

Penerapan Metode *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

Saepul Rohim¹, Yesa Fatimah²
STAI Al Musaddadiyah Garut
saepul.rohim@stai-musaddadiyah.ac.id
yesa.fatimah.2123@stai-musaddadiyah.ac.id

ARTICLE HISTORY

Submitted: 04-02-2025

Accepted: 08-09-2025

Published: 02-12-2025

Abstrak

Mengasah kemampuan berpikir kreatif dalam Pendidikan Agama Islam sangat perlu bagi perkembangan peserta didik. Keterampilan berpikir kreatif ini dibutuhkan untuk menyelesaikan berbagai macam permasalahan. Namun menurut *Global Creativity Index* (GCI) pada tahun 2017 mengemukakan bahwa dari 127 negara yang diriset, Indonesia di urutan ke-87 untuk indeks kreativitas global dengan score 30,10. Begitupun hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik fase F kelas XI-4 Animasi SMKN 4 Garut masih rendah dimana hanya 38,10% saja peserta didik yang mampu berpikir kreatif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka tindakan yang dilakukan adalah melakukan penerapan metode *Experiential Learning* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan Kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan metode *Experiential Learning*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK, teknik pengumpulan data dengan melakukan tes kemampuan berpikir kreatif kepada 21 peserta didik, wawancara kepada Guru, observasi dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data dilakukan melalui 3 tahapan yaitu dengan reduksi data, penyajian data dan pengambilan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat meningkat setelah menerapkan metode *Experiential Learning* di fase F kelas XI-4 Animasi SMKN 4 Garut. Rata-rata kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam kategori baik karena dapat meningkat dari 60% menjadi 80%. Begitupun dengan hasil belajar peserta didik yang sebelumnya di rata-rata 45 meningkat menjadi 80. Dengan begitu semua peserta didik telah mampu memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif secara komprehensif.

Kata Kunci : Kemampuan berpikir kreatif, Metode *Experiential Learning*

Abstract

Sharpening creative thinking skills in Islamic Religious Education is very necessary for the development of students. These creative thinking skills are needed to solve various kinds of problems. However, according to the Global Creativity Index (GCI) in 2017, it was stated that out of 127 countries researched, Indonesia was ranked 87th for the global creativity index with a score of 30.10. Likewise, the results of observations showed that the creative thinking skills of students in phase F of class XI-4 Animation of SMKN 4 Garut were still low, where only 38.10% of students were able to think creatively. To overcome this problem, the action taken was to apply the Experiential Learning method in Islamic Religious Education and Character Building learning. The purpose of this study was to describe the improvement of students' creative thinking skills using the Experiential Learning method. This study used the PTK research method, data collection techniques by conducting creative thinking ability tests on 21 students, interviews with teachers, observation and documentation. The data analysis technique was carried out through 3 stages, namely data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results of the study showed that creative thinking skills can be improved after implementing the Experiential

Learning method in phase F of class XI-4 Animation SMKN 4 Garut. The average creative thinking ability of students is in the good category because it can increase from 60% to 80%. Likewise, student learning outcomes from previously at an average of 45 increased to 80. Thus, all students have been able to meet the indicators of creative thinking skills comprehensively.

Keywords: Creative Thinking Ability, Experiential Learning Method

1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam dunia pendidikan memiliki tugas yang sangat *urgent* dalam membentuk karakter peserta didik yang tangguh, baik dari segi moralitas ataupun dalam IPTEK. Mengasah kemampuan berpikir kreatif dalam Pendidikan Agama Islam juga sangat perlu bagi perkembangan peserta didik di semua jenjang Sekolah (Mahfuddin et al., 2023). Kementerian Pendidikan Indonesia menekankan empat hal penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan diantaranya adalah sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan, seperti yang dijelaskan dalam lampiran Permendikbud nomor 21 tahun 2016. Keterampilan berpikir termasuk kreatif, kritis, produktif, mandiri dan kolaboratif. (Jumanto & Adi, 2022)

Mengenai kemampuan berpikir kreatif di Indonesia berdasarkan data menurut *Global Creativity Index* (GCI) pada tahun 2017 mengemukakan bahwa dari 127 negara yang diriset Indonesia di urutan ke-87 untuk Indeks kreativitas global dengan score 30,10 di atas Kamboja yang mencatat score 27,05. (Duwi Meidha Sari et al., 2020) Begitupun hasil observasi dan wawancara bersama Ibu NK yang merupakan guru mata pelajaran PAI dan Budi pekerti di SMKN 4 Garut, serta melakukan tes kemampuan berpikir kreatif kepada peserta didik kelas XI-4 Animasi di SMKN 4 Garut, menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran PAI dan Budi pekerti ini masih rendah, dimana berdasarkan data hasil penelitian hanya 38,10 % saja peserta didik yang mampu berpikir kreatif.

