

Pengaruh penggunaan ICT terhadap hasil belajar aqidah akhlak di MI Muhammadiyah Walen 1 Simo Boyolali

Mulyoto ^{a,1,*}, Mujiburrohman ^{b,2}, Meti Fatimah ^{c,3}

^{*abc} Institut Islam Mamba'ul Ulum Surakarta Indonesia

¹ yoto.kd75@gmail.com; ² ajibmujiburrohman@gmail.com; ³ fatimahcan@gmail.com

^{*}Correspondent Author

KATAKUNCI

ICT;
Prestasi Belajar Pelajaran;
Aqidah Akhlak.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui analisis pengaruh metode experiential learning terhadap kemampuan dan kemauan belajar pada peserta didik serta pengalaman belajar peserta didik di MIM Walen Simo Boyolali; 2) Untuk mengetahui analisis pengaruh pemanfaatan ICT terhadap prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak di MIM Walen Simo Boyolali; 3) Untuk mengetahui analisis pengaruh metode experiential learning dan pemanfaatan ICT terhadap prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak di MIM Walen Simo Boyolali. Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan analisis regresi dan pengambilan hipotesis. Hasil penelitiannya adalah Analisis data yang digunakan untuk menganalisis regresi linear berganda diperoleh hasil persamaan $Y = 12,808 + 0,200 X_1 + 0,097 X_2$. Hasil pengujian hipotesis I menunjukkan bahwa hasil analisis data menunjukkan nilai thitung (2,695) > ttabel (2,010), maka penelitian hipotesis I diterima. Hasil pengujian hipotesis II menunjukkan bahwa hasil analisis data menunjukkan nilai thitung (2,579) > ttabel (2,010), maka penelitian hipotesis II diterima. Hasil pengujian hipotesis III penelitian menunjukkan bahwa nilai Fhitung (3,954) > Ftabel (3,19), sehingga pernyataan penelitian hipotesis III diterima, maka hipotesis III tersebut menunjukkan bahwa metode experiential learning, dan pemanfaatan ICT secara signifikan dan simultan berpengaruh terhadap prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak pada MIM Walen Simo Boyolali. Besarnya nilai koefisien determinasi (adjusted R Square) adalah sebesar 0,152 atau sebesar 15,2%. Nilai tersebut dapat diartikan bahwa variabel independen dalam hal ini metode experiential learning dan budaya pemanfaatan ICT mampu meningkatkan variabel dependen (prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak) sebesar 15,2% sedangkan sisanya adalah 84,8% (100%-15,2%), dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti misalnya kemampuan dan kemauan belajar pada peserta didik serta pengalaman belajar peserta didik.

KEYWORDS

ICT;
Learning Achievement;
Aqidah Akhlak Lessons.

The Influence Of The Use Of ICT On Learning Outcomes Of Aqidah Akhlak At MI Muhammadiyah Walen 1 Simo Boyolali

The aims of this study were: 1) To determine the effect analysis of the experiential learning method on the ability and willingness to learn in students and the learning experiences of students at MIM Walen Simo Boyolali; 2) To find out the analysis of the influence of the use of ICT on learning achievement in Aqeedah Akhlak lessons at MIM Walen Simo Boyolali; 3) To find out the effect analysis of the experiential learning method and the use of ICT on the learning achievement of aqeedah morals at MIM Walen Simo Boyolali. This research method uses quantitative with regression analysis and hypothesis taking. The results of the research are data analysis used to analyze multiple linear regression, the results of the equation $Y = 12.808 + 0.200 X_1 + 0.097 X_2$ are obtained. The results of hypothesis testing I show that the results of data analysis show the value of $t_{count} (2.695) > t_{table} (2.010)$, then the research hypothesis I is accepted. The results of hypothesis testing II show that the results of data analysis show the value of $t_{count} (2.579) > t_{table} (2.010)$, then the research hypothesis II is accepted. The results of testing the third hypothesis of the study show that the value of $F_{count} (3.954) > F_{table} (3.19)$, so that the research statement of hypothesis III is accepted, then the third hypothesis shows that the experiential learning method, and the use of ICT significantly and simultaneously affect learning achievement in aqidah lessons morals at MIM Walen Simo Boyolali. The value of the coefficient of determination (adjusted R Square) is 0.152 or 15.2%. This value can be interpreted that the independent variable in this case the experiential learning method and the culture of using ICT can increase the dependent variable (learning achievement in aqidah morals lessons) by 15.2% while the remaining is 84.8% (100% -15.2%), influenced by other variables not examined, for example the ability and willingness to learn in students and the learning experience of students.

This is an open-access article under the CC-BY-SA license.



