

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model *Experiential Learning*

a. Pengertian Model *Experiential Learning*

Model merupakan sudut perancangan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Menurut Arends, Model mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.¹ Model pembelajaran dapat di definisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.²

Sedangkan arti "*Experiential Learning*" biasa dikenal dengan *Empirik* (Suatu pengetahuan yang didapatkan setelah melalui pengalaman).³

Oleh karena itu, didalam pengalamannya manusia selalu menghadapi sejumlah fenomena atau fakta alami tertentu, maka pengetahuan hakikatnya juga terbangun dari fakta fakta, *a bundle of facts*. Oleh sebab itu tidak berlebihan jika dalam dunia pendidikan berkembang moto; " pengalaman adalah guru yang paling baik" *experience is the best teacher*, alam berkembang menjadi guru. Konsep ini tentunya tidak harus dimaknai seolah olah belajar sekedar penjejahan pengetahuan kepada siswa. Faktanya tatkala alam berkembang menjadi guru, biasanya manusia belajar dari alam dengan

¹ Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, PT. Aswaja Pressindo, Yogyakarta, 2013. hlm. 7.

² Agus suprijono, *Cooperative learning*, pustaka pelajar, Yogyakarta, 2013. hlm. 46.

³ Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, PT. Aswaja Pressindo, Yogyakarta, 2015. hlm. 11.

mengamati, melakukan, mencoba, serta menyaksikan sesuatu proses, tidak sekedar respektif dan pasif.⁴

Menurut *David Kolb* Model pembelajaran *Experiential Learning* yaitu model pembelajaran yang holistik dalam proses belajar, artinya penekanan inilah yang mengaktifkan peserta didik untuk melalui pengalaman secara langsung, dan pengalaman mempunyai peran utama dalam proses belajar.⁵

Sedangkan menurut *Mahfudin* *Experiential learning* dapat didefinisikan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri.⁶

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 kemampuannya dalam proses pembelajaran. Pengalaman belajar merupakan serangkaian proses dan peristiwa yang dialami oleh setiap individu khususnya siswa dalam ruang lingkup tertentu (ruangan kelas) sesuai dengan metode ataupun strategi pembelajaran yang diberikan oleh masing-masing pendidik. Setiap guru memiliki strategi mengajar yang berbeda dalam setiap mata pelajaran sehingga hal ini dapat mengisi pengalaman belajar siswa⁷

Dengan demikian manusia belajar melalui pengalaman yang nyata dan memberikan respons terhadap situasi-situasi baru dan mencari jalan keluar dari problem yang dihadapinya. Al-Qur'an dalam beberapa ayatnya memberikan dorongan kepada manusia untuk

⁴ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014. hlm. 9.

⁵ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013. hlm. 92.

⁶ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran*, Remaja Rosda Karya, Bandung, 2012. hlm. 180.

⁷ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 93.

mengadakan pengamatan, pengalaman dan memikirkan tanda-tanda kekuasaan Allah di alam semesta. Dalam Q.S. al-Ankabut : 20 Allah berfirman:

قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ بَدَأَ الْخَلْقَ ثُمَّ اللَّهُ يُنشِئُ النَّشْأَةَ

الْآخِرَةَ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿٢٠﴾

“Katakanlah: Berjalanlah di (muka) bumi. Maka perhatikanlah bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaannya. Kemudian Allah menjadikannya sekali lagi. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.”⁸

Alquran mengingatkan kita agar senantiasa memperhatikan peristiwa atau pengalaman orang lain pada masa lampau untuk dijadikan pelajaran dan agar keadan mendatang menjadi lebih baik.⁹

Perhatian al-Qur'an dalam menyeru manusia untuk mengamati dan memikirkan alam semesta dan makhluk-makhluk yang ada di dalamnya, mengisyaratkan dengan jelas perhatian al-Qur'an dalam menyeru manusia untuk belajar, baik melalui pengamatan (Pengalaman) terhadap berbagai hal, ataupun lewat interaksi dengan alam semesta, berbagai makhluk dan peristiwa yang terjadi di dalamnya. Mencermati langit dan bumi serta keagungannya, demikian juga aturan yang berlaku pada unsur-unsur alam natural, merupakan salah satu jalan terbaik untuk memahami keagungan Penciptanya. Allah Swt dengan menyeru manusia untuk memperhatikan dan mencermati fenomena makhluk, sejatinya mengajak mereka untuk berpikir tentang Pencipta makhluk-makhluk tersebut.¹⁰

Tidak hanya dari dalil Alqur'an akan tetapi dalil Hadistpun juga menguatkan, akan sebuah model pembelajaran terlibatnya peserta didik dengan pengalaman konteks dunia nyata. Kegiatan pembelajaran

⁸ Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-qur'an dan Terjemahannya*, Halim, Surabaya, 2014. hlm. 398.

⁹ Heri jauhari Muchtar, *fikih pendidikan*, PT remaja rosdakarya, Bandung, 2005. hlm. 221.

¹⁰ Heri jauhari Muchtar, *fikih pendidikan*, hlm. 222.

dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Kegiatan pembelajaran yang dimaksud berharap dapat terwujud melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik. sebagaimana yang diriwayatkan Imam Muslim, Tirmidzi, Nasa'i dan Ibnu Majah. dengan menggunakan redaksinya Imam Muslim.¹¹

وروى مسلم والترمذي والنسائي وابن ماجه والفظ المسلم من حدث سليمان ابن بريده عن ابيه عن النبي : أن رجلاً سأل النبي صلى الله عليه وسلم عن وقت الصلاة فقال له: صل معنا هذين يعني اليومين، فلما زالت الشمس أمر بلالاً فأذن ثم أمره فأقام الظهر، ثم أمره فأقام العصر والشمس مرتفعة بيضاء نقية، ثم أمره فأقام المغرب حين غابت الشمس ثم أمره فأقام العشاء حين غاب الشفق ثم أمره فأقام الفجر حين طلع الفجر، فلما كان اليوم الثاني أمره فأبرد بالظهر وصلى العصر والشمس مرتفعة آخرها فوق الذي كان، وصلى المغرب قبل أن يغيب الشفق، وصلى العشاء بعد ما ذهب ثلث الليل وصلى الفجر فأسفر بها، ثم قال: أين السائل عن وقت الصلاة؟ فقال الرجل: أنا يا رسول الله، قال: وقت صلاتكم بين ما رأيتم. رواه البخاري ومسلم.

Artinya : Dari Nabi SAW , bahwa seseorang laki-laki bertanya kepada Beliau tentang waktu sholat, kemudian Beliau SAW bersabda : “ Sholatlah kamu bersama kami dua hari di sini “, kemudian ketika matahari tergelincir, Beliau SAW memerintahkan Bilal , lalu Bilal adzan kemudian Nabi SAW memerintahkannya lagi untuk iqomah, kemudian beliau sholat zhuhur, kemudian Beliau SAW memerintah Bilal lagi , kemudian Beliau sholat ashar dan ketika itu matahari telah tinggi dengan sinar putih bersih, Kemudian Beliau memerintah Bilal lagi (adzan dan iqomah) kemudian sholat maghrib ketika matahari telah tenggelam, kemudian Beliau memerintahnya lagi, lalu sholat 'isya ketika asysyafaq (bias sinar merah matahari) telah hilang. Kemudian Beliau memerintah Bilal lagi, lalu Beliau SAW sholat subuh ketika terbit fajar. Kemudian di hari kedua Nabi SAW memerintahkan agar menunggu cuaca agak dingin

¹¹ Imam muslim, *Shohih Muslim jus 3*, Al Ma'arif, Bandung, hlm.297.

untuk sholat zhuhur maka Bilal pun menunggu dinginnnya cuaca, demikian Nabi SAW memberikan kenikmatan agar cuaca dingin terlebih dahulu kemudian beliau shalat zhuhur, kemudian Beliau SAW sholat ashar ketika matahari telah lebih tinggi dari kemarin, selanjutnya Beliau sholat maghrib sebelum asyysafaq menghilang, kemudian nabi sholat 'isya di sepertiga malam lalu sholat subuh ketika fajar terbit mulai sedikit terang. Kemudian Beliau SAW bertanya : “ Mana orang yang bertanya tentang waktu sholat?”. Kemudian orang yang bertanya tersebut berkata: “ Saya wahai Rasulullah”, Rasulullah SAW bersabda : “Waktu sholat kalian adalah seperti yang telah kalian lihat”.¹²

Peristiwa ini menjadi indikasi bahwa telah terjadi proses pembelajaran melalui fenomena alam, dengan pengetahuan mengenali sifat, karakteristik dan perilaku alam.

