

IMPLEMENTASI MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KEPADA GENERASI-Z DI SMK YAYASAN ISLAM TASIKMALAYA

¹Ighni Raihani, ²Ade Zaenul Mutaqin

¹ighniraihani912@gmail.com, ²adezaenulmutaqin@gmail.com

Institut Agama Islam Tasikmalaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* di SMK Yayasan Islam Tasikmalaya. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya minat belajar siswa akibat dominasi metode ceramah yang monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama dua siklus, masing-masing mencakup tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 64,8 pada siklus I menjadi 76,9 pada siklus II, disertai dengan peningkatan antusiasme, keterlibatan aktif, dan sikap positif terhadap pembelajaran PAI. Model *Experiential Learning*, yang menekankan pengalaman langsung, refleksi kritis, dan penerapan nilai-nilai Islami dalam konteks kehidupan nyata, terbukti efektif menciptakan proses belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa inovasi metode pembelajaran berbasis pengalaman sangat diperlukan dalam pengajaran PAI untuk menumbuhkan minat belajar dan membentuk karakter siswa secara holistik di era pembelajaran abad 21.

Kata Kunci: *Experiential Learning*, Pendidikan Agama Islam, Minat Belajar

Abstract

This study aims to enhance students' learning interest in Islamic Religious Education (PAI) through the implementation of the Experiential Learning model at SMK Yayasan Islam Tasikmalaya. The background of the study stems from the low student engagement caused by the dominance of monotonous lecture-based teaching methods that lack active student participation. Employing a Classroom Action Research (CAR) approach over two cycles—each consisting of planning, action, observation, and reflection—data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results indicate a significant improvement in students' average scores, rising from 64.8 in the first cycle to 76.9 in the second, along with increased enthusiasm, active participation, and positive attitudes toward PAI learning. The Experiential Learning model, which emphasizes direct experience, critical reflection, and the application of Islamic values in real-life contexts, proved effective in creating a more meaningful and enjoyable learning process. This study concludes that innovative, experience-based learning methods are essential in teaching Islamic Religious Education to foster student interest and holistically develop character in the context of 21st-century education.

Keywords: *Experiential Learning, Islamic Religious Education, Learning Interest*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam proses pelaksanaan pendidikan tidak hanya menanamkan nilai-nilai karakter seseorang melainkan memberikan didikan dan arahan pada pendidikan di Indonesia agar tercapai generasi yang bermutu dan berkualitas pada masa yang akan datang dalam membentuk karakter dan spiritualitas siswa (Wayan Cong Sujana, 2019). Menurut Al-Saibani tujuan umum dari pendidikan agama yaitu Perubahan pengetahuan pada setiap individu yang mencakup kognitif, afektif, psikomotorik, dan kemampuan lain yang harus dimiliki sebagai bekal kehidupan di dunia dan akhirat. Dan tujuan yang berkaitan dengan perilaku individu terhadap masyarakat untuk dapat hidup dengan memanusiakan manusia, khususnya (Abdul Wahid, 2015). Generasi Z menurut Howe, N & Stauss (1991) adalah generasi yang lahir antara 1997-2012, yang sangat dikenal dengan kemampuannya dalam menggunakan teknologi dan media sosial. Namun, tantangan muncul ketika nilai-nilai agama harus disampaikan dengan cara yang relevan dan menarik agar dapat diterima oleh mereka.

Dalam proses pembelajaran membutuhkan pengembangan strategi pembelajaran agar terasa lebih menarik dan memberikan hasil pada peserta didik baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Guru merupakan komponen penting yang dianggap sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, maka dari itu salah satu pendekatan pembelajaran yang semakin populer dalam pendidikan adalah *Experiential Learning* atau pembelajaran berbasis pengalaman. Pendekatan ini menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar, di mana siswa aktif terlibat dan dapat merefleksikan pengalaman tersebut.

Model *Experiential Learning*, sebagaimana dikembangkan oleh David Kolb, memberikan pengalaman belajar langsung dan reflektif yang mampu meningkatkan partisipasi siswa secara aktif. Karena selain itu, Generasi Z dikenal dengan keterampilan kolaboratif dan kemampuan berpikir kritis yang tinggi. Pendekatan *Experiential Learning* dapat memanfaatkan keterampilan ini dengan mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok maupun individu untuk berbagi ide, dan menciptakan solusi terhadap masalah nyata yang berkaitan dengan nilai-nilai agama (Kolb D. A., 1984).

