terhindar dari taklit atau mengikut tanpa dasar pengetahuan..

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya tentang ibadah masih belum sesuai dengan Baku Mutu Unila.
2. Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di PGSD FKIP Unila khususnya tentang ibadah ghairu maghdah masih belum efektif dan efisien

3. Aktivitas pembelajaran pendidikan Agama Islam masih berpusat pada guru
4. Sumber belajar mahasiswa hanya terbatas pada guru.
5. Sistem penilaian Pendidikan Agama Islam di PGSD FKIP Unila hanya berorientasi pada aspek kognitif saja.
6. Pemahaman dalam memahami konsep ibadah ghairu maghdah pada mahasiswa PGSD FKIP Unila masih rendah.

Pembatasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran model *experiential learning* pada pokok bahasan ibadah dalam mata kuliah PAI masih belum disusun.
2. Proses pembelajaran PAI di PGSD FKIP Unila khususnya pokok bahasan ibadah masih belum efektif dan efisien.
3. Sistem penilaian PAI pada pokok bahasan ibadah masih belum mencakup 3 aspek (kognitif,afektif,psikomotor)
4. Peningkatan pemahaman konsep ibadah ghairu

maghdah dengan menerapkan model *experiential learning*.

Perumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan ditindak lanjuti oleh peneliti sebagai pedoman penelitian ini kedepannya :

1. Bagaimana desain perencanaan pembelajaran model *experiential learning* pada pokok bahasan ibadah dalam mata kuliah Pendidikan Agama Islam di PGSD FKIP Unila.
2. Bagaimana proses pembelajaran model *experiential learning* pada pokok bahasan ibadah diterapkan di PGSD FKIP Unila.
3. Bagaimana sistem penilaian pembelajaran model *experiential learning* dilaksanakan di PGSD FKIP Unila.
4. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep ibadah ghairu maghdah setelah dilaksanakan pembelajaran model *experiential learning* di PGSD FKIP Unila.

Tujuan Penelitian Tindakan

Tujuan ini dilakukan untuk mendapatkan suatu pemecahan masalah yang telah diuraikan peneliti yaitu untuk menganalisis:

1. Desain perencanaan pembelajaran model *experiential learning* pokok bahasan ibadah yang dapat dikembangkan di PGSD FKIP Unila.
2. Proses pembelajaran model *experiential learning* padapokok bahasan ibadah
3. Sistem penilaian pembelajaran model *experiential learning* pokok bahasan ibadah di PGSD FKIP Unila setelah dilaksanakan model *experiential learning* pada mahasiswa PGSD FKIP Unila.
4. Peningkatan pemahaman konsep ibadah ghairu maghdah setelah dilaksanakan model *experiential learning*

Manfaat Penelitian

Manfaat yang peneliti harapkan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya Teknologi Pendidikan, dalam kawasan Desain dan Pengelolaan

Pembelajaran, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan disajikan kepada mahasiswa, terutama dalam pembelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi guru/dosen

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran alternatif dalam proses pembelajaran PAI. Dosen dapat mengetahui permasalahan-permasalahan belajar mahasiswa dan cara mengatasinya. Dosen menjadi aktif dan kreatif dalam membelajarkan mahasiswa dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi serta situasi dan kondisi yang dihadapi mahasiswa, supaya materi dapat benar-benar dipahami, dihayati dan diamalkan.

b. Manfaat bagi mahasiswa

Dengan menerapkan model pembelajaran *experiential learning* yang membuat mahasiswa menggunakan

pengalaman yang selama ini telah didapat sebagai suatu yang dapat mengaktifkan kemampuan berpikir dan membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung.

c. Manfaat bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah dapat memperkaya wawasan mengenai model pembelajaran yang efektif dan efisien yang digunakan dalam proses pembelajaran PAI.

PEMBAHASAN

Menurut Hendry E Garret (dalam Prawiladilaga, 2008:22), berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu.

Menurut Sutikno, belajar adalah suatu “ Proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam

interaksi dengan lingkungannya
“(2004:5)

Sedangkan menurut syari’at Islam belajar itu merupakan suatu kewajiban yang dijelaskan oleh ALLAH SWT dalam surat Al-Alaq ayat 1-5



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).