Jadi, model pembelajaran *Experiential Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melalui pengalaman dan dirancang sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran di mana murid tidak hanya belajar tentang konsep materi belaka, akan tetapi hal ini siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk di jadikan suatu pengalaman dan mengalami apa yang mereka peajari dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna.

b. Tujuan model Pembelajaran *Experiential Learning* ¹³

Tujuan dari model *Experiential Learning* adalah untuk mempengaruhi murid dengan tiga cara, yaitu:

- 1) Mengubah struktur kognitif murid
- 2) Mengubah sikap murid
- 3) Memperluas keterampilan-keterampilan murid yang telah ada

c. Siklus dan Tahapan Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Pembelajaran adalah suatu usaha yang di sengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relative menetap pada diri orang lain. Usaha tersebut dapat dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang memiliki kemampuan atau

¹² Imam muslim, *Shohih Muslim jus 3*, Al Ma'arif, Bandung, hlm.297.

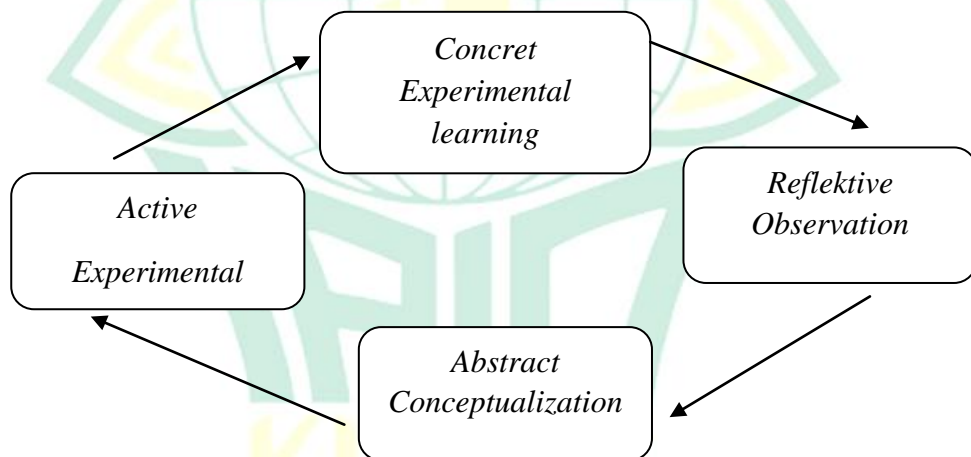
¹³ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 182.

kompetensi dalam merancang dan atau mengembangkan sumber belajar yang diperlukan.

Siklus belajar menurut pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential Learning*) di mulai dari sebuah pengalaman konkret yang di lanjutkan proses *refleksi* dan *observasi* terhadap pengalaman tersebut. Hasil refleksi ini akan diasimilasi/diakomodasi dalam struktur kognitif (*Konseptualisasi abstrak*), selanjutnya dirumuskan suatu hipotesis baru untuk diuji kembali pada situasi (*eksperimen*). Hasil eksperimen akan menuntun kembali pembelajaran menuju tahap pengalaman konkret.¹⁴

Pernyataan tersebut memuat siklus model pembelajaran *Experiential Learning*, yaitu:

Gambar 1 Model Pembelajaran *Experiential Learning*



Tahapan dalam Kolb's *Experiential Learning*, antara lain: ¹⁵

1) Pengalaman Konkret

Pada tahap ini pembelajar disediakan stimulus yang mendorong mereka melakukan sebuah aktivitas. Aktivitas ini biasa berangkat dari suatu pengalaman yang pernah dialami sebelumnya, baik formal maupun informal, atau situasi yang realistik. Aktivitas yang digunakan

¹⁴ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 96

¹⁵ Abdul Majid, *Belajar dan pembelajaran*, hlm. 187

bisa di dalam maupun di luar kelas, dan dikerjakan oleh pribadi atau kelompok.¹⁶

2) Refleksi Observasi

Pada tahap ini pembelajar mengamati pengalaman dari aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan pancaindra maupun dengan bantuan alat peraga. Selanjutnya pembelajar merefleksikan pengalamannya, dari hasil refleksi ini mereka menarik pelajaran. Dalam hal ini, proses refleksi akan terjadi bila guru mampu mendorong murid untuk mendeskripsikan kembali pengalaman yang diperolehnya, mengkomunikasikan kembali, dan belajar dari pengalaman tersebut.

3) Penyusunan Konsep Abstrak

Setelah melakukan observasi dan refleksi, maka pada tahap pembentukan konsep abstrak, pembelajar mulai mencari alasan dan hubungan timbal balik dari pengalaman yang diperolehnya. Selanjutnya pembelajar mulai mengonseptualisasikan suatu teori atau model dari pengalaman yang diperolehnya dan mengntegrasikan dengan pengalaman sebelumnya.

Pada fase ini dapat ditentukan apakah terjadi pemahaman baru atau proses belajar pada diri pembelajar atau tidak. Jika terjadi proses belajar, maka 1) pembelajar akan mampu mengungkapkan aturan-aturan umum untuk mendeskripsikan pengalaman tersebut; 2) pembelajar menggunakan teori yang ada untuk menarik simpulan terhadap pengalaman yang diperoleh; dan 3) pembelajar mampu menerapkan teori yang terabstraksi untuk menjelaskan pengalaman tersebut.

4) Active Experiementation atau aplikasi

Pada tahap ini pembelajar mencoba merencanakan bagaimana menguji keampuhan model atau teori untuk menjelaskan pengalaman baru yang akan diperoleh selanjtnya. Pada tahap aplikasi akan terjadi proses belajar bermakna, karena pengalaman yang diperoleh pembelajar

¹⁶ Abdul Majid, *Belajar dan pembelajaran*, hlm. 188

sebelumnya dapat diterapkan pada pengalaman atau problematika yang baru. Setiap individu memiliki keunikan sendiri dan tidak pernah ada dua orang yang memiliki pengalaman hidup yang sama persis. Dua anak yang tumbuh dalam kondisi dan lingkungan yang sama dan mendapat perlakuan yang sama, belum tentu akan memiliki pemahaman, pemikiran dan pandangan yang sama terhadap dunia sekitarnya. Masing-masing memiliki cara pandang sendiri terhadap setiap peristiwa yang dilihat dan dialaminya. Cara pandang ini disebut gaya belajar.

David Kolb mengenalkan empat gaya belajar yang sesuai dengan tahapan-tahapan siklus belajar, yang dikutip dari buku Abdul Majid dengan judul Strategi Pembelajaran, antara lain:¹⁷

1. *Assimilator*

Kombinasi dari berpikir dan mengamati (*thinking and watching*). Anak dengan tipe *assimilator* memiliki kelebihan dalam memahami berbagai sajian informasi, serta merangkumnya dalam suatu format yang logis, singkat, dan jelas. Biasanya anak tipe ini kurang perhatian dengan orang lain dan lebih menyukai ide serta konsep yang abstrak, mereka juga lebih cenderung teoretis.

2. *Converge*

Kombinasi dari berpikir dan berbuat. Anak dengan tipe *converger*, memiliki keunggulan dalam menemukan fungsi praktis dari berbagai ide dan teori. Biasanya mereka punya kemampuan yang baik dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Mereka juga lebih cenderung menyukai tugas-tugas teknis (*aplikatif*) daripada masalah *social* atau hubungan antar pribadi.