Pendahuluan

Pentingnya belajar dan mengajar pengetahuan dijelaskan dengan sangat jelas dalam berbagai proposisi untuk mempelajari kedua ayat suci Al-Quran dan hadis Nabi (Julkifli, 2022). Tentu saja ini menjadikan posisi belajar dalam Islam sangat penting. Kenapa, nabi Muhammad juga mendorong umatnya untuk terus belajar (Robbaniyah et al., 2022), terutama mengenai ilmu agama atau ilmu tauhid yang pada akhirnya akan membawa kita pada kebaikan. Pendidikan agama diajarkan sebagai kegiatan rutin agama dan kurang ditekankan sebagai proses pembentukan kepribadian. Sebagai dampak yang menyertai situasi tersebut, maka Guru pendidikan agama Islam kurang berupaya menggali berbagai metode yang mungkin bisa dipakai dalam pendidikan agama sehingga pelaksanaan pembelajaran cenderung monoton.

Metode experiential learning dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Metode ini merupakan aplikasi dari teori belajar humanistik. Menurut teori humanistik, agar belajar bermakna bagi peserta didik, diperlukan keterlibatan penuh dari peserta didik sendiri (Pratama et al., 2022). Pada praktiknya, teori humanistik ini cenderung mengarahkan peserta didik untuk berfikir induktif, mementingkan pengalaman, serta membutuhkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Sanjaya (2015) metode adalah a way in achieving some thing, atau cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peranan penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran. Pembelajaran dengan metode experiential learning mulai diperkenalkan pada tahun 1984 oleh David Kolb dalam bukunya yang berjudul "Experiential Learning, Eexperience as the Surce of Learning and Development." Gagasan tersebut akhirnya berdampak sangat luas pada perancangan dan pengembangan model pembelajaran seumur hidup (life long models). Pada perkembangan saat ini menjamurlah lembaga-lembaga pelatihan (Armanila, 2022) dan pendidikan yang menggunakan metode experiential learning sebagai metode utama pembelajaran bahkan sampai kurikulum pokoknya. (Fatkhurahaman; 2014).

Perbedaan ICT yang dimiliki oleh masing-masing individu peserta didik, dalam metode experiential learning akan diakomodir dalam empat tahapan metode experiential learning, yaitu tahap pengalaman nyata, tahap observasi, tahap konseptualisasi dan tahap implementasi. Berdasarkan hal inilah, maka menurut experiential learning theory, agar proses pembelajaran efektif, peserta didik harus memiliki empat kemampuan, yaitu:

1. Concrete Experience (CE), kemampuan peserta didik dalam melibatkan diri dalam pengalaman baru. Kemampuan ini mengutamakan feeling (perasaan).
2. Reflection Observation (RO), kemampuan peserta didik untuk mengobservasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalamannya dari berbagai segi
3. Abstract Conseptualisation (AC), kemampuan peserta didik menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat
4. Active Experimentation (AE), kemampuan peserta didik menggunakan teori itu untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan. (Bharudin,2015)

Berdasarkan hal inilah, maka menurut experiential learning theory, agar proses pembelajaran efektif, peserta didik harus memiliki empat kemampuan, yaitu:

1. Concrete Experience (CE), kemampuan peserta didik dalam melibatkan diri dalam pengalaman baru. Kemampuan ini mengutamakan feeling (perasaan).
2. Reflection Observation (RO), kemampuan peserta didik untuk mengobservasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalamannya dari berbagai segi
3. Abstract Conseptualisation (AC), kemampuan peserta didik menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat
4. Active Experimentation (AE), kemampuan peserta didik menggunakan teori itu untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan. (Bharudin,2015)

Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu. Oleh karena itu, melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba ini dikenal dengan *learning by doing*.

Perencanaan kegiatan yang baik dapat mempengaruhi hasil, perencanaan yang baik melibatkan kegiatan mengalokasikan penggunaan waktu, memilih metode pengajaran yang tepat guna, menciptakan minat peserta didik dan membangun lingkungan belajar yang kondusif. Menurut Clark dan Lampert sebagaimana dikutip oleh Arends, ada tiga fase perencanaan dan pengambilan keputusan oleh guru: (Clark Arends,2009)

Tabel 1.