IBADAH

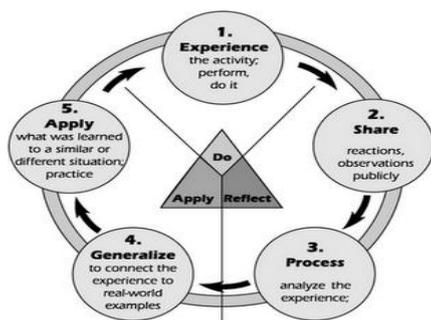
Ibadah merupakan tugas dan tanggung jawab serta tujuan hidup seorang hamba kepada Yang Maha Kuasa ALLAH SWT, yang mencakup seluruh aspek kehidupan manusia sebagaimana yang di syariatkan dalam Ajaran Islam dan kita laksanakan (amalkan) dalam hidup sehari-hari, yang tidak bertentangan dengan Al-Qur’an dan Hadist, ALLAH SWT menginginkan segala yang kita lakukan dalam hidup ini, baik jasmani maupun rohani menjadi ibadah, sekalipun kita diam (berdiam diri).

Model *Experiential Learning*

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).

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



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

Langkah-Langkah Pembelajaran *Experiential Learning*

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. *Experience*. Mahasiswa memperhatikan contoh yang diberikan dosen yang berkenaan dengan pokok bahasan ibadah, dalam pelaksanaan tanggung jawab sebagai seorang hamba sekaligus khalifah, lalu memaknainya.
2. *Share* (berbagi rasa/pengalaman) Mahasiswa mengemukakan pengalaman-pengalaman pribadinya mengenai ibadah, yang dalam kategori umum yang telah dilakukannya sebagai hamba Allah maupun kholifahNya.
3. *Pross* (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 syari'at Islam.

Desain Perencanaan Pembelajaran.

Dalam penyusunan SAP disesuaikan dengan silabus serta situasi dan kondisi, yang langkah-langkahnya melalui beberapa tahap yaitu:

1. Melakukan analisis karakteristik mahasiswa
2. Menetapkan tujuan pembelajaran
3. Memilih metode dan bahan ajar
4. Memanfaatkan bahan ajar

5. Melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran
6. Mengevaluasi dan merevisi program.

SAP dinilai oleh evaluator yang telah ditentukan dengan menggunakan enam (6) komponen yaitu:

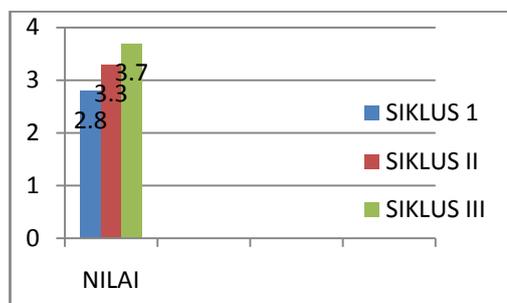
1. Rumusan tujuan pembelajaran
2. Pemilihan materi pembelajaran
3. Rancangan skenario pembelajaran
4. Pengelolaan kelas
5. Prosedur penilaian
6. Kesan umum.

SAP dinilai sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai pada siklus I dari enam komponen memperoleh nilai 2,80 katagori sedang, pada siklus II memperoleh nilai 3,30 dengan kategori baik dan siklus III memperoleh nilai 3,70 dengan kategori sangat baik.

Tabel 1. Peningkatan kualitas SAP

SAP	Sikus I (Kategori)	Sikus II (Kategori)	Siklus III (Kategori)
Nilai	2,80 (sedang)	3,30 (baik)	3,70 (sangatbaik)

Berdasarkan tabel diatas, terjadi peningkatan pada SAP, peningkatan tersebut dapat dilihat dalam grafik berikut dibawah ini.