Upaya untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan metode *Experiential Learning* sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Metode *Experiential Learning* ini adalah sebuah metode proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung. (Kurnia et al., 2023) Dan fungsi dari metode *Experiential Learning* ini adalah untuk meningkatkan keterampilan yang dapat digunakan di dunia nyata, diantaranya adalah berpikir kreatif. (Kaph & Komarudin, 2023)

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif peserta didik Fase F pada mata pelajaran PAI dan Budi pekerti di SMKN 4 Garut dan proses penerapannya beserta dengan peningkatan pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah diterapkan metode *Experiential Learning*.

Adapun Indikator berpikir kreatif yang akan ditingkatkan melalui penerapan metode *Experiential Learning* ini adalah indikator berpikir kreatif menurut Guilford diantaranya adalah (1) Kelancaran berpikir / *Fluency* yang berarti menghasilkan jawaban dalam jumlah besar, (2) Keluwesan berpikir / *flexibility* artinya luwes menghasilkan ide dan jawaban yang variatif, (3) keaslian berpikir / *Originality* yang berarti kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang berbeda dan unik dan (4) kerincian berpikir / *elaboration* yaitu menghasilkan ide dengan detail. (Susanti et al., 2022)

Jika melihat penelitian terdahulu, maka terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah menggunakan metode *Experiential Learning*, yaitu sebagai berikut.

a. Pengaruh Penerapan Model *Experiential Learning* Terhadap Berpikir Kreatif Dan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar Kelas V Sd Inpres(A, 2016)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V sebelum digunakan model pembelajaran *Experiential learning* adalah 54 dan hasil belajar setelah digunakan model pembelajaran *Experiential learning* adalah 71. Angka tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh model *Experiential learning* terhadap berpikir

kreatif dan keterampilan menulis karangan siswa sekolah dasar kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makasar dan hasil uji hipotesis (t-tes) menunjukkan angka 1,720 dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini diterima.

b. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran *Experiential Learning*(Kurniawati et al., 2020)

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Experiential learning* lebih tinggi daripada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajarkan dengan model konvensional (t observasi = 3,573 dan p -value = 0,0005 < 0,05). Capaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajarkan model pembelajaran *experiential learning* untuk indikator kelancaran sebesar 71,15% dan untuk elaborasi 53,21% sedangkan siswa yang diajarkan pembelajaran konvensional pada indikator kelancaran 57,50% dan elaborasi 47,22%. Kesimpulan penelitian ini, model pembelajaran *experiential learning* lebih efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dibandingkan dengan model konvensional.

c. Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Model *Experiential Learning* Peserta Didik Smp Unismuh Makassar(Mubarokah & Rufaida, 2019)

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui apakah model *experiential learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik SMP Unismuh Makassar. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIIA SMP Unismuh Makassar pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah peserta didik 17 orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan pengambilan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan tes keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Data hasil observasi dianalisis secara kualitatif dan data skor pencapaian keterampilan berpikir kreatif dianalisis secara kuantitatif menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dari nilai rata-rata pada siklus I sebesar 61,6 dan pada siklus II menjadi 77,2. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model *experiential learning* bagi peserta didik kelas VIIA SMP Unismuh Makassar dalam proses pembelajaran, maka keterampilan berpikir kreatif dapat meningkat.

Dari 3 penelitian terdahulu yang relevan dengan peneliti memiliki relevansi persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini yaitu teori yang digunakan, tujuan dan teknik pengumpulan data dari masing-masing penelitian terdahulu. Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh metode *Experiential Learning* ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Akan tetapi perbedaan / *novelty* penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pada subjek penelitian dan juga lokasi penelitian. Penelitian ini melakukan penerapan metode *Experiential Learning* pada pembelajaran PAI dan Budi pekerti fase F di SMKN 4 Garut.