Pendidikan Agama Islam yang masih menggunakan metode tradisional yang lebih bersifat ceramah secara hanya dilakukan dengan cara mendengarkan, menonton dan tidak interaktif dapat membuat siswa merasa bosan dan kurangnya minat belajar, sehingga membuat siswa mudah merasa mengantuk, merasa jenuh, bosan serta kesulitan dalam memahami, karena kurangnya keterlibatan dalam proses pembelajaran. Ini mengakibatkan kurangnya minat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah. Fokus Penelitian yang dilakukan penulis ini adalah pada implementasi model *Experiential Learning* dalam meningkatkan minat prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Yayasan Islam, dengan menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Dengan adanya minat dapat meningkatkan proses pembelajaran, berdasarkan kamus Besar Bahasa Indonesia (*online*), minat diartikan sebagai kecenderungan kuat hati terhadap sesuatu, gairah, atau keinginan menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan hati yang kuat terhadap suatu hal. Minat adalah perasaan lebih

suka dan keterkaitan pada aktivitas tertentu tanpa adanya paksaan. Peningkatan minat belajar siswa merupakan salah satu tujuan utama dalam proses pembelajaran (Purwanto, 2010).

Oleh karena itu, guru dan pendidik harus berusaha untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik bagi siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang variatif, sehingga akan terlihat dari pencapaian indikator belajar. Indikator belajar merupakan ukuran atau kriteria yang digunakan untuk menilai kemajuan dan pencapaian siswa dalam proses pembelajaran (Wiyastuti, 2015).

Menurut Bloom (1998), indikator belajar dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Indikator kognitif meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Indikator afektif meliputi kemampuan merespons, menghargai, dan mengorganisasikan nilai-nilai dan sikap. Dengan adanya indikator belajar maka akang mengetahui hasil belajar siswa. Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu (Oemar Malik, 2007).

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa

perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

Indikator Hasil Belajar Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil jika prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu metode yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan sistematis dalam konteks kelas (Komaidi, 2018). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian diawali dengan studi pendahuluan (pra-penelitian) untuk mengidentifikasi masalah, kemudian dilanjutkan dengan intervensi melalui model *Experiential Learning* berbasis *video-based problem solving* dan *game-based learning*.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Marketing SMK Yayasan

Islam Tasikmalaya. Peneliti berperan aktif sebagai pelaksana utama dalam kegiatan pembelajaran, yang tidak hanya mengajar, tetapi juga mengidentifikasi permasalahan, merancang tindakan, dan mengevaluasi hasilnya (Komaidi, 2018). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes, lalu dianalisis secara deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif.

Jenis data yang digunakan meliputi: (1) data tindakan, yaitu data yang menunjukkan kesesuaian antara rencana dan pelaksanaan tindakan, dan (2) data hasil, yaitu data mengenai peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI. Indikator keberhasilan ditentukan berdasarkan ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar ≥ 75 , dengan target ketuntasan belajar siswa mencapai 100% (Permendikbud, 2016).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Pada tahap siklus I, kegiatan diawali dari perencanaan yang meliputi penyusunan modul ajar sebagai panduan proses pembelajaran, serta Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berfungsi sebagai bahan latihan soal untuk didiskusikan, dipresentasikan, dan dipertanggungjawabkan oleh siswa. Selanjutnya, dilakukan pelaksanaan tindakan yang diikuti dengan pengamatan sistematis terhadap hasil tindakan, serta refleksi berdasarkan hasil pengamatan tersebut. Proses ini kemudian diulang kembali untuk siklus berikutnya. Keempat langkah ini—perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi—dilakukan dalam setiap siklus untuk mengevaluasi kemampuan belajar siswa.

Observasi awal dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tindakan yang diberikan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa,

khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar siklus I dilakukan secara berkesinambungan antara pertemuan I dan II. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 29 April 2025 di kelas X Marketing dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang. Materi yang dibahas adalah *Peran Tokoh Ulama dalam Penyebaran Islam di Indonesia*. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Experiential Learning* dengan metode *Video-Based Problem Solving*, yang menggunakan proyektor dan koneksi internet sebagai media bantu.

Berdasarkan hasil perencanaan, dalam setiap pertemuan guru menilai fase *mempertanggungjawabkan tugas*, yaitu berupa laporan tertulis siswa tentang apa yang telah mereka kerjakan. Penilaian dilakukan terhadap keaktifan siswa dalam diskusi, kerjasama atau kekompakan kelompok, serta kemampuan mempresentasikan hasil jawaban. Pada pertemuan pertama, diskusi kelompok menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang dibahas. Nilai diskusi menunjukkan sebagian besar siswa berada pada kategori “cukup”. Hasil diskusi juga menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan bimbingan dan arahan dalam memahami materi, namun sudah mulai menunjukkan kemauan untuk belajar dan berdiskusi.