Gambar1.GrafikPeningkatan Kualitas SAP

Proses Pembelajaran

Keaktifan mahasiswa pada siklus I untuk kelas PGSD mahasiswa yang aktif atau baik 55% dan belum aktif atau tidak baik dan sangat tidak baik 45%. Untuk kelas BK yang aktif atau baik 57,5% dan yang belum aktif atau tidak baik 42,5%, namun belum mencapai indikator keberhasilan, karena itu perlu peningkatan kembali.

Siklus II

Pada siklus II aktivitas mahasiswa memiliki keaktifan aktif atau baik 75%, dan 25% yang belum aktif atau tidak baik, sedangkan mahasiswa BK memiliki keaktifan 75% yang aktif atau baik dan 25% yang belum aktif atau tidak baik, pada siklus II ini ada peningkatan

mahasiswa yang aktif, namun belum mencapai indikator karena itu perlu ada peningkatan kembali.

Siklus III

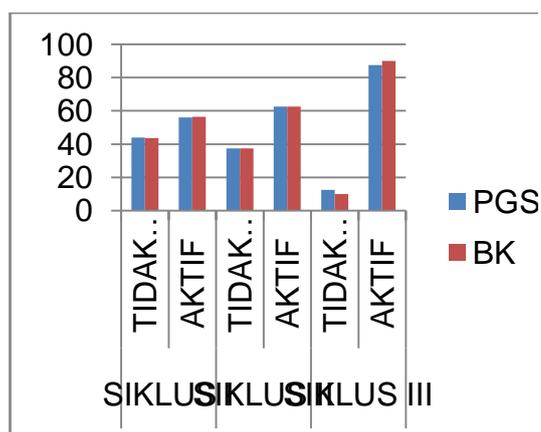
Pada siklus III, keaktifan mahasiswa PGSD memiliki keaktifan yang aktif atau baik 87,5% dan hanya 12,5% yang belum aktif atau tidak baik, sedangkan mahasiswa BK memiliki keaktifan aktif atau baik 90% dan hanya 10% yang belum aktif atau dalam kategori tidak baik, pada siklus III ini sudah ada peningkatan mahasiswa yang aktif, baik PGSD maupun BK. Sudah melebihi indikator karena itu tidak perlu peningkatan lagi.

Table: 2. Peningkatan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

NILAI	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Tidakaktif	Aktif	TidakAktif	Aktif	TidakAktif	Aktif
PGSD	45%	55%	25%	75%	12,5%	87,5%
BK	42,5%	57,5%	25%	75%	10%	90%

Berdasarkan table 2 di atas terjadi peningkatan keaktifan pembelajaran dalam memahami konsep ibadah ghoiru mahdah, dan adanya perubahan pada sikap mahasiswa kearah yang lebih baik karna dari keseluruhan mahasiswa PGSD maupun

BK sudah memiliki keaktifan yang aktif atau baik melebihi indikator penelitian 80%, dengan menerapkan model *experiential learning*. Peningkatan tersebut lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut ini



Gambar 2. Grafik Peningkatan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran

Sistem Evaluasi

Dari hasil analisis tes pada Siklus I dapat ditafsirkan sebagai berikut: soal nomor 1 berdaya beda baik dengan kisaran D antara 0,40 - 0,70. Soal nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 kategori cukup dengan kisaran 0,20-0,40

Dari hasil analisis tes pada Siklus II dapat ditafsirkan sebagai berikut: soal nomor 5 berdaya beda baik dengan kisaran D antara 0,40 - 0,70. Soal nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

kategori cukup dengan kisaran 0,20-0,40

Dari hasil analisis tes pada Siklus III dapat ditafsirkan sebagai berikut: soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 kategori cukup dengan kisaran 0,20 - 0,40

Pemahaman dalam memahami konsep ibadah ghoiru maghdah.