3. *Accommodator*

Kombinasi dari perasaan dan tindakan. Anak dengan tipe *accommodator* memiliki kemampuan belajar yang baik dari hasil pengalaman nyata yang dilakukannya sendiri. Mereka suka

¹⁷ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 97.

membuat rencana dan melibatkan dirinya dalam berbagai pengalaman baru dan hal menantang. Mereka cenderung untuk bertindak berdasarkan analisa logis. Dalam usaha memecahkan masalah, mereka biasanya mempertimbangkan factor manusia (untuk mendapatkan masukan/informasi) dibandingkan analisa teknis.

4. *Diverger*

Kombinasi dari perasaan dan pengamatan. Anak dengan tipe diverger memiliki keunggulan dalam melihat situasi konkret dari banyak sudut pandang yang berbeda. Pendekatannya pada setiap situasi adalah “mengamati”, bukan “bertindak”. Anak seperti ini menyukai tugas belajar yang menuntutnya untuk menghasilkan ide-ide, biasanya juga menyukai isu budaya serta suka sekali mengumpulkan berbagai informasi.

Model pembelajaran *Experiential Learning* menggaris bawahi dua pendekatan yang saling berkaitan dalam memahami pengalaman yaitu pengalaman konkret dan konseptual abstrak serta dua pendekatan dalam mengubah pengalaman yaitu observasi reflektif dan eksperimen aktif. Dalam model *Kolb*, proses belajar yang ideal melibatkan empat tahapan diatas agar pembelajarannya menjadi lebih aktif¹⁸

d. Proses Pembelajaran Model *Experiential Learning*

Guru yang menggunakan teori pembelajaran *Experiential Learning* akan merekonstruksi pelajaran-pelajaran yang dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui eksperimen, melalui tindakan, atau melalui usaha menciptakan sesuatu (*learning by experiment, by doing, by construction*), singkatnya, siswa dituntun untuk belajar secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut teoritikus *Experiential Learning* semacam *Dewey dan Kolb*, yang

¹⁸ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, hlm. 172.

dikutip dari buku karangan Miftahul Huda, dengan judul Model-model Pengajaran dan Pembelajaran, bahwa pembelajaran hanya terjadi ketika individu/siswa memiliki kesempatan untuk menunjukkan performanya, baik secara mental maupun fisik, dan kemudian berefleksi tentang makna tindakan atau performa tersebut. Selama proses refleksi ini, individu menghubungkan tindakannya dengan informasi yang telah dimiliki berdasarkan pengalaman sebelumnya.¹⁹

Dengan demikian, proses pengajaran haruslah mampu meningkatkan proses alamiah pembelajaran itu sendiri. Ia harus memformalisasi aktivitas yang sering kali acak dan kabur. Ia perlu mendorong individu untuk bekerja dan merefleksikan konsekuensi-konsekuensi dari tindakannya, serta menghubungkan berbagai peristiwa atau tindakan yang sebelumnya tak terkait satu sama lain.

Paradigma pengajaran ini umumnya diterapkan dengan langkah-langkah berikut ini:²⁰

- 1) Menyusun materi pelajaran agar sesuai dan konsisten dengan pengalaman siswa
- 2) Memilih konten pembelajaran yang bermanfaat, konsisten, dan aplikabel pada pengalaman siswa saat ini, bukan untuk masa depannya yang masih jauh
- 3) Mengelompokkan materi atau konten pelajaran sesuai dengan pengalaman setiap siswa
- 4) Menekankan pembelajaran sambil bekerja (pengalaman) dan berefleksi
- 5) Memperluas konteks pembelajaran pada bidang-bidang yang lain atau meningkatkan pengalaman siswa dengan menghadapkannya pada situasi-situasi yang baru.

¹⁹ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, hlm. 40.

²⁰ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, hlm. 41.

Sementara itu, Hamalik mengungkapkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *Experiential Learning* sebagai berikut:²¹

- 1) Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) yang memiliki hasil tertentu
- 2) Guru harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi
- 3) Siswa dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok-kelompok kecil/keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman
- 4) Para siswa ditempatkan pada situasi-situasi nyata. Maksudnya siswa mampu memecahkan masalah, bukan dalam situasi pengganti.

e. Jenis-jenis pembelajaran *Experiential Learning*²²

1) Metode Kasus (*Case Method*)

Metode kasus adalah jenis pembelajaran yang mendiskusikan suatu kasus yang nyata, atau kasus yang sudah direkonstruksi yang mempunyai prinsip-prinsip tertentu akan suatu masalah. Teknik ini menyajikan bahan pelajaran berdasarkan kasus yang ditemui peserta didik dan permasalahan dibahas bersama untuk mendapatkan penyelesaian.²³

2) Pembelajaran berdasarkan masalah (*problem based learning*)

Problem based learning adalah suatu model pembelajaran yang mana siswa sejak awal dihadapkan pada suatu masalah, kemudian di ikuti oleh proses pencarian informasi yang bersifat *student centered* Untuk diselesaikan.²⁴

²¹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 99.

²² Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 100.

²³ Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari, *Strategi pembelajaran Terpadu teori, konsep dan Penerapan*, Familia, Yogyakarta, 2012. hlm. 44.

²⁴ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi pembelajaran*, Aruz Media, Yogyakarta, 2016. hlm. 215.

3) *Simulation games, and role playing*

Simulasi game merupakan bermain peranan, para siswa berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan.²⁵

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi (peniruan terhadap sesuatu) yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa actual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, serta bertujuan untuk memecahkan masalah yang relevan.²⁶ Misalnya memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi.

f. Kelebihan dan kekurangan Model *Experiential Learning*

Kelebihan dari model ini antara lain dapat meningkatkan partisipasi peserta didik, meningkatkan sifat kritis peserta didik, meningkatkan analisis peserta didik, dan dapat menerapkan pembelajaran pada situasi yang lain. Sedangkan kekurangan dari model ini adalah penekanan hanya pada proses bukan pada hasil, keamanan siswa, biaya yang mahal, dan memerlukan waktu yang panjang.²⁷

2. Pengembangan Kemampuan Afektif dalam Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan Kemampuan Afektif dalam Pembelajaran

Istilah pengembangan menunjukkan kepada suatu kegiatan yang menghasilkan suatu cara yang “baru”, di mana selama kegiatan tersebut, penilaian dan penyempurnaan terhadap cara tersebut terus dilakukan

²⁵ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 206.

²⁶ Muclas Samani dan Hariyanto, *Pendidikan Karakter*, PT Remaja Rosda Karya, Bandung, 2017. hlm. 157.

²⁷ Muhammad rohman dan Sofan Amri, *Strategi dan desain pengembangan sistem pembelajaran*, prestasi pustaka raya, Jakarta, 2013. hlm. 30.

Ranah afektif (*affective domain*) yaitu ranah yang berkaitan dengan aspek emosional (*emotional*), seperti perasaan (*feeling*), minat (*interes*), sikap (*attitude*), kepatuhan terhadap moral dan sebagainya. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.²⁸

Jadi pengembangan kemampuan afektif adalah kegiatan penilaian dan penyempurnaan terhadap sikap siswa untuk mengarahkan siswa kepada sikap yang lebih baik.

b. Tujuan Pengembangan Afektif dalam Pembelajaran

Penilaian afektif bertujuan untuk mengetahui karakter siswa dalam proses pembelajaran.²⁹ menurut Krathwohl didalam buku pedoman pembelajaran dan intruksi pendidikan karangan kelvin seifert, mengklasifikasikan tingkatan afektif secara hierarki sebagai berikut, yaitu:³⁰

1) Tingkat *Receiving*

Pada tingkat receiving atau attending yang berarti menerima atau memperhatikan, adalah kepekaan peserta didik dalam menerima rangsangan (*stimulus*) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. Pada jenjang ini peserta didik dibina agar mereka bersedia menerima nilai atau nilai-nilai yang diajarkan kepada mereka, dan mereka mau menggabungkan diri ke dalam nilai itu atau mengidentikkan diri dengan nilai itu. Contoh hasil belajar afektif jenjang receiving, misalnya: peserta didik menyadari bahwa disiplin wajib ditegakkan, sifat malas dan tidak berdisiplin harus disingkirkan jauh-jauh.

²⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2011. hlm. 54.

²⁹ Hamdani, *Strategi belajar mengajar*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2011. hlm. 152.