1.1 Kemampuan Berpikir kreatif

Kemampuan didefinisikan sebagai salah satu unsur yang berhubungan dengan aspek pengetahuan (*Knowledge*), aspek keterampilan (*Skill*) yang diperoleh dari menempuh pendidikan, pelatihan, seminar dan pengalaman.(Widjaja et al., 2019) Sedangkan berpikir adalah suatu aktivitas mental yang dialami seorang individu jika mereka dihadapkan pada situasi atau masalah yang harus diselesaikan. Oleh karena itu jika seorang individu ingin menyelesaikan masalah maka ia harus melaksanakan kegiatan yang dinamakan berpikir. Menurut Santrock Berpikir merupakan manipulasi, manajemen dan memindahkan informasi dalam ingatan.(Komariyah & Laili, 2018) Sementara itu, kata kreatif secara bahasa berasal dari bahasa Inggris "to Create" yang memiliki definisi membuat atau menciptakan. Oleh karena itu, kreatif dapat didefinisikan dengan membuat suatu ide atau konsep dalam menyelesaikan suatu permasalahan. (Syahputra et al., 2024) Untuk Indikator berpikir kreatif menurut Guilford diantaranya yaitu, a) Kelancaran berpikir/ *Fluency* yang berarti menghasilkan jawaban dalam jumlah besar. b) Keluwesan berpikir/*flexibility* artinya luwes menghasilkan ide dan jawaban yang variatif. c) Keaslian berpikir/*originality* yang berarti kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang berbeda dan unik. e) Kerincian berpikir/*elaboration* yaitu menghasilkan ide dengan detail.(Susanti et al., 2022)

1.2 Metode *Experiential Learning*

Kolb mengemukakan bahwa *Experiential Learning* adalah menjadikan belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Metode pembelajaran dari pengalaman mencakup hubungan antara berbuat dan berpikir. Jika seorang peserta didik berbuat aktif maka ia akan belajar jauh lebih baik. Hal ini disebabkan dalam proses belajar tersebut peserta didik secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan kemudian bagaimana menerapkan dalam situasi sebenarnya. (Kurnia et al., 2023) Kemudian menurut Faturrahman menjelaskan bahwa *Experiential Learning* merupakan proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber dari buku atau pendidik. Sedangkan menurut Silberman mengemukakan bahwa metode *Experiential Learning* merupakan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan konkret yang membuat mereka mampu untuk mengalami apa yang tengah mereka pelajari dan kesempatan untuk merefleksikan kegiatan tersebut. (Kurnia et al., 2023)

Sementara itu, Muhammad menyebutkan terdapat enam karakteristik dalam model pembelajaran *Experiential Learning*, yaitu a) Model pembelajaran *Experiential Learning* menekankan pada proses dari pada hasil yang akan dicapai. b) Belajar merupakan suatu proses kontinu yang didasarkan pada pengalaman. c) Belajar memerlukan resolusi konflik-konflik antara gaya-gaya yang berlawanan dengan cara dialektis. d) Belajar adalah suatu proses yang holistik. e) Belajar melibatkan hubungan antara seseorang dengan lingkungan. e) Belajar merupakan proses menciptakan pengetahuan yang merupakan hasil dari hubungan antara pengetahuan sosial dan pengetahuan pribadi.

Langkah-langkah dalam menerapkan Metode *Experiential Learning*, ada 4 tahapan antara lain sebagai berikut (Kurnia et al., 2023):

a. *Concrete Experience* (Pengalaman Konkret), Pada tahap ini peserta didik disediakan stimulus yang mendorong mereka melakukan sebuah aktivitas secara langsung. Aktivitas bisa berangkat dari suatu pengalaman yang pernah dialami oleh peserta didik. Aktivitas yang disediakan bisa di dalam ataupun di luar kelas dan dikerjakan oleh pribadi ataupun kelompok. (Kurnia et al., 2023)