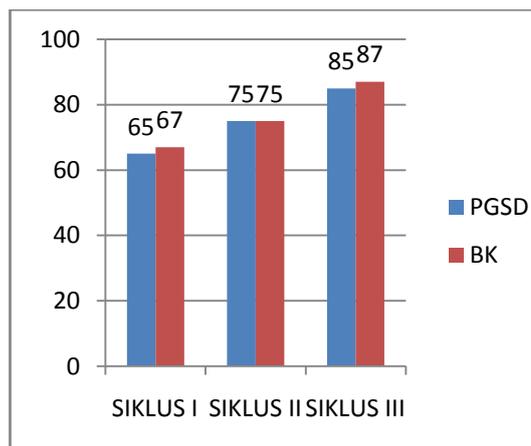
Pada akhir pembelajaran nilai yang telah dicapai mahasiswa pada siklus I kelas PGSD nilai rata-rata 65 dan BK nilai rata-rata 67. Pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh mahasiswa PGSD 75 dan BK 75, sedangkan pada siklus III nilai rata-rata kelas PGSD 85 dan BK 87. Berarti terjadi peningkatan pemahaman dalam memahami konsep ibadah ghoiru maghdah dengan menerapkan model *experiential learning*. Kemampuan mahasiswa dalam memahami konsep ibadah ghoiru maghdah dapat dilihat pada table berikut.

Table : 3. Nilai ketuntasan belajar mahasiswa

Nilai	Siklus I	Siklus II	Siklus III
PGSD	65	75	85
BK	67	75	87

Berdasarkan table 3 di atas, telah terjadi peningkatan prestasi belajar

mahasiswa dalam memahami konsep ibadah ghairu maghdah dan juga telah memperoleh hasil yang dalam kategori tinggi dengan menerapkan model *experiential learning*. Persentase peningkatan tersebut dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 3. Grafik Nilai Ketuntasan Belajar Mahasiswa

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain perencanaan pembelajaran dalam SAP pada pokok bahasan konsep ibadah ghairu maghdah meningkat. Pada siklus I memperoleh nilai 2,80 kategori sedang. Pada siklus II memperoleh nilai 3,20 kategori sedang. Siklus III memperoleh nilai 3,80 kategori

tinggi. Berarti terjadi peningkatan nilai penyusunan SAP pada setiap siklusnya.

2. Proses pembelajaran model *experiential learning* mengalami peningkatan. Pada siklus I untuk kelas PGSD mahasiswa yang aktif 22 orang atau 55%, untuk kelas BK mahasiswa yang aktif 23 orang atau 57,5%. Siklus II kelas PGSD mahasiswa yang aktif 25 orang atau 75%, kelas BK 25 orang yang aktif atau 75%. Siklus III kelas PGSD 35 orang aktif atau 87,5%, kelas BK 36 orang yang aktif atau 90%. Berarti terjadi peningkatan keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran *experiential learning* pada setiap siklusnya.
3. Sistem penilaian pembelajaran pada siklus I, II, dan III menggunakan 20 soal pilihan ganda. Validitas pada siklus I (0,72), Siklus II (0,80), Siklus III (0,86). Reliabilitas siklus I (0,45), Siklus II (0,50), dan Siklus III (0,65). Tingkat kesukaran instrumen siklus I (0,45), siklus II (0,55), siklus III (0,67). Daya pembeda instrumen siklus I (0,66), siklus II (0,70), siklus III

(0,75). Berarti terjadi peningkatan nilai validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda pada setiap siklusnya.

4. Pemahaman konsep ibadah ghairu maghdah pada pembelajaran model *experiential learning* dapat meningkat. PGSD silus I nilai rata-rata 65, dengan kategori rendah, siklus II nilai rata-rata 75, dengan kategori sedang, silus III nilai rata-rata 85, tinggi. BK siklus I nilai rata-rata 67, dengan kategori sedang, siklus II nilai rata-rata 75, dengan kategori sedang, siklus III nilai rata-rata 90, dengan kategori tinggi. Berarti terjadi peningkatan nilai rata-rata pemahaman konsep ibadah ghairu maghdah pada setiap siklusnya.

Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pemahaman konsep ibadah ghairu maghdah, dan mampu meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan model *experiential learning* dalam pembelajaran PAI.