Tiga Fase Perencanaan dan Pengambilan Keputusan oleh Guru

Sebelum pengajaran	Selama pengajaran	Setelah pengajaran
Memilih isi	Mempresentasikan	Mencek pemahaman
Memilih pendekatan	Memberi pertanyaan	Memberi umpan balik
Mengalokasikan waktu dan ruang	Membantu memberikan latihan	Memberi pujian dan kritik
Menentukan struktur	Melakukan transisi	Menguji
Menetapkan motivasi	Mengelola dan mendisiplinkan	Memberi nilai
		Melaporkan

Tahapan-tahapan dalam Pelaksanaan Metode Experiential Learning;

1. Pengalaman konkrit

Proses pertama ini dimulai dengan adanya pengalaman dengan melakukan langsung suatu kegiatan. Apa yang dilakukan dan dialami peserta didik adalah mengerjakan, mengamati, melihat atau mengatakan sesuatu dan menjadi titik tolak proses selanjutnya. Menurut Ancok, pengalaman langsung tersebut juga akan dijadikan sebagai wahana untuk menimbulkan pengalaman intelektual, pengalaman emosional, dan pengalaman yang bersifat fisik tergantung kepada kebutuhan pembelajaran. Agar pengalaman yang ditimbulkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, diperlukan penelitian pendahuluan tentang kebutuhan pembelajaran. (Ancok;2013)

2. Tahap Observasi dan Refleksi

Pada tahap ini peserta didik mengobservasi dan merefleksi atau memikirkan pengalamannya dari berbagai segi. Pada tahap ini yang diutamakan adalah kemampuan mengamati. Peserta didik lambat laun mampu mengadakan observasi aktif terhadap kejadian yang dialami dan dilihat, serta mulai memikirkan dan memahaminya. Inilah yang kurang lebih terjadi pada tahap pengamatan aktif dan reflektif. Proses pengalaman dan refleksi dikategorikan sebagai proses penemuan atau *finding out* (baharudin; 1998).

3. Tahap Konseptualisasi

Konsep ialah definisi. Definisi ialah pengertian atau penyebutan semua ciri esensi suatu objek dengan semua ciri aksidensinya. Pada tahapan konseptualisasi ini para peserta mencari makna dari pengalaman intelektual, emosional, dan fisik yang diperoleh dari keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran (Uno;2016)

Pada tahap ketiga ini peserta didik menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat. Pada tahap ini yang diutamakan adalah kemampuan berfikir. Peserta didik mulai belajar untuk membuat abstraksi atau teori tentang sesuatu hal yang pernah diamatinya. Selain itu, peserta didik diharapkan sudah mampu membuat aturan-aturan umum (generalisasi) dari berbagai contoh kejadian yang meskipun tampak berbeda-beda, tetapi mempunyai landasan aturan yang sama.

4. Pengalaman aktif/implementasi.

Pada tahap ini peserta didik menggunakan teori-teori untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Pada tahap ini yang diutamakan adalah kemampuan berbuat (*doing*). Peserta didik sudah mampu mengaplikasikan suatu aturan umum ke situasi yang baru (Uno Hamzah;2013)

Tahap ini didasarkan pada asumsi bahwa hasil dari proses belajar harus bersifat produk yang nyata. Hasil pendidikan tidak hanya kemampuan peserta didik untuk menjelaskan teori, tetapi bagaimana peserta didik mampu mengaplikasikan teori yang dipahami. Oleh sebab itu, belajar harus mampu melakukan eksperimentasi secara aktif. Pemilihan peserta didik terhadap nilai-nilai tertentu sebagai pegangan untuk berbuat dan bertindak dapat dikategorikan sebagai implementasi. Menurut Kolb dalam Baharudin (2019), siklus belajar semacam itu terjadi secara berkesinambungan dan berlangsung di luar kesadaran peserta didik

Pada pembahasan sebelumnya telah dikemukakan bahwa metode experiential learning adalah aplikasi dari teori belajar humanistik. Maka dalam pembelajaran, metode ini sesuai untuk proses pembelajaran yang bersifat humanis. Menurut teori humanistik, kreatifitas merupakan ciri universal manusia, sehingga pendekatan humanistik selalu mengarahkan pusat perhatiannya kepada manusia yang sehat, kreatif, dan mampu mengaktualisasikan diri. Berdasarkan teori inilah maka prinsip pembelajaran humanistik memandang bahwa: Pertama, belajar bukan sekadar pengembangan kualitas kognitif saja, melainkan juga sebuah proses yang terjadi dalam diri individu yang melibatkan seluruh bagian domain yang ada. Domain-domain tersebut meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik (Sarwadi, 2023). Kedua, proses pembelajaran harus mengajarkan peserta didik bagaimana belajar dan menilai kegunaan belajar itu sendiri bagi dirinya sendiri. (baharudin:1998).

Isah Cahyani (2011) menjelaskan bahwa metode experiential learning adalah suatu metode 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 pebelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran. Pola-pola yang digunakan dalam metode tersebut yaitu *let the experiences, speak by their self, tell story, and reflection*. (saekhan;2011).