³⁰ Kelvin seifert, *pedoman pembelajaran dan intruksi pendidikan*, Ircisiod, Yogyakarta, 2012. hlm. 153.

2) Tingkat *Responding*

Responding merupakan partisipasi aktif peserta didik, yaitu sebagai bagian dari perilakunya. Pada tingkat ini peserta didik tidak saja memperhatikan fenomena khusus tetapi ia juga bereaksi. Hasil pembelajaran pada ranah ini menekankan pada pemerolehan respons, Berkeinginan memberi respons atau kepuasan dalam member respons. Tingkat yang tinggi pada kategori ini adalah minat, yaitu menekankan pada pencarian hasil dan kesenangan pada pencarian hasil dan kesenangan pada aktivitas khusus. Misalnya peserta didik tumbuh hasratnya untuk mempelajari lebih jauh atau menggali lebih dalam lagi, ajaran-ajaran Islam tentang kedisiplinan.

3) Tingkat *Valuing*

Valuing melibatkan penentuan nilai, keyakinan atau sikap yang menunjukkan derajat internalisasi dan komitmen. Derajat rentangnya mulai dari menerima suatu nilai. Dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar, peserta didik tidak hanya mau menerima nilai yang diajarkan tetapi mereka telah berkemampuan untuk menilai konsep atau fenomena yaitu baik atau buruk. Contoh hasil belajar afektif jenjang ini adalah tumbuhnya kemauan yang kuat pada diri peserta didik untuk berlaku disiplin, baik di sekolah, di rumah maupun di tengah-tengah kehidupan masyarakat. Dalam tujuan pembelajaran, penilaian ini diklasifikasikan sebagai sikap dan apresiasi.³¹

4) Tingkat *Organization*

Pada tingkat *organization*. Nilai satu dengan nilai lain dikaitkan, konflik antar nilai diselesaikan, dan menyusun hubungan antar nilai tersebut, kemudian memilih memilih nilai yang terbaik untuk diterapkan. Hasil pembelajaran pada tingkat ini berupa konseptualisasi nilai atau organisasi system nilai. Misalnya peserta didik mendukung penegakan disiplin nasional yang telah dicanangkan oleh Bapak

³¹ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 55.

Presiden Soeharto pada Peringatan Hari Kebangkitan Nasional Tahun 1995.³²

5) Tingkat *Characterization*

Tingkat ranah afektif tertinggi adalah *characterization* nilai. Pada tingkat ini peserta didik memiliki system nilai yang mengendalikan perilaku sampai pada waktu tertentu hingga terbentuk gaya hidup. Nilai ini telah tertanam secara konsisten pada sistemnya dan telah mempengaruhi emosinya. Hasil pembelajaran pada tingkat ini berkaitan dengan pribadi, emosi dan social. Misalnya siswa telah memiliki kebulatan sikap wujudnya peserta didik menjadikan perintah Allah Swt yang tertera dalam al-Qur'an surat al-'ashr sebagai pegangan hidupnya dalam hal yang menyangkut kedisiplinan, baik kedisiplinan di sekolah, di rumah, maupun di tengah-tengah kehidupan masyarakat.

c. Aspek Pengembangan Afektif dalam Pembelajaran

Pembelajaran afektif memang berbeda dengan pembelajaran kognitif dan keterampilan. Afektif berhubungan dengan nilai (value), yang sulit diukur, oleh karena itu akan menyangkut kesadaran seseorang tumbuh dari dalam. Dalam batas tertentu memang afeksi dapat muncul dalam kejadian behavioral, akan tetapi penilainya untuk sampai pada kesimpulan yang bisa dipertanggungjawabkan membutuhkan ketelitian dan observasi yang terus menerus, dan hal ini tidaklah mudah untuk dilakukan, apalagi menilai perubahan sikap sebagai akibat proses dari pembelajaran yang dilakukan guru disekolah. Kita tidak bisa menyimpulkan bahwa sikap anak itu baik, misalnya dilihat dari kebiasanya dengan berbahasa dan sopan santunya, sebagai akibat proses pembelajaran yang dilakukan guru. Mungkin saja sikap itu terbentuk dari dalam keluarga dan lingkungan sekitarnya.³³

Dimensi afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi. Ada lima tingkat afeksi dari yang paling

³² Hamdani, *Strategi belajar mengajar*, hlm. 153.

³³ Wina sanjaya, *strategi pembelajaran berorientasi berstandar proses pendidikan*, kencana prenatal media, jakarta, 2011. hlm. 274.

sederhana ke yang kompleks, yaitu kemauan menerima, kemauan menanggapi, berkeyakinan, penerapan karya, serta ketekunan dan ketelitian. Kemauan menerima merupakan keinginan untuk memerhatikan suatu gejala atau rancangan tertentu. Seperti keinginan membaca, mendengarkan musik atau bergaul dengan ras yang berbeda. Kemauan menanggapi merupakan kegiatan yang merujuk pada partisipasi aktif dalam kegiatan tertentu, seperti menyelesaikan tugas terstruktur, mentaati peraturan, mengikuti diskusi kelas, menyelesaikan tugas di laboratorium atau menolong orang lain. Berkeyakinan dan berkenaan dengan kemauan menerima sistem nilai tertentu pada diri individu, seperti menunjukkan kepercayaan terhadap sesuatu, apresiasi (penghargaan) terhadap sesuatu, sikap ilmiah atau kesungguhan (komitmen) untuk melakukan suatu kehidupan sosial.

Aspek-aspek yang terkandung dalam ranah afektif, antara lain: ³⁴

1) Sikap

Sikap merupakan suatu kecenderungan untuk bertindak secara suka atau tidak suka terhadap suatu objek. Sikap dapat dibentuk melalui cara mengamati dan menirukan sesuatu yang positif, kemudian melalui penguatan serta menerima informasi verbal. Perubahan sikap dapat diamati dalam proses pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, keteguhan, dan konsistensi terhadap sesuatu. Penilaian sikap adalah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap mata pelajaran, kondisi pembelajaran, pendidik, dan sebagainya.

2) Minat

Menurut Getzel, minat adalah suatu disposisi yang terorganisir melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh objek khusus, aktivitas, pemahaman, dan ketrampilan untuk tujuan perhatian atau pencapaian.

³⁴ Jamil suprihatiningrum, *Strategi pembelajaran*, hlm. 41-43.

3) Konsep Diri

Konsep diri ini penting untuk menentukan jenjang karir peserta didik, yaitu dengan mengetahui kekuatan dan kelemahan diri sendiri, dapat dipilih alternative karir yang tepat bagi peserta didik. Penilaian konsep diri dapat dilakukan dengan penilaian diri.

4) Nilai

Di kutip dari buku Mahmud dengan judul Psikologi pendidikan, nilai disampaikan oleh Tyler, yaitu suatu objek, aktivitas atau ide yang dinyatakan oleh individu dalam mengarahkan minat, sikap, dan kepuasan. Oleh karenanya satuan pendidikan harus membantu peserta didik menemukan dan menguatkan nilai yang bermakna dan signifikan bagi peserta didik untuk memperoleh kebahagiaan personal dan member kontribusi positif terhadap masyarakat.

Abin Syamsuddin makmun menyebutkan bahwa perubahan perilaku seseorang merupakan hasil belajar dapat berbentuk sebagai berikut :³⁵

- 1) Informasi verbal; yaitu penguasaan informasi dalam bentuk verbal, baik secara tertulis maupun tulisan, misalnya pemberian nama-nama terhadap suatu benda, definisi, dan sebagainya.
- 2) Kecakapan intelektual; yaitu keterampilan individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya dengan menggunakan simbol-simbol, misalnya: penggunaan simbol matematika. Termasuk dalam keterampilan intelektual adalah kecakapan dalam membedakan (*discrimination*), memahami konsep konkrit, konsep abstrak, aturan dan hukum. Keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam menghadapi pemecahan masalah.
- 3) Strategi kognitif; kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dan pengelolaan keseluruhan aktivitasnya. Dalam konteks proses pembelajaran, strategi kognitif yaitu kemampuan mengendalikan ingatan dan cara – cara berfikir agar terjadi

³⁵ Mahmud, *Psikologi pendidikan*, Pustaka setia, Bandung, 2010. hlm. 65.

aktivitas yang efektif. Kecakapan intelektual menitikberatkan pada hasil pembelajaran, sedangkan strategi kognitif lebih menekankan pada proses pemikiran.