Saran.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka saran-saran yang diberikan adalah sebagai berikut :

Untuk Dosen

Dalam proses pembelajaran, hendaknya dosen jangan bersifat konvensional dan monoton lagi, sebaiknya aktif dalam mencari sumber-sumber belajar dalam menggali dan mengembangkan pembelajaran PAI dan memperhatikan perkembangan yang terjadi dimasyarakat. Dosen sebaiknya aktif dan kreatif dalam mencari maupun membuat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran PAI agar lebih menarik, tidak membosankan serta dapat memotivasi dan selalu mengolah kreatifitasnya, meningkatkan kinerjanya, dan sekaligus meningkatkan profesionalitasnya serta menjaga komunikasi dengan mahasiswa.

Untuk Mahasiswa

Dalam proses pembelajaran mahasiswa hendaknya turut aktif mengolah informasi atau materi

pelajaran yang disampaikan oleh dosen. Dengan lebih aktif mengolah informasi, bertanya, mengemukakan pendapat dan argumen-argumen maka otak akan lebih banyak menyimpan informasi dan nantinya akan berkorelasi dengan hasil belajar yang akan dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Pribadi, Benny. 2009.*Model-model desain system pembelajaran.* prodi Teknologi Pendidikan PPS UNJ.
- Akrabi, Shofie. 2006.*Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi.* Lampung:Gunung Pesagi.
- Athiyah al-abrasyi. 2007.*Dasar-dasar Pokok Pendidikan Islam.* Jakarta: Bulan Bintang.
- Azumardi. 2002.*Pendidikan Agama Islam pada Perguruan Tinggi Umum.* Jakarta:Depag.
- Baharuddin. 2010.*Teori Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Ar-Ruzz median.
- Budi Ningsih, Asri. 2005.*Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.
- David a. Kolb. 1984.*Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development.*
- Departemen Agama. 2007.*Al-Qur'an dan Terjemahannya.* Solo: PT Qomari Prima Publisher.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002.*Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Pupuh. 2009.*Belajar Mengajar 1 Penanaman Konsep dan Konsep Islam.* Jakarta: Refika Aditama.
- Isah,Cahyani. 2009. *Peran Experiential Learning dalam Peningkatan Mutivasi Pembelajaran* <http://www.ialf.edu/kipbipa/papers/cahyaniisah.doc/>(12 Agustus 2011)
- Prawiladilaga, Dewi Salma. 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Prenada media group.
- Putra, Winata, S.Udin. 2001.*Model Pembelajaran Inovatif.* Jakarta:Ditjen Pendidikan Tinggi.
- Qardowi, Yusuf. 2001. *Ibadah di Dalam Islam.* Jakarta: Bulan Bintang.
- Riyanto, Yatim. 2010.*Paradigma Baru Pembelajaran.* Jakarta: Kencana.
- Rizal Hamid, Syamsul.2010.*Buku Pintar Agama Islam.* Jakarta:Cahaya Salam.
- Rooijackers, 1991, *Mengajar dengan Sukses,* Grasindo, Jakarta.]

- S.Nasution. 2005.*Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar* Jakarta:Bumi Aksara.
- Sartono, Slamet. 2008. *Pelaksanaan Pembelajaran dengan pendekatan Experiential Learning sebagai upaya untuk meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada mata pelajaran IPA di SMK Negeri 3 Purwokerto*. Tesis.
- Sekretariat Negara RI No.20. 2003.*Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Sudjana, Nana. 2002.*Dasar-dasar Proses Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suryana, Toto. 2004.*Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Tiga Mutiara.
- Sutikno,M.Sobry. 2004.*Menuju Pendidikan Bermutu*. Mataram: NTP Press.
- Syah, Muhibbin. 2009.*Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Taimiyah, Ibnu. 1989. *Al-Ubudiah*.Bairut.
- Thursan, Hakim. 2000.*Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Walgito, Bimo. 2002. *Bimbingan dan Konseling di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Fak Psikologi UGM.
- Yazid bin Abdul Qadir Jawas. 2001.*Prinsip dasar Islam menurut Al-Qur'an dan Assunnah yang Shahih*. Bandung: Pustaka at-taqwa.
- Yusuf Musya, Muhammad. 2000.*Islam Suatu Kajian Komperhensif*. Jakarta: Rajawali Prees.