Berdasarkan pengalaman mengajar yang dilakukan Isah Cahyani dan wawancara di kelas, metode experiential learning memiliki beberapa keunggulan, di antaranya: (1) meningkatkan semangat belajar, karena pebelajar bersandar pada penemuan individu; (2) memunculkan kegembiraan, karena pebelajar dinamis dan terbuka; (3) mendorong serta mengembangkan berfikir kreatif, karena pebelajar berpartisipasi aktif untuk menemukan sesuatu. Hollingsworth dan Lewis (1976) menjelaskan bahwa peserta didik belajar secara aktif ketika mereka terlibat secara terus menerus, baik mental maupun fisik. Pembelajaran aktif itu penuh semangat, kuat dan efektif. Pembelajaran aktif melibatkan pembelajaran yang terjadi ketika peserta didik bersemangat, siap secara mental, dan bisa memahami pengalaman yang dialami.

Metode experiential learning dalam pembelajaran biasanya dipakai dalam OMT (Out bound management training) yang dikembangkan oleh Kurt Hanh(2011). Dalam Out bound training ini, pengalaman yang dimunculkan melalui bentuk permainan, simulasi, dan miniatur petualangan, di mana pada setiap tahap dilakukan proses diskusi partisipatif memetakan pikiran, menggali makna hikmah, dan nilai-nilai tersebut dalam nilai yang bisa dipetik dari permainan, serta mengendapkan nilai-nilai tersebut dalam alam bawah sadar melalui hypno motivating sebagai motivasi untuk bersikap positif. Berdasarkan hal tersebut, maka experiential learning merupakan bagian dari metode pendidikan orang dewasa.(kurt Han 2011).

Inti metode ini dalam pembelajaran bukanlah pada materi yang disampaikan, melainkan pada pemilihan aktivitas dan kemampuan fasilitator merefleksikan pengalaman peserta. Dalam pengembangan perilaku, metode ini bertujuan untuk penumbuhan insight atau kesadaran untuk mau dan bisa berperilaku. Namun, pada penerapannya terdapat beberapa masalah yang perlu disadari:

1. Adanya faktor lingkungan yang dapat mengubah pemahaman yang telah dibentuk dalam pembelajaran;
2. Kapasitas peserta didik dalam menerapkan apa yang mereka pelajari;
3. Kita tidak dapat mengharapkan mereka dapat menerapkan semua yang mereka pelajari dalam waktu yang bersamaan, tapi kita hanya dapat membantu memotivasi mereka untuk menerapkan satu persatu.(Uno Hamzah,2011)

Metode experiential learning dalam pembelajaran, ini adalah metode yang berkesinambungan, dimana setelah program pembentukan perilaku terbentuk selanjutnya perlu diikuti dengan program pendampingan kepada anak untuk:

1. Membantu peserta didik mengatasi permasalahan-permasalahan yang mereka hadapi ketika menerapkan apa yang mereka pelajari.
2. Memantau sejauh mana peserta didik dapat menerapkan apa yang telah mereka pelajari. (Uno Hamzah,2011,78)

UNESCO telah mengidentifikasi 4 (empat) tahap dalam sistem pendidikan yang mengadopsi ICT, yaitu :

1. Tahap *emerging*; yaitu perguruan tinggi/sekolah berada pada tahap awal. Pendidik dan tenaga kependidikan mulai menyadari, memilih/membeli, atau menerima donasi untuk pengadaan sarana dan prasarana (*supporting work performance*)
2. Tahap *applying*; yaitu perguruan tinggi/sekolah memiliki pemahaman baru akan kontribusi ICT. Pendidik dan tenaga kependidikan menggunakan ICT dalam manajemen sekolah (Hafidz, 2021) dan kurikulum (*enhancing traditional teaching*)
3. Tahap *infusing*; yaitu melibatkan kurikulum dengan mengintegrasikan ICT. Perguruan tinggi/sekolah mengembangkan teknologi berbasis komputer dalam lab, kelas, dan administrasi. Pendidik dan tenaga kependidikan mengeksplorasi melalui pemahaman baru, dimana ICT mengubah produktivitas profesional (*facilitating learning*).

4. Tahap Transforming; yaitu perguruan tinggi/sekolah telah memanfaatkan TIK dalam seluruh organisasi. Pendidik dan tenaga kependidikan menciptakan lingkungan belajar yang integratif dan kreatif (creating innovative learning environment) melalui ICT. (Morsun,2001,98)

Dalam Renstra Depdiknas 2012 – 2017 dinyatakan peran strategis ICT untuk pilar pertama, yaitu perluasan dan pemerataan akses pendidikan, diprioritaskan sebagai media pembelajaran jarak jauh. Sedangkan untuk pilar kedua, peningkatan mutu, relevansi dan daya saing, peran TIK diprioritaskan untuk penerapan dalam pendidikan/proses pembelajaran. Terakhir, untuk penguatan tata kelola, akuntabilitas dan citra publik, peran TIK diprioritaskan untuk sistem informasi manajemen secara terintegrasi.