- 4) Sikap; yaitu hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih macam tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain. Sikap adalah keadaan dalam diri individu yang akan memberikan kecenderungan bertindak dalam menghadapi suatu obyek atau peristiwa, didalamnya terdapat unsur pemikiran, perasaan yang menyertai pemikiran dan kesiapan untuk bertindak.
- 5) Kecakapan motorik; ialah hasil belajar yang berupa kecakapan pergerakan yang dikontrol oleh otot dan fisik.

d. Proses Pengembangan Afektif dalam Pembelajaran

Proses pengembangan afektif siswa dapat dilakukan dengan memperhatikan nilai sikap siswa. Sikap mempunyai hubungandan sering bersamaan arti dengan minat (*interest*), nilai (*values*), penghargaan (*appreciation*), pendapat (*opinions*) dan prasangka (*prejudice*) yang merupakan ranah afektif.³⁶ Adapun proses pengembangannya, antara lain:³⁷

- 1) Penerimaan stimulus. Kehadiran stimulus itu disadari oleh peserta didik yang kemudian timbul keinginan peserta didik untuk menerimanya. Selanjtnya peserta didik memusatkan perhatiannya pada stimulus tersebut.
- 2) Merespons stimulus. Respons ini dilakukan setelah peserta didik memandang perlu untuk melakukan respons. Artinya, ia berkeinginan untuk merespons dan dengan merespons akan diperoleh kepuasan atau eksenangan.
- 3) Memperoleh nilai dari respons yang telah di lakukan. Nilai diperoleh setelah peserta didik memilih nilai tersebut dan merasakan keterlibata dirinya terhadap nilai tersebut.

³⁶ D. Sudjana, *Strategi Pembelajaran*, Falah Production, Bandung, 2000. hlm. 134.

³⁷ D. Sudjana, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 135.

- 4) Mengorganisasikan nilai dalam dirinya setelah terlebih dahulu peserta didik memahami konsep nilai tersebut.
- 5) Penampilan ciri yang tetap pada dirinya setelah peserta didik memiliki nilai itu.

Patokan-patokan yang dapat digunakan pendidik dalam proses pengembangan kemampuan afektif siswa dikemukakan sebagai berikut:³⁸

- 1) Susunlah kegiatan belajar bersama-sama para peserta didik. Tujuan itu dapat menggambarkan tingkah laku yang menunjukkan adanya perubahan sikap dari yang dimiliki sekarang ke arah sikap yang diinginkan.
- 2) Susun dan sajikan bahan belajar sebagai stimulus. Bahan itu tersusun dalam rumusan pernyataan yang logis dan konsisten dengan tujuan belajar serta bermakna bagi peserta didik.
- 3) Pendidik menumbuhkan suasana belajar partisipatif. Peserta didik dianggap sama kedudukannya dengan pendidik. Peserta didik perlu dimotivasi agar merespons stimulus secara wajar dan terbuka. Pendidik membantu peserta didik untuk mengekspresikan perasaan dan pendapatnya terhadap stimulus.
- 4) Pendidik berusaha untuk menjadi contoh bagi peserta didik dalam melakukan tindakan yang sesuai dengan sikap baru yang telah ditentukan dalam tujuan belajar.
- 5) Kegiatan belajar yang lebih mendukung tumbuhnya sikap baru melalui kegiatan belajar kelompok yang terdiri atas para peserta didik dalam jumlah terbatas.
- 6) Kembangkan kegiatan peserta didik agar melakukan penilaian terhadap dan oleh dirinya sendiri (*self evaluation*) tentang sejauh mana perubahan itu telah dicapai dan bagaimana proses yang dilakukan oleh dirinya dalam mencapai perubahan itu.

³⁸ D. Sudjana, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 137-138.

- 7) Latihan untuk melakukan dan mengembangkan kegiatan peserta didik dalam sikap baru yang dimilikinya perlu diberikan.

e. Model Strategi Pembelajaran Afektif

Setiap strategi pembelajaran sikap pada umumnya menghadapkan siswa pada situasi yang mengandung konflik atau situasi yang problematis. Di bawah ini disajikan beberapa model strategi pembelajaran pembentuk sikap (*afektif*)³⁹

1) Model Konsiderasi,

Model konsiderasi dikembangkan oleh Mc, Paul yang menekankan bahwa model ini merupakan strategi pembelajaran yg dapat membentuk kepribadian. Salah satu Penerapannya yakni mengajak siswa untuk memandang permasalahan dari berbagai sudut pandang untuk menambah wawasan agar mereka dapat menimbang sikap tertentu sesuai dengan nilai yang dimilikinya. Adapun Penerapan model konsideransi guru dapat mengikuti tahapan pembelajaran seperti dibawah ini :⁴⁰

- a) Menghadapkan siswa pada suatu masalah yang mengandung konflik, yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari
- b) Menyuruh siswa untuk menganalisis situasi masalah dengan melihat bukan hanya dengan tampak, tapi juga yang tersirat dalam permasalahan tersebut
- c) Menyuruh siswa untuk menuliskan tanggapannya terhadap permasalahan yang dihadapi
- d) Mengajak siswa untuk menganalisis respon orang lain serta membuat kategori dari setiap respon yang diberikan siswa
- e) Mendorong siswa untuk merumuskan akibat atau konsekuensi dari setiap tindakan yang diusulkan siswa

³⁹ Wina sanjaya, *strategi pembelajaran berorientasi berstandar proses pendidikan*, hlm. 279.

⁴⁰ Wina sanjaya, *strategi pembelajaran berorientasi berstandar proses pendidikan*, hlm. 280.

- f) Mengajak siswa untuk memandang permasalahan dari sudut pandang (*interdisipliner*) untuk menambah wawasan agar mereka dapat menimbang sikap tertentu sesuai dengan nilai yang dimilikinya
 - g) Mendorong siswa agar merumuskan sendiri tindakan yang harus dilakukan sesuai dengan pilihannya berdasarkan pertimbangannya sendiri
- 2) Model Pengembangan Kognitif

Model Pengembangan Kognitif oleh Lawrence Kohlberg, berpendapat bahwa perkembangan manusia terjadi sebagai proses dari restrukturisasi kognitif yang berlangsung secara berangsur-angsur. Menurut Kohlberg, moral manusia itu berkembang melalui 3 tingkat, dan setiap tingkat terdiri dari 2 tahap, yaitu⁴¹ :

a) Tingkat *Prakonvensional*.

Pada tingkat ini setiap individu memandang moral berdasarkan kepentingannya sendiri. Artinya, pertimbangan moral didasarkan pada pandangannya secara individual tanpa menghiraukan rumusan dan aturan yang dibuat oleh masyarakat. Pada tingkat prakonvensional ini terdiri atas dua tahap, yaitu : tahap pertama adalah Orientasi Hukum dan Kepatuhan dan tahap kedua Orientasi Instrumental Relatif.

b) Tingkat *Konvensional*

Pada tahap ini anak mendekati masalah didasarkan pada hubungan individu masyarakat. Kesadaran dalam diri anak mulai tumbuh bahwa perilaku itu harus sesuai dengan norma-norma dan aturan yang berlaku dimasyarakat. Pada tingkatan ini mempunyai 2 tahap, yaitu : keselarasan interpersonal serta tahap sistem sosial dan kata hati.

⁴¹ Suyadi, *Strategi pembelajaran oendidikan karakter*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2015. hlm. 199

c) Tingkat Postkonvensional

Pada tingkat ini perilaku bukan hanya didasarkan pada kepatuhan terhadap norma-norma masyarakat yang berlaku, akan tetapi didasarkan oleh adanya kesadaran sesuai dengan nilai- nilai yang dimilikinya secara individu. Pada tingkatan ini juga terdiri dari dua tahap, yaitu : tahap kontrak sosial dan tahap prinsip etis yang universal.