Adapun penilaian tugas yang dilakukan pada hari Selasa, 29 April 2025, menunjukkan bahwa setiap kelompok mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru, yaitu mengisi biografi masing-masing Wali Songo berdasarkan video yang ditayangkan. Aktivitas guru pada siklus I berdasarkan observasi menunjukkan bahwa guru (peneliti) masih kurang menguasai kelas dan belum dapat mengelola pembelajaran secara optimal. Akibatnya,

masih ada siswa yang belum memahami cara mengerjakan LKS, baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, banyak siswa belum bisa bekerja sama dalam kelompok karena merasa bingung dalam proses pembelajaran. Bahasa yang digunakan oleh guru pun kurang dapat dipahami oleh siswa, dan pemutaran video berlangsung terlalu cepat, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil evaluasi pada siklus I menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Dari data yang diolah, terdapat 12 siswa yang memperoleh nilai 60, 6 siswa hampir tuntas dengan nilai 70, dan hanya 3 siswa yang mencapai nilai antara 75–80. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada siklus I, hasil belajar belum tuntas secara keseluruhan dan perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pada tahap ini, peneliti melakukan refleksi terhadap hasil analisis data dan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I. Setelah menganalisis hasil belajar siswa, peneliti menyadari bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKM sebesar 75. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan belum efektif untuk semua siswa. Oleh karena itu, peneliti mempertimbangkan untuk menggunakan pendekatan *Experiential Learning* dengan metode yang berbeda, agar lebih bervariasi dan interaktif. Peneliti juga menyadari perlunya memberikan dukungan lebih intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan.

Adapun rencana perbaikan untuk siklus berikutnya meliputi:

1. Mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan beragam menggunakan model *Experiential*

Learning dengan metode berbeda.

2. Memberikan dukungan lebih intensif kepada siswa yang masih mengalami kesulitan belajar.
3. Meningkatkan komunikasi antara siswa dan guru untuk memantau kemajuan belajar.
4. Mengevaluasi dan memperbaiki rencana pembelajaran untuk pelaksanaan siklus selanjutnya.

Dengan melakukan refleksi dan perbaikan ini, diharapkan kualitas pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning* dapat meningkat, dan siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Siklus II

Tindakan pada siklus II diarahkan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Tujuan utama dari siklus ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I. Pelaksanaan siklus II dilakukan satu kali pertemuan, yaitu pada hari Selasa, 6 Mei 2025, di kelas X Marketing SMK Yayasan Islam Tasikmalaya dengan jumlah siswa tetap sebanyak 32 orang.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar dan perangkat pembelajaran lainnya seperti LKS, lembar observasi, serta alat dan media pembelajaran pendukung. Peneliti juga berupaya untuk lebih tegas dalam mengkondisikan kelas, memberikan arahan yang lebih jelas kepada siswa, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih santai, tidak tegang, dan tidak terburu-buru. Siswa diarahkan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bertanya maupun memberikan bimbingan kepada teman yang kurang memahami materi, serta

mampu mempertanggungjawabkan tugasnya dengan baik.

Pada tahap ini, peneliti menggunakan model *Experiential Learning* dengan metode *Game-Based Learning*. Lima kelompok dibentuk agar proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan siswa tidak merasa bosan atau mengantuk. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada jam pertama selama 2 x 45 menit. Materi yang disampaikan pada siklus II adalah *Metode Dakwah Wali Songo*, sebagai penguatan dan penyempurnaan dari materi pada siklus I tentang *Dakwah Islam sebelum Wali Songo*.