Pembelajaran berbasis TIK atau e-Learning adalah sumber pembelajaran baik secara formal maupun informal yang dilakukan melalui media elektronik, seperti Internet, Intranet, CDROM, video tape, DVD, TV, Handphone, dan PDA. Pola-pola seperti di atas semua berbeda satu dengan yang lain. E-learning lebih luas dibandingkan dengan online learning. Online learning hanya menggunakan Internet/intranet/LAN/WAN tidak termasuk menggunakan CD ROM. (Cisco,2001). Dalam pembelajaran berbasis TIK terdapat perbedaan komunikasi antara pembelajaran langsung (synchronous) dan tidak langsung (asynchronous), Contoh TIK yang digunakan dalam komunikasi pembelajaran secara synchronous dan asynchronous sebagai berikut: (Baharudin,2011)

ICT ini secara umum bertujuan menghubungkan murid-murid dengan jaringan pengetahuan dan informasi.Selain itu mengembangkan sikap dan kemampuan murid-murid untuk belajar sepanjang hidup (life-long education), meningkatkan kinerja guru dalam bidang ICT. Menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran mempunyai kelebihan, yakni mempermudah dan mempercepat kerja siswa, juga menyenangkan karena siswa berinteraksi dengan warna-warna, gambar suara, video, dan sesuatu yang instan.

Dampak Positif Penerapan Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Dasar : 1.Menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan mengasyikan (efek emosi) 2.Siswa akan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. 3.Membekali kecakapan siswa untuk menggunakan teknologi tinggi. 4.Mendorong lingkungan belajar konstruktivis. 5.Mendorong akhirnya pribadi kreatif dan mandiri pada diri siswa. 6.Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Membantu siswa yang memiliki kecepatan belajar lambat dan meningkatkan efektifitas belajar bagi siswa yang cepat dalam belajar.

Dampak Negatif Penerapan Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Dasar1.Penerapannya membutuhkan biaya yang reatif besar.2.Rentan terhadap penyalah gunaan fungsi. 3.Guru dalam mengoperasikan beberapa saran pendukung penerapan ICT seperti komputer dituntut memiliki keahlian tinggi. 4.Sulit diterapkan di sekolah yang kurang maju yang pada umumnya terdapat di pedesaan. (Renstra Depdiknas,2012)

Tabel 2.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

Ragam Faktor dan Unsur-unsurnya		
Internal siswa	Eksternal siswa	Pendekatan
1. Aspek Fisiologis	1. Lingkungan sosial	1. Pendekatan tinggi
- Tonus jasmani	- Keluarga	- <i>Speculative</i>
- Mata dan telinga	- Guru dan staf	- <i>Achieving</i>
2. Aspek Psikologis	- Masyarakat	2. Pendekatan Menengah
- Intelegensi	- teman	- <i>Analitical</i>
- Sikap	2. Lingkungan Non-Sosial	- <i>Deep</i>
- Minat	- Rumah	3. Pendekatan rendah
- Bakat	- Sekolah	- <i>Reproductive</i>
- Motivasi	- Peralatan	<i>Survace</i>
	- Alam	

Dimana saat ini pemanfaatan ICT sangat diperlukan guna mencapai tujuan yang maksimal. Hal ini terlihat pada MIM Walen Simo di mana dalam proses pembelajarannya kadang

menggunakan eksperimental learning dan Pemnafaatan ICT. Guu Di MIM Walen ini sngat kreatif sehingga Penelitian ditempat ini sangat baik dan signifikan. Dan siswa siswa di sini berprestasi di banding dengan siswa siswa di sekitarnya. Serta terkenal dengan santun dan keramah tamahan serta minimnya kenakalan siswa.

Metode

Penelitian ini adalah jenis penelitian lapangan yaitu penelitian yang langsung mengambil datanya ke lapangan (Nashihin, 2023). Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, semua data dan informasi diwujudkan dalam bentuk angka dan analisisnya menggunakan statistik. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi di sini adalah seluruh siswa di MIM Walen Simo I Boyolali sehingga penelitian ini bisa dikatakan sebagai penelitian populasi. Akan tetapi diambil sampel 2 kelas, kelas A dan B sebanyak 52 siswa kelas 5

Sampel adalah sebagian dari populasi. Ukuran sampel ditentukan dengan berdasarkan pada pernyataan Arikunto (2011) bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua, apabila jumlahnya cukup besar dapat diambil sebanyak 10-15% atau 20-25% atau lebih.

Analisis data dalam penelitian ini, digunakan untuk mengetahui hubungan ketaatan beribadah, peran serta orang tua, Hasil belajar. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan beberapa tahap analisis sebagai berikut.