b. *Reflective Observation* (Pengamatan Refleksi), Pada tahap ini peserta didik mengamati pengalaman dari aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan panca indra. Proses refleksi ini melibatkan pertanyaan-pertanyaan seperti "apa yang saya pelajari dari pengalaman ini?", "Bagaimana perasaan saya tentang pengalaman ini?" dan "Apa yang bisa saya lakukan secara berbeda di masa depan?". Refleksi membantu peserta didik untuk mengaitkan pengalaman mereka dengan pengetahuan yang telah mereka peroleh sebelumnya dan memahami implikasi praktisnya. Dalam hal ini, proses refleksi akan terjadi bila guru mampu mendorong peserta didik untuk mendeskripsikan kembali pengalaman yang diperolehnya, mengkomunikasikan kembali dan belajar dari pengalaman tersebut. (Kurnia et al., 2023)

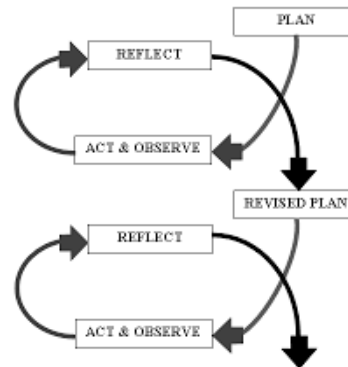
c. *Abstract Conceptualization* (Konseptualisasi Abstrak), Pada tahap pembentukan konsep, peserta didik mulai mengonseptualisasi suatu teori dari pengalaman yang diperoleh dan mengintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya. Pada fase ini dapat ditentukan apakah terjadi pemahaman baru atau proses belajar pada diri peserta didik atau tidak. Jika terjadi proses belajar maka, (Kurnia et al., 2023)

d. *Active Experimentation* (Percobaan Aktif), Pada tahap ini, peserta didik diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman yang mereka peroleh dari pengalaman konkret dan refleksi ke situasi baru atau konteks yang berbeda. Peserta didik melakukan percobaan atau melaksanakan apa yang telah disimpulkan pada tahap *Abstract conceptualization*. Pada tahap ini akan terjadi proses bermakna karena pengalaman yang diperoleh peserta didik sebelumnya dapat diterapkan pada pengalaman yang diperoleh peserta didik sebelumnya dapat diterapkan pada pengalaman atau situasi problematika yang baru. (Kurnia et al., 2023)

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau yang disebut dengan PTK. Jenis penelitian yang menjelaskan baik proses maupun hasil, yang melakukan penelitian kelasnya untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran. (Parende & Pane, 2020) Sedangkan menurut Kemmis & Mc Taggart menjelaskan bahwa PTK adalah suatu bentuk refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan praktik sosial (Parende & Pane, 2020). Adapun model PTK Kemmis & Mc Taggart tergambar dibawah ini:



Sumber : Hengki & Amriani (2023:33)
Gambar 1 Model PTK Kemmis & Mc Taggart

Model ini disebut dengan model Spiral Stephen Kemmis & Mc Taggart, Model ini terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Dan semua unsur ini merupakan siklus dalam arti suatu putaran kegiatan penelitian. Pada model ini ada dua kegiatan yang menyatu dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain yaitu, *action* dan *observing* karena harus dilakukan dalam satu waktu.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data tentang kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran PAI dan Budi pekerti di kelas XI Animasi-4 di SMKN 4 Garut semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Adapun sumber data penelitian peneliti menggunakan data dari sumber penelitian yang bersifat primer dan sekunder. Dalam penelitian ini data primer yang digunakan adalah data hasil tes, wawancara, observasi dan dokumentasi dari berbagai stakeholder penelitian di SMKN 4 Garut. (Sugiyono, 2016) Sedangkan sumber sekunder adalah yang digunakan adalah sumber literatur dari buku, jurnal dan artikel. Adapun teknik pengumpulan data Penelitian PTK ini adalah Tes, Wawancara, observasi dan dokumentasi. Sementara itu, untuk teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahap yaitu reduksi data artinya menyeleksi data sesuai dengan fokus masalah, kemudian penyajian data, langkah ini dilakukan agar data yang telah diorganisasi jadi bermakna. (Sugiyono, 2016) dan terakhir adalah membuat kesimpulan berdasarkan presentase peningkatan kemampuan berpikir kreatif.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian dalam penerapan metode *Experintial Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di Fase F SMKN 4 Garut menunjukkan hasil peningkatan kemampuan berpikir kreatif di setiap siklusnya. Adapun data perbandingan nilai antara pra siklus, siklus I dan siklus II yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Perbandingan Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pra Siklus, Siklus I dan II (Hasil pengumpulan dan pengolahan data oleh peneliti, 2024)