3) Teknik Mengklarifikasi Nilai

Teknik mengklarifikasi nilai dapat diartikan sebagai teknik pengajaran untuk membantu siswa dalam mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik dalam menghadapi suatu persoalan yang dianggap proses menganalisis nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri siswa.⁴²

f. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kemampuan Afektif dalam Pembelajaran

Faktor-faktor pendukung dalam pengembangan kemampuan afektif siswa, antara lain:⁴³

- 1) Situasi belajar
- 2) Penguasaan alat-alat Intelektual
- 3) Latihan-latihan yang terencana
- 4) Penggunaan unit-unit yang berarti
- 5) Latihan yang aktif
- 6) Kebaikan bentuk dan system
- 7) Efek penghargaan (reward) dan hukuman
- 8) Tindakan-tindakan pedagogis
- 9) Kapasitas dasar

Sedangkan factor-faktor penghambat pengembangan kemampuan afektif siswa, antara lain:⁴⁴

⁴² Wina sanjaya, *strategi pembelajaran berorientasi berstandar proses pendidikan*, hlm.

⁴³ Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, Pustaka Pelajar Offset, 2001. hlm. 70

- 1) Adanya dukungan dari lingkungan terhadap sikap yang bersangkutan, manusia selalu ingin mendapatkan respon penerimaan dari lingkungan, keadaan semacam ini membuat orang tidak cepat berubah sikapnya.
 - 2) Adanya peranan tertentu dari suatu sikap dalam kepribadian seseorang.
 - 3) Bekerjanya asas selektivitas. Seseorang cenderung untuk tidak mempersepsi data-data baru yang mengandung informasi yang bertentangan dengan pandangan-pandangan dan sikap-sikapnya yang telah ada, yang bertahan lama hanya informasi yang sejalan dengan pandangan atau sikapnya yang sudah ada.
 - 4) Bekerjanya prinsip mempertahankan keseimbangan. Bila kepada seseorang disajikan informasi yang dapat membawa suatu perubahan dalam dunia psikologisnya, maka informasi itu akan dipersepsi sedemikian rupa, sehingga hanya akan menyebabkan perubahan-perubahan yang seperlunya saja.
 - 5) Adanya kecenderungan seseorang untuk menghindari kontak dengan data yang bertentangan dengan sikap-sikapnya yang telah ada.
 - 6) Adanya sikap yang tidak kaku pada sementara orang untuk mempertahankan pendapat-pendapatnya sendiri.
- g. Penilaian dalam Pengembangan Kemampuan Afektif dalam Pembelajaran

Nilai akan selalu berhubungan dengan kebaikan, kebajikan dan keluhuran budi serta akan menjadi sesuatu yang dihargai dan dijunjung tinggi serta dikejar oleh seseorang sehingga ia merasakan adanya sesuatu kepuasan, dan ia merasa menjadi manusia yang sebenarnya.⁴⁵ Kompetensi ranah afektif meliputi peningkatan pemberian respons, sikap, apresiasi, penilaian, minat, dan internalisasi. Penilaian dalam pengembangan afektif siswa dalam pembelajaran dapat di bagi menjadi tiga, antara lain:

- 1) Penilaian afektif pada saat proses belajar berlangsung

⁴⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta, 2010. hlm. 190-191

⁴⁵ Sutarjo Adisusilo, *Pembelajaran nilai karakter*, Rajawali Pers, Jakarta, 2013. hlm. 57

Yaitu bagaimana sikap, respons, dan minat siswa terhadap proses belajar. Indikator penilaian afektif ini jumlahnya dapat bermacam-macam, namun minimal harus memenuhi persyaratan indikator:

- a. Sikap siswa terhadap dirinya sendiri selama proses belajar
 - b. Sikap siswa dalam hubungan dengan guru selama proses belajar
 - c. Sikap siswa dalam hubungan dengan teman-temannya selama proses belajar
 - d. Sikap siswa dalam hubungan dengan lingkungannya selama proses belajar
 - e. Respons siswa terhadap materi pembelajaran
- 2) Penilaian afektif di luar proses belajar di dalam sekolah

Yaitu penilaian terhadap sikap dan perilaku siswa dipandang dari sikap internal dan hubungannya dengan lingkungan sekolah yang lain. Sikap ini secara umum dibagi dua, yaitu perilaku baik dan perilaku buruk.

- 3) Penilaian afektif di luar sekolah atau di rumah

Yaitu biasanya dilakukan oleh orangtua untuk mengisi buku penyambung yang memuat kebiasaan-kebiasaan baik siswa di rumah, misalnya perilaku kebiasaan siswa shalat wajib berjamaah, melakukan shalat malam, membaca al-Qur'an, membantu orangtua, dan lain-lain.

- h. Kesulitan dalam pembelajaran pengembangan afektif

Proses pendidikan bukan hanya membentuk kecerdasan dan memberikan keterampilan akan tetapi juga membentuk dan mengembangkan sikap agar anak berperilaku sesuai dengan norma-norma yang berlaku dimasyarakat. Hal ini disebabkan proses pembelajaran dan pembentukan akhlak memiliki beberapa kesulitan. Adapun Kesulitan dalam pembelajaran afektif adalah :⁴⁶

1. selama ini proses pendidikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku cenderung diarahkan untuk pembentukan intelektual

⁴⁶ Wina sanjaya, *strategi pembelajaran berorientasi berstandar proses pendidikan*, hlm. 286-287

(kemampuan kognitif). Akibatnya upaya yang dilakukan oleh guru diarahkan kepada bagaimana agar anak dapat menguasai sejumlah pengetahuan sesuai kurikulum yang berlaku.

2. sulitnya melakukan kontrol karena banyaknya faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sikap seseorang. Pengembangan kemampuan sikap baik melalui proses pembiasaan maupun modeling bukan hanya ditentukan oleh guru, akan tetapi juga faktor faktor lain.
3. keberhasilan pembentukan sikap tidak bisa dievaluasi dengan segera dan secara instan. Berbeda dengan pembentukan aspek kognitif dan aspek keterampilan yang hasilnya dapat diketahui setelah proses pembelajaran berakhir, maka keberhasilan dari pembentukan sikap baru dapat dilihat pada rentang waktu yang panjang.
4. pengaruh kemajuan teknologi, khususnya teknologi informasi yang menyuguhkan aneka pilihan program acara, berdampak pada pembentukan karakter anak. Tidak bisa kita pungkiri, seperti halnya program-program televisi.

3. Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

a. Pengertian Aqidah Akhlak

Tanpa agama manusia akan hidup penuh dengan kekacauan, saling membenci, saling mencaci maki, bahkan saling membunuh antar satu dengan lainnya. Manusia tidak akan mengetahui apa dan bagaimana hak dan kewajiban sebagai makhluk hidup didunia.

Kata aqidah dalam bahasa arab atau dalam bahasa Indonesia ditulis akidah yang berarti secara terminology adalah kepercayaan, keyakinan.⁴⁷ Dalam pengertian teknis artinya iman atau keyakinan. Akidah Islam (aqidah Islamiyah), karena itu ditautkan dengan rukun iman yang menjadi asas seluruh ajaran Islam. Kedudukannya sangat

⁴⁷ Sucipto Suntuoro, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Bringin 55, Solo, hlm. 17.

fundamental, karena menjadi asas sekaligus menjadi gantungan segala sesuatu dalam Islam.⁴⁸

banyak keyakinan (agama) yang dianut oleh manusia, namun hanya Islamlah satu satunya agama yang paling pantas dan harus dijadikan pedoman atau peraturan dasar bagi kehidupan manusia, sebagaimana diterangkan Allah SWT .⁴⁹ dalam surat Al-imron ayat 19:

إِنَّ الدِّينَ عِنْدَ اللَّهِ الْإِسْلَامُ

Artinya : “Sesungguhnya agama (yang diridhai) di sisi Allah hanyalah Islam” (QS. Al-imron Ayat 19).