1. Analisis Pendahuluan

Analisis ini dilakukan beberapa tahapan analisis uji regresi linier berganda, untuk mengetahui tingkat pertautan variabel penelitian dengan menggunakan rumus:

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + b_nX_n$$

Keterangan:

- $\hat{Y}$ = variabel dependen (nilai yang diprediksikan) Q2
 X_1 dan X_2 = variabel independent
 a = konstanta (harga Y apabila $X_1, X_2, \dots, X_n=0$)
 b = koefisien regresi

2. Analisis Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan F hitung taraf signifikan dengan F tabel (distribusi F), dimana dk regresi menjadi pembilang dan dk residu/ sisa menjadi penyebut. Dengan kriteria jika F hitting lebih besar dari F tabel ($F_{hitung} \geq F_{tabel}$), maka kesimpulannya adalah berarti (signifikan).

Uji hipotesis juga dilakukan dengan membandingkan F hitting linieritas regresi dengan F tabel (distribusi F), dengan dk tuna cocok sebagai pembilang dan dk kekeliruan/ galat menjadi penyebut. Dengan kriteria jika F hitting lebih kecil Dan F table ($F_{hitung} \leq F_{tabel}$) maka kesimpulannya data tersebut berpola linier.

Analisis lanjut ini dilakukan dengan mencari besarnya sumbangan (koefisien determinasi/ R^2) dari koefisien korelasi (r hitung)-nya dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$R^2 = \frac{(ryx_1)^2 - (ryx_2)^2 - 2 \cdot (ryx_1) \cdot (ryx_2) \cdot (rx_1x_2)}{(rx_1x_2)^2}$$

Keterangan:

- R^2 = koefisien determinasi
 ryx_1 = korelasi sederhana antara X_1 dengan Y
 ryx_2 = korelasi sederhana antara X_2 dengan Y
 rx_1x_2 = korelasi sederhana antara X_1 dengan X_2

3. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara atau dugaan dari suatu permasalahan. Dari rumusa di atas dapat peneliti ajukan hipotesis sebagai berikut "Ada pengaruh metode

experiential learning dan Pemanfaatan ICT terhadap Hasil belajar mata pelajaran Aqidah Akhlak di MIM Walen I Boyolali tahun pelajaran 2022/2023.

Hasil dan Pembahasan

Persamaan Regresi Linear Berganda

Metode analisis regresi linear berganda dipilih dengan alasan untuk memprediksi hubungan antara satu variabel dependen dengan 2 variabel independen. Variabel independen terdiri dari empat variabel yakni Metode *Experiential Learning* (X_1), Pemanfaatan ICT (X_2), sedangkan variabel dependennya adalah Prestasi Belajar Pelajaran Aqidah Akhlak (Y).

Analisis regresi linear berganda beberapa variabel independen digunakan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen. Untuk mencari nilai-nilai dari persamaan regresi linear berganda dapat menggunakan SPSS versi 16 dengan mengolah regresi linear data penelitian, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.

Coefficients ^a					
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
Model		B	Std. Error	Beta	t Sig.
1	(Constant)	12.808	5.026		2.548 .016
	Metode <i>Experiential Learning</i> (X_1)	.200	.288	.152	2.695 .945
	Pemanfaatan ICT (X_2)	.097	.167	.138	2.579 .567

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar Pelajaran Aqidah Akhlak (Y)

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 3. diperoleh hasil persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 12,808 + 0,200 X_1 + 0,097 X_2$$

Dari persamaan tersebut dapat dijelaskan hal-hal sebagai berikut:

1. Nilai 12,808 adalah konstanta (b_0), artinya jika variabel metode *experiential learning* dan pemanfaatan ICT tidak ada, maka besarnya variabel prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak adalah 12,808.
2. Nilai 0,200 adalah nilai koefisien regresi variabel metode *experiential learning* (b_1) yang berpengaruh positif terhadap prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak, artinya setiap metode *experiential learning* dapat meningkatkan prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak di MIM Walen sebesar 0,200 dengan asumsi variabel lainnya dianggap tetap.
3. Nilai 0,097 merupakan koefisien regresi variabel pemanfaatan ICT (b_2) yang berpengaruh positif terhadap prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak, artinya setiap dilakukan pemanfaatan ICT, akan meningkatkan prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak di MIM Walen sebesar 0,097 dengan asumsi variabel lainnya dianggap tetap.