Kriteria	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
	F	Ps%	F	PS %	F	Ps %
Mampu	8	38,10%	13	61,90%	21	100,00 %

Cukup mampu	9	42,86%	8	38,10%	0	0,00%
Kurang mampu	4	19,05%	0	0,00%	0	0,00%
Jumlah	21	100%	21	100%	21	100%
Rata-rata	60%		69%		80%	

Tabel 4.30 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif mengalami peningkatan di setiap siklusnya setelah dilakukan tindakan. Selisih presentase peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik mengalami peningkatan dari rata-rata 60% ke 69% kemudian ke 80%. Begitupun dengan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dan pada siklus II semua peserta didik telah mencapai nilai KKM 70 yang telah ditentukan Sekolah, hal ini dapat terlihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pra Siklus, Siklus I dan II (Hasil pengumpulan dan pengolahan data oleh peneliti, 2024)

Kriteria	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
	F	Ps%	F	PS %	F	Ps %
≥ KKM	0	0,00%	8	38,10%	21	100,00 %
≤ KKM	21	100,00%	13	61,90%	0	0,00%
Jumlah	21	100,00%	21	100%	21	100%
Rata-rata	45		60		80	

Berdasarkan analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat setelah menggunakan metode *Experiential Learning*. Hal ini juga dapat dilihat pada diagram dibawah ini :



Sumber : Hasil pengumpulan dan pengolahan data oleh peneliti, 2024

Gambar 2. Diagram Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Peserta Didik

Dari hasil wawancara bersama dengan Guru PAI dan Budi Pekerti di kelas XI-4 Animasi menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran PAI dan Budi pekerti pada pertemuan sebelumnya belum terlihat, sementara itu, untuk mengetahui secara langsung sejauh mana kemampuan berpikir kreatif maka dilakukanlah tes kemampuan berpikir kreatif pada seluruh peserta didik sebelum dilakukannya tindakan dan menunjukan bahwa jumlah peserta didik yang mampu berpikir kreatif ini masih rendah yaitu hanya 60% dari 21 orang peserta didik. Akan tetapi, setelah menggunakan metode *Experiential Learning* jumlah peserta didik (Ini adalah artikel akses terbuka di bawah CC BY ND-lisensi 4.0)

yang mampu berpikir kreatif dapat meningkat dari 60% menjadi 80% dalam 2 siklus. Begitupun dengan hasil belajar peserta didik sebelum dilakukannya penerapan metode *Experiential Learning* menunjukkan bahwa semua peserta didik bisa mencapai rata-rata KKM yaitu 70.

Sementara itu, dalam proses melakukan penerapan metode *Experiential Learning* dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas XI-4 Animasi SMKN 4 Garut ada beberapa kelebihan dan kekurangan yang dirasakan saat melaksanakan tindakan pada siklus I dan II berlangsung. Diantara kelebihan dari metode *Experiential Learning* adalah dapat membantu untuk meningkatkan semangat dan gairah peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir, karena metode ini mendorong peserta didik untuk mengungkapkan pengalaman yang dialami sebelumnya dan dihubungkan dengan materi pembelajaran yang sedang dibahas, sehingga peserta didik bisa merasakan langsung kebermaknaan dari materi yang dibahas karena menyatu dengan pengalaman konkret yang dialami oleh peserta didik itu sendiri.