Sedangkan akhlak secara etimologis berasal dari bahasa arab, merupakan bentuk jamak dari khulq yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Akhlak adalah suatu keadaan yang melekat pada jiwa manusia-manusia, yang daripadanya lahir perbuatan-perbuatan dengan mudah, tanpa melalui proses pemikiran, pertimbangan atau penelitian.⁵⁰ Jika keadaan tersebut melakukan perbuatan baik dan terpuji maka dari sudut pandang akal dan syara’ disebut akhlak yang baik, akan tetapi jika perbuatannya secara kasat mata buruk maka hal tersebut kategori akhlak yang buruk. Imam Ghazali dalam kitab Ihya Ulumuddin mengemukakan “*al-khulq*” ialah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan macam-macam perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.⁵¹

Jadi, akidah akhlak adalah keyakinan dalam diri seseorang yang tertanam dalam jiwa seseorang yang menimbulkan macam-macam

⁴⁸ Mubasyaroh, *Materi dan Pembelajaran Aqidah Akhlak*, Buku Daras, Kudus. 2008. hlm. 3.

⁴⁹ Tim Penyusun Aqidah Akhalak, *Aqidah Akhlak untuk Madrasah Tsanawiyah kelas VII*, Bagian Proyek Peningkatan Kualitas Buku Pelajaran Jawa Tengah, 2004. hlm. 3.

⁵⁰ Sahlan Syafei, *Bagaimana Anda Mendidik Anak*, Ghalia Indonesia, Bogor, 2006. hlm. 76.

⁵¹ Tim Kreatif Al Fath, *Aqidah Akhlak untuk Madrasah Aliyah Kelas X Semester 1*, Al Fath. Solo, 2009. hlm. 13.

perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.

b. Sumber-sumber Aqidah Akhlak

Tanpa memiliki dasar atau pedoman hidup, manusia akan mengalami kebingungan, tidak tahu harus apa yang diperbuatnya di dunia ini, tidak tahu apa yang diperbuatnya itu akan membawa manfaat dan kebahagiaan hiduonya ataukah tidak. oleh karena itu, agar permasalahan tersebut teratasi, maka manusia harus memiliki keyakinan dalam beragama. Mengenai Dasar aqidah akhlak adalah ajaran Islam itu sendiri yang merupakan sumber-sumber hukum dalam Islam yaitu Al Qur'an dan Al Hadits. Apa saja yang disampaikan oleh Allah SWT dalam Al-Qur'an dan dari Rasulullah SAW wajib diimani (diyakini dan diamalkan).⁵²

1. Al-Qur'an

Alqur'an merupakan dasar pokok aqidah yang paling utama. Alqur'an merupakan sumber dari segala sumber pedoman atau aturan. alquran adalah sumber pedoman yang paling sempurna, didalamnya dijelaskan tentang segala sesuatu yang ada di alam semesta ini., dari yang tampak (jelas) hingga yang tersembunyi (ghaib). sedangkan dasar aqidah harus diimani oleh setiap umat islam⁵³

Al-Qur'an merupakan lafadz dan maknanya dari allah dan disampaikan kepada nabi Muhammad SAW melalui malaikat jibril melalui dengan jalan wahyu⁵⁴

Al-Qur'an mulia adalah sumber pertama seluruh kandungan syari'at Islam dan akidah akhlak, biak yang bersifat pokok maupun

⁵² Tim Penyusun Aqidah Akhalak, *Aqidah Akhlak untuk Madrasah Tsanawiyah kelas VII*, hlm. 4.

⁵³ Tim Penyusun Aqidah Akhalak, *Aqidah Akhlak untuk Madrasah Tsanawiyah kelas VII*, hlm. 5.

⁵⁴ Sulaiman Abdullah, *Sumber hukum islam permasalahan dan fleksibilitasnya*, Sinar Grafika, Jakarta, 2004. hlm. 10.

cabang. Semua bersumber syari'at Islam yang lain adalah sumber yang sepenuhnya menunjuk kepada al-Qur'an.⁵⁵

2. As-sunnah

Al-hadist atau sunah merupakan sumber hukum yang kedua setelah al-qur'an, hadist mempunyai fungsi pedoman yang menjelaskan masalah-masalah yang ditetapkan alqur'an, yang masih bersifat umum.

As-Sunnah secara bahasa berarti thariqah yaitu jalan, dan dalam hubungan dengan Rasulullah SAW

c. Tujuan mempelajari aqidah akhlak

Sasaran pengajaran aqidah akhlak adalah mewujudkan maksud-maksud sebagai berikut:

- 1) Memperkenalkan kepada murid kepercayaan yang benar yang menyelamatkan mereka dari siksaan Allah. Juga memperkenalkan tentang rukun iman, taat kepada Allah dan beramal dengan baik untuk kesempurnaan iman mereka.
- 2) Menanamkan dalam jiwa anak beriman kepada Allah, malaikat, kitab-kitab Allah, rasul-rasul Allah, dan tentang hari kiamat.
- 3) Menumbuhkan generasi yang kepercayaan dan keimanannya sah dan benar, yang selalu ingat kepada Allah, bersyukur dan beribadah kepada Allah.
- 4) Membantu murid agar berusaha memahami berbagai hakekat misalnya:
 - a) Allah berkuasa dan mengetahui segala sesuatu
 - b) Percaya bahwa Allah Maha Adil, baik di dunia maupun di akhirat
 - c) Membersihkan jiwa dan pikiran murid dari perbuatan syirik

⁵⁵ Mubasyaroh, *Materi dan Pembelajaran Aqidah Akhlak*, hlm. 142.

- 5) Meningkatkan pendidikan rohani dan membersihkan jiwa dari kedengkian, penipuan, kemunafikan dan buruk sangka terhadap seseorang.
- 6) Meraih akhlak yang baik dengan membiasakan dan melatih diri berpikir.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Sepengetahuan peneliti belum menemukan judul yang sama akan tetapi peneliti mendapatkan suatu karya yang relevansinya sama dengan judul peneliti ini. Adapun karya tersebut antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Laiyatul Muanisah (112482) dari jurusan tarbiyah/pendidikan sekolah tinggi agama islam kudus 2017 yang berjudul “Implementasi Experiential Learning dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran fiqih di Mts mazro’atul huda karanganyar demak tahun pelajaran 2016/2017. Hasil penelitiannya adalah sebagai berikut: Bahwa perencanaan pelaksanaan strategi pembelajaran meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar dan sumber belajar. Bahwa pelaksanaan penerapan pembelajaran empirik adalah dimulai dari kegiatan pendahuluan guru yang memberikan pengalaman konsep, setelah itu kegiatan inti yang dilakukan dengan menggunakan metode role playing, selanjutnya pada tahap penutup memberikan kesimpulan dan pesan. Mengenai evaluasi yang dilakukan dengan pembelajaran Experiential Learning ditekankan pada keaktifan siswa. Sedangkan evaluasinya dengan menilai dari tiga aspek yakni, kognitif dengan cara tes tertulis dan tes lisan.

Sedangkan aspek psikomotorik dengan metode role playing, dan aspek afektif dengan observasi.⁵⁶

Peneliti simpulkan bahwa, pembelajaran *Experirntal Learning* sangat efektif diterapkan, dan dapat diandalkan sebagai pembelajaran yang baik untuk mengajarkan pada mata pelajaran fiqh karena pembelajaran tersebut menarik dan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, selain itu akan munculnya sikap siswa aktif di dalam kelas karena rangsangan stimulus dari pembelajaran *Experiental Learning*.