Pengujian Hipotesis Penelitian

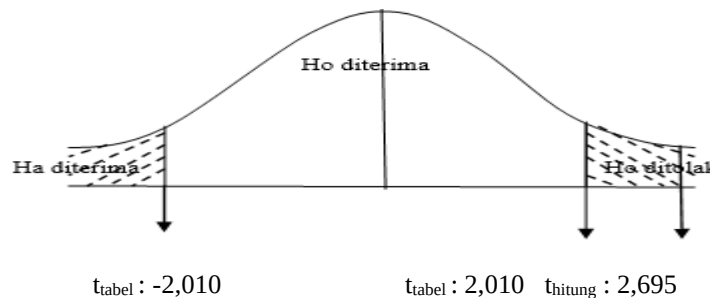
Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, maka dilakukan pengujian terhadap hipotesis. Metode pengujian hipotesis, dilakukan secara parsial (uji t) yaitu untuk menguji hipotesis I, hipotesis II, hipotesis III dan hipotesis IV. Pengujian secara simultan (uji F) yaitu untuk menguji hipotesis V dan koefisien determinasi (R^2).

Adapun hasil pengujian hipotesis penelitian berdasarkan data hasil analisis adalah sebagai berikut:

Pengujian hipotesis I penelitian bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *experiential learning* terhadap prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak pada MIM

Walen. Hipotesis I diterima jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, sebaliknya jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis I penelitian akan ditolak.

Hasil analisis regresi linear berganda diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,695, sedangkan nilai t_{tabel} (taraf tingkat signifikan = $\alpha = 0,5/2 = 0,025$; $df = n-k-1 = 52-2-1 = 49$) sebesar 2,010. Sehingga hasil analisis data menunjukkan nilai t_{hitung} (2,695) > t_{tabel} (2,010), maka pernyataan hipotesis I dinyatakan **diterima**. Untuk itu gambar kurva normal distribusi t untuk pernyataan tersebut diatas adalah sebagai berikut:

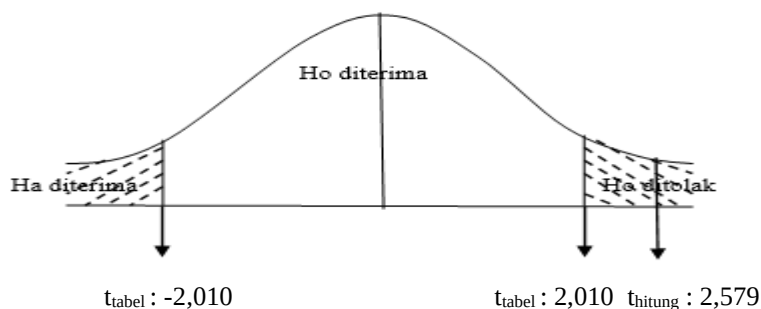


Gambar 1
Kurva Normal Distribusi t Untuk Hipotesis I

Berdasarkan gambar 1. terlihat apabila nilai t_{hitung} berada pada daerah penerimaan H_a pada sisi sebelah kanan. Diterimanya hipotesis I, hal ini dapat dinyatakan metode *experiental learning* berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak MIM Walen.

Pengujian hipotesis II penelitian bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pemanfaatan ICT terhadap prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak pada MIM Walen. Hipotesis II diterima jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, sebaliknya jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis II penelitian akan ditolak.

Hasil analisis regresi linear berganda diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,579, sedangkan nilai t_{tabel} (taraf tingkat signifikan = $\alpha = 0,5/2 = 0,025$; $df = n-k-1 = 52-2-1 = 49$) sebesar 2,010. Sehingga hasil analisis data menunjukkan nilai t_{hitung} (2,579) > t_{tabel} (2,010), maka pernyataan hipotesis II dinyatakan **diterima**.



Gambar 2.
Kurva Normal Distribusi t Untuk Hipotesis II

Berdasarkan gambar 3. terlihat apabila nilai t_{hitung} berada pada daerah penerimaan H_a pada sisi sebelah kanan. Diterimanya hipotesis II, hal ini dapat dinyatakan pemanfaatan ICT berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak MIM Walen.

Hipotesis ke III penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak pada metode *experiental learning* dan pemanfaatan ICT terhadap prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak pada MIM Walen. Hipotesis ke III dinyatakan diterima dengan ketentuan, jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, sebaliknya jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka hipotesis akan ditolak. Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai F_{hitung} sebagai berikut:

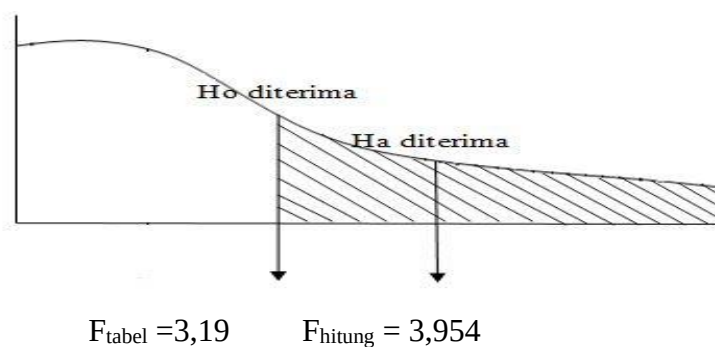
Tabel 4.