Kemudian dengan metode ini mampu mendorong peserta didik untuk dapat melihat dalam perspektif yang berbeda, artinya peserta didik didorong untuk bisa memahami situasi dan pengalaman yang berbeda, sehingga jiwa toleransi yang dimiliki oleh peserta didik dapat meningkat. Selain itu dengan metode ini pula mampu mendorong peserta didik untuk mengembangkan proses berpikir salah satunya adalah berpikir kreatif. Karena dengan metode ini mendorong peserta didik untuk mampu berpikir secara lancar artinya dapat menemukan banyak ide dan beragam jawaban dari berbagai situasi ataupun pengalaman, kemudian mampu berpikir secara luwes yaitu mampu melihat suatu permasalahan dan memberikan solusi dari berbagai perspektif. Selanjutnya dapat berpikir asli dengan kemampuan menghasilkan gagasan baru yang berbeda dan terakhir adalah dapat berpikir rinci maksudnya adalah dapat menjelaskan secara detail pengalaman yang dialami ataupun pengalaman orang lain dan dijadikan sebagai sebuah gagasan yang bernilai benar.

Adapun kekurangan dari metode *Experiential Learning* adalah adanya tantangan yang harus dihadapi oleh guru ataupun peserta didik dalam mengkonseptualisasi pengalaman yang dialami, dimana konseptualisasi ini adalah untuk menghubungkan pengalaman konkret dengan konsep-konsep yang lebih luas, ataupun dengan masalah atau suatu fenomena yang terjadi. Apalagi jika melihat materi yang dibahas dalam mata pelajaran PAI dan Budi pekerti jika dihubungkan dengan konteks kehidupan akan ditemukan banyak sekali perbedaan-perbedaan konsep dalam memahami ajaran agama Islam, jika guru ataupun peserta didik tidak dapat memahami perbedaan pandangan dalam memahami ajaran islam tersebut maka peserta didik akan sulit untuk menerima perbedaan pengalaman peserta didik lainnya. Karena setiap pengalaman yang terjadi yang dialami oleh seseorang bisa dipengaruhi oleh madzhab yang dianut, organisasi islam yang diikuti ataupun peran keluarga serta perbedaan dinamika kehidupan diantara peserta didik, sehingga membuat peserta didik kesulitan untuk mengkonseptualisasi pengalaman pada materi yang dibahas karena sejumlah informasi yang kompleks.

Sementara itu, dampak dari penerapan metode *Experiential Learning* bagi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pertama mampu meningkatkan sikap religius peserta didik, dengan metode ini mendorong peserta didik untuk memahami dan merasakan ajaran agama Islam secara langsung, sehingga dapat meningkatkan kedekatan dan kesadaran akan nilai-nilai agama Islam. Kedua, mampu mendorong peserta didik untuk dapat mengaitkan materi Pendidikan Agama Islam dengan kehidupan nyata sebagai pemahaman konsep yang lebih bermakna. Ketiga, membantu peserta didik untuk dapat menganalisis permasalahan dalam kehidupan bermasyarakat dan mendorong untuk dapat menerapkan pengetahuan agama Islam dalam situasi nyata. Keempat, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik untuk bisa melihat dari berbagai sudut pandang dalam memecahkan masalah dan menemukan solusi.

4. Kesimpulan

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SMK 4 Garut di kelas XI-4 Animasi pada kondisi awal menunjukkan, bahwa kemampuan berpikir kreatif ini tidak terlalu diasah dalam proses pembelajaran PAI dan budi pekerti, sehingga masih banyak peserta didik yang belum mampu untuk berpikir kreatif. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mencoba melakukan penerapan metode *Experiential Learning* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas XI-4 Animasi SMKN 4 Garut.

Berdasarkan hasil penerapan metode *Experiential Learning* pada pembelajaran PAI dan Budi pekerti untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SMKN 4 Garut dapat disimpulkan bahwa :