2. Listiyo Rahmawati. NIM. 108141. Judul: Implementasi Analisis Mata Pelajaran (AMP) Pendidikan Agama Islam sebagai Upaya Pengembangan Ranah Afektif Siswa (studi analisis di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islamiyah Puncakwangi Pati) Tahun ajaran 2011/2012. Upaya pengembangan ranah afektif di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islamiyah Puncakwangi Pati cukup berhasil dilaksanakan oleh siswa dan guru. Akan tetapi, upaya tersebut tidak hanya dengan mengadakan kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam. Upaya tersebut hanya dapat dilakukan dengan mengadakan kegiatan di luar pembelajaran pendidikan agama Islam, seperti kegiatan ekstrakurikuler. Implementasi analisis mata pelajaran (AMP) pendidikan agama Islam telah dilaksanakan dengan baik oleh guru pendidikan agama Islam. tidak hanya pembelajaran PAI yang wajib diikuti siswa, guru juga member kesempatan kepada siswa untuk mengikuti berbagai kegiatan dalam rangka mengembangkan potensi yang di miliknya. Hanya saja, masih dalam tahap proses pemaksimalisasian guru, terutama guru PAI. Akan tetapi sebagian guru PAI yang melaksanakan AMP PAI telah mengacu pada silabus yang telah ditetapkan oelh pemerintah, serta menyesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.⁵⁷

⁵⁶ Laiyatul Muanisah, *Implementasi experiental learning dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran fiqih di Mts mazro'atul huda karanganyar demak tahun pelajaran 2016/2017*, STAIN Kudus, Kudus, 2017.

⁵⁷ Listiyo rahmawati, *Implementasi Analisis Mata Pelajaran (AMP) Pendidikan Agama Islam sebagai Upaya Pengembangan Ranah Afektif Siswa (Studi Analisis di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islamiyah Puncakwangi Pati)*, STAIN Kudus, Kudus, 2012.

peneliti menyimpulkan bahwa Implementasi Analisis Mata Pelajaran (AMP) Pendidikan Agama Islam sebagai Upaya Pengembangan Ranah Afektif Siswa (studi analisis di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islamiyah Puncakwangi Pati) Tahun ajaran 2011/2012. sudah bagus karena dalam pengembangan afektif telah berkembang dengan baik, hal ini dilihat secara subyektif siswa yang disetiap harinya membaik.

Penelitian diatas mempunyai kesamaan dengan penelitian ini, untuk penelitian yang pertama sama sama mengkaji pembelajaran experiential learning sedangkan kesamaan penelitian kedua sama pada variable (Y) yaitu tentang pengembangan afektif siswa. Namun penelitian ini juga mempunyai perbedaan, bagian penelitian pertama membahas tentang Implementasi Experiential Learning dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran fiqih. perbedaan ini terdapat pada bagian variable (Y), mata pelajaran, dan tempat lokasi penelitan. Sedangkan perbedaan pada bagian penelitian yang kedua pada variable (X) yaitu mengkaji Implementasi Analisis Mata Pelajaran (AMP) Pendidikan Agama Islam sebagai Upaya Pengembangan Ranah Afektif Siswa.

C. Kerangka Berpikir

Dalam pengembangan kualitas siswa, banyak seorang pendidik yang telah mengPenerapkan berbagai model pembelajaran demi terwujudnya tujuan pembelajaran. Sebagai seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Karena itu dalam memilih model pembelajaran, guru harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajara dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu guru tidak boleh hanya memperhatikan komponen-komponen tertentu saja misalnya metode, bahan, dan evaluasi saja, tetapi ia harus mempertimbangkan komponen secara keseluruhan.⁵⁸

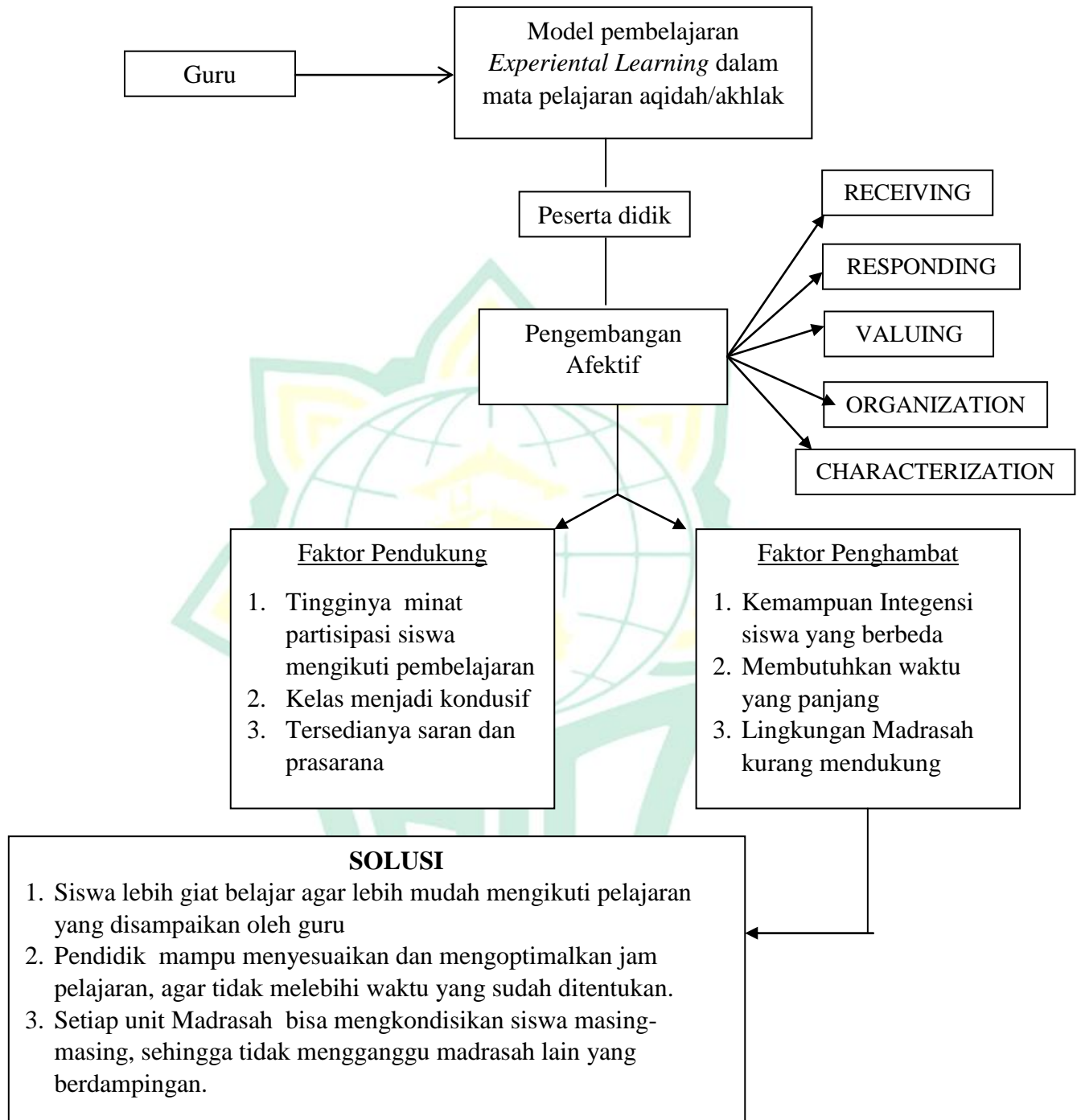
⁵⁸ Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, hlm. 13.

Pembelajaran ini diterapkan oleh guru untuk siswa melalui model pembelajaran *Experiential Learning* pada mata pelajaran aqidah akhlak dalam mengembangkan afektif yakni terklasifikasi : *Receiving* (menerima), *Responding* (merespon), *Valuing* (menilai), *Organization* (mengorganisasikan), *Characterization* (melakukan karakterisasi melalui sebuah nilai atau kompleks nilai

Melalui model pembelajaran *Experiential Learning* akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan yang mereka ingin kembangkan, dan bagaimana cara mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut. Karena pada dasarnya proses belajar mereka telah dilibatkan melalui pengalaman yang ada.

Model *Experiential learning* juga menekankan pada keinginan kuat dari dalam diri siswa untuk berhasil dalam belajarnya. Hal ini didasarkan pula pada tujuan yang ingin dicapai dan model belajar yang dipilih. Keinginan untuk berhasil tersebut dapat meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap perilaku belajarnya dan mereka akan merasa dapat mengontrol perilaku tersebut. Oleh karena itu siswa akan diarahkan untuk mampu mengaitkan antara pengalaman dan perilaku mereka.

Peneliti dapat mengkonseptualisasikan alur/kerangka berfikir sebagaimana bagan di bawah ini:



Gambar 2 Konsep Kerangka Berfikir