Hasil diskusi kelompok pada siklus II menunjukkan adanya perubahan signifikan dibandingkan dengan siklus I. Nilai siswa pada fase mempertanggungjawabkan tugas, baik dari aspek keaktifan, kerjasama, penyelesaian masalah, maupun pengerjaan soal, umumnya memperoleh nilai "baik" (skor 4). Siswa tampak aktif berdiskusi, saling bertukar ide, dan bekerjasama sebagai tim. Dalam kegiatan menyelesaikan *problem* pada kertas labirin, semua kelompok bekerja sama dan fokus mencari jalan keluar. Saat presentasi, siswa terlihat percaya diri dan antusias mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Tidak ada siswa yang mengantuk, melamun, atau berbicara sendiri saat proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan aktivitas guru pada siklus II terjadi berkat perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi dari siklus I. Guru telah mempersiapkan pembelajaran lebih matang sejak satu minggu sebelumnya, dan berhasil merancang model pembelajaran *Experiential Learning* dengan pendekatan yang lebih tepat. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Nilai rata-rata pre-test pada siklus II adalah 72,5 dan post-test meningkat menjadi 76,9. Sedangkan pada siklus I, nilai pre-test sebesar 64,8 dan post-test justru menurun menjadi 52,6. Ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam efektivitas pembelajaran. Pada siklus II, sebanyak 25 siswa berhasil mencapai nilai KKM, yang berarti penelitian tindakan kelas ini telah memenuhi indikator keberhasilan dengan ketuntasan belajar mencapai lebih dari 78% dari total siswa.

Refleksi Siklus I dan II

Pada siklus I, metode *Video-Based Problem Solving* dalam model *Experiential Learning* belum efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari nilai pre-test dan post-test yang tidak menunjukkan peningkatan—bahkan mengalami penurunan dari 64,8 menjadi 52,6. Ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan belum mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Sebaliknya, pada siklus II, penggunaan metode *Game-Based Learning* dalam model *Experiential Learning* memberikan dampak positif yang signifikan. Hasil pre-test sebesar 72,5 meningkat menjadi 76,9 pada post-test. Selain itu, keterlibatan siswa dalam diskusi, presentasi, dan kerja sama tim meningkat tajam. Siswa juga terlihat lebih antusias, percaya diri, dan tidak pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari hasil refleksi ini, peneliti menyimpulkan bahwa model *Experiential Learning* dengan pendekatan metode yang tepat seperti *Game-Based Learning* dapat secara efektif meningkatkan minat, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik generasi Z yang membutuhkan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman langsung.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan pada siswa kelas X SMK Yayasan Islam Tasikmalaya melalui dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* dengan pendekatan *Video-Based Problem Solving* dan *Game-Based Learning* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Adapun poin-poin kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada siklus I, meskipun siswa menunjukkan keterlibatan dalam pembelajaran, peningkatan minat belajar masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Video-Based Problem Solving* perlu disesuaikan dengan kondisi siswa agar lebih efektif.
2. Pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar dan minat belajar siswa setelah penggunaan metode *Experiential Learning* dikombinasikan dengan *Game-Based Learning*. Siswa tampak lebih aktif, antusias, dan mampu bekerja sama dalam proses pembelajaran.
3. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari naiknya nilai rata-rata siswa, baik pada tahap pre-test maupun post-test, serta meningkatnya keaktifan siswa dalam diskusi, presentasi, dan kerja kelompok.
4. Model *Experiential Learning* terbukti efektif karena memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan refleksi, yang sesuai dengan karakteristik belajar generasi saat ini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Experiential Learning* merupakan alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Guru disarankan untuk memanfaatkan model ini dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mendorong siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Rahman, B. P., dkk. (2020). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*.
- Abdul, W. (2015). *Konsep dan tujuan pendidikan Islam. Jurnal Istiqra*.
- Chaerul, R., & Abdul, M. (2014). *Pendekatan ilmiah dalam implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewi, dkk. (2012). *Strategi pembelajaran terpadu*. Yogyakarta: Familia Group Relasi Inti Media.
- Fathurrohman, M. (2015). *Paradigma pembelajaran Kurikulum 2013: Strategi alternatif pembelajaran di era global*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Hamalik, O. (2004). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2007). *Proses belajar mengajar* (ed. revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Krathwohl, D. R., dkk. (1964). *Taksonomi tujuan pendidikan: Klasifikasi tujuan pendidikan, buku pegangan II: Domain afektif*. New York: David McKay Company Inc.

- Mudjiono, & Dimyati. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhammad, A. (2004). *Strategi pendidikan penelitian*. Bandung: Angkasa.
- Nugraha, & Dahwadin. (2019). *Motivasi dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Wonosobo: Mangku Bumi Media.
- Poerwanto, N. (2010). *Psikologi pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Poerwanto, N. (2010). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sanjaya, W. (2006). *Pembelajaran dalam implementasi kurikulum berbasis kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Silberman, M. (2014). *Experiential learning: Handbook experiential learning* (M. Khozim, Penerj.). Bandung: Nusa Media.