- a. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik fase F pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMKN 4 Garut sebelum menggunakan metode *Experiential Learning* adalah rendah, dimana hanya 38,10% saja peserta didik yang mampu berpikir kreatif dan rata-ratanya berkisar 60%.
- b. Penerapan Metode *Experiential Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik fase F pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMKN 4 Garut melalui 2 kali tindakan atau 2 siklus, dimana setiap siklusnya melalui 4 tahapan diantaranya adalah pertama, tahap pengalaman konkret (*Concrete Experience*) yaitu mendorong peserta didik untuk melakukan sebuah aktivitas langsung yang berangkat dari pengalaman yang pernah dialami oleh peserta didik. Tahap kedua, Pengamatan refleksi (*Reflective Observation*) yaitu mendorong peserta didik untuk mengamati dan mendeskripsikan pengalaman yang diperoleh oleh peserta didik kepada teman-temannya dan mengambil pelajaran dari pengalaman tersebut. Tahap ketiga, konseptualisasi abstrak (*Abstract Conceptualization*) yaitu mendorong peserta didik untuk mengkonseptualisasi materi ajar yang telah difahami untuk diintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya. Dan tahap terakhir, yaitu tahap percobaan aktif (*Active Experiment*) adalah mendorong peserta didik untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman yang mereka peroleh dari pengalaman konkret dan refleksi ke situasi baru atau kondisi yang berbeda.
- c. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik fase F pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMKN 4 Garut setelah menggunakan metode *Experiential Learning* mengalami peningkatan yang signifikan dimana rata-rata kemampuan berpikir kreatif peserta didik berkisar di 60% setelah melakukan penerapan metode tersebut, meningkat menjadi 80%. Dan semua peserta didiknya berhasil untuk memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif dengan maksimal. Begitupun dengan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar dari 45 menjadi 80.

Daftar Pustaka

- A, N. A. (2016). *Pengaruh Penerapan Model Experiential Learning Terhadap berpikir kreatif dan keterampilan menulis karangan siswa Sekolah Dasar Kleas V SD Inpres Bonomanai kota Makassar*. Univeristas Muhammadiyah Makasar.
- Duwi Meidha Sari, I., Saifuddin Zuhri, M., & Rini Rubowo, M. (2020). Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika pada Materi SPLTV Ditinjau dari Gaya Kognitif Reflektif dan Impulsif. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* , 2(5).
- Jumanto, & Adi, Y. K. (2022). Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Vi Ditinjau Dari Prestasi Akademik. In *Jurnal Sinetik* (Vol. 5, Issue 1). <https://doi.org/10.33061/js.v5i1.7533>
- Kapoh, R. J., & Komarudin, M. A. (2023). *RAGAM METODE PEMBELAJARAN Pedoman Bagi Pengajar dan Calon Pengajar dalam Melaksanakan Proses Belajar Mengajar Terkini, Efektif dan Menyenangkan* (Cet.1, Ed.). Lakeisha.
- Komariyah, S., & Laili, A. F. N. (2018). Pengaruh Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JP3M/ Jurnal Pendidikan & Pengajaran Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2013>
- Kurnia, A. D., Sirait, E., Sarjono, M. T., Handayani, P. T., Safitri, S. N., & Marini, A. (2023). Analisis hubungan antara penerapan Metode Experiential Learning dalam Pembelajaran dengan Hasil belajar IPS Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1).
- Kurniawati, L., Kadir, K., & Octafiani, N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Experiential Learning. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 1(2). <https://doi.org/10.15408/ajme.v1i2.14071>

- Mubarokah, I., & Rufaida, S. (2019). Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Model Experiential Learning Peserta Didik SMP Unismuh Makassar. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Terapannya*, 2(2).
- Parende, U. sinta, & Pane, W. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar siswa menggunakan Model Problem Based Intruction (PBI) Tema 8 pada siswa kelas IV SDN 001 Samarinda Utara. *Jurnal Pendidikan*, 01(01).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitaif, kualitatif dan R&D* (Cet.23). Alfabeta CV979.
- Susanti, W., Saleh, L. F., Nurhabibah, Gultom, A. B., & Saloom, G. (2022). *Pemikiran Kritis dan Kreatif*. CV.Media Sains Indonesia.
- Syahputra, Istianingsih, N., Astuti, N. C., Susriyanti, Pahrudin, Suparjiman, Yudawisastra, H. G., Gayatri, I. G. A. S., Hapsari, T. P., Heykal, M., Kaniawati, K., & Nuryanto, U. W. (2024). *Produk Kreatif Dan Kewirausahaan*. CV. Intelektual Manifes Media.
<https://books.google.co.id/books?id=Fo4DEQAAQBAJ>
- Widjaja, D. C., Melinda, L., & Yuliana, S. (2019). Pengaruh Knowledge, Skill, Ability, Attitude Terhadap Kinerja Karyawan Jw Marriott Hotel Surabaya. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 08 (01).