ANOVA ^b					
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F
1	Regression	14.725	2	3.681	3.954
	Residual	119.580	31	3.857	
	Total	134.306	35		

a. Predictors: (Constant), Metode *Experiential Learning* (X1), Pemanfaatan ICT (X2)

b. Dependent Variable: Prestasi Belajar Pelajaran Aq Akhlak (Y)

Berdasarkan nilai pada tabel 4. diatas dapat dijelaskan bahwa nilai $F_{hitung} = 3,954$ dan nilai F_{tabel} pada taraf 5% dengan $df_1=2$ dan $df_2= (n-k-1) = 52-2-1 = 49$ adalah sebesar 3,19. Dengan membandingkan kedua nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai $F_{hitung} (3,954) > F_{tabel} (3,19)$, sehingga pernyataan penelitian hipotesis III adalah "Terdapat pengaruh metode *experiential learning* dan pemanfaatan ICT secara signifikan dan simultan terhadap prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak pada MIM Walen" **diterima**.



Gambar 3.
Kurva Distribusi F Untuk Hipotesis V

Diterimanya phipotesis III, penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *experiential learning* (X₁), pemanfaatan ICT (X₂), berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak pada MIM Walen.

Koefisien determinasi adalah suatu indikator yang menunjukkan besarnya varian dari variabel dependen (Y = prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak) yang bisa dijelaskan oleh variabel independen (X = metode *experiential learning* (X₁), pemanfaatan ICT (X₂).

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda diperoleh nilai koefisien determinasi (*adjusted R Square*) adalah sebagai berikut:

Tabel 5.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.331 ^a	.110	.152	1.964

a. Predictors: (Constant), metode *experiential learning* (X1), pemanfaatan ICT (X2)

Berdasarkan tabel 3. tampak bahwa nilai koefisien determinasi (*adjusted R Square*) adalah sebesar 0,152 atau sebesar 15,2%. Nilai tersebut dapat diartikan bahwa variabel independen dalam hal ini metode *experiential learning* dan pemanfaatan ICT mampu meningkatkan variabel dependen (prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak) sebesar 15,2% sedangkan sisanya adalah 84,8% (100%-15,2%), dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti misalnya kemampuan dan kemauan belajar pada peserta didik serta pengalaman belajar peserta didik.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan diatas, maka hasil penelitian ni dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil pengujian hipotesis I menunjukkan bahwa hasil analisis data menunjukkan nilai thitung (2,695) > ttabel (2,010), maka penelitian hipotesis I diterima. Hal ini dapat dikatakan bahwa metode *experiential learning* berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak MIM Walen.
2. Hasil pengujian hipotesis II menunjukkan bahwa hasil analisis data menunjukkan nilai thitung (2,579) > ttabel (2,010), maka penelitian hipotesis II diterima. Hal ini dapat dikatakan pemanfaatan ICT berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak MIM Walen.
3. Hasil pengujian hipotesis III penelitian menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa metode *experiential learning* (X1), pemanfaatan ICT (X2), berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak. Hal ini dibuktikan bahwa nilai Fhitung (3,954) > Ftabel (3,19), sehingga pernyataan penelitian hipotesis III diterima, maka hipotesis III tersebut menunjukkan bahwa metode *experiential learning*, pemanfaatan ICT secara signifikan dan simultan berpengaruh terhadap prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak pada MIM Walen.
4. Variabel independen dalam hal ini adalah metode *experiential learning* (X1), pemanfaatan ICT (X2), dapat dijadikan untuk memprediksi atau mengestimasi variabel dependen (Y) yaitu prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak pada MIM Walen.
5. Besarnya nilai koefisien determinasi (*adjusted R Square*) adalah sebesar 0,152 atau sebesar 15,2%. Nilai tersebut dapat diartikan bahwa variabel independen dalam hal ini metode *experiential learning* dan pemanfaatan ICT mampu meningkatkan variabel dependen (prestasi belajar pelajaran aqidah akhlak) sebesar 15,2% sedangkan sisanya adalah 84,8% (100%-15,2%), dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti misalnya kemampuan dan kemauan belajar pada peserta didik serta pengalaman belajar peserta didik.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka cipta.
- Armanila. (2022). Strategi Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah berbasis Publikasi pada Guru SMP Medan Marelan: Studi Hukum, Manajemen, dan Psikologi. *AMORTI: Jurnal Studi Islam Interdisipliner*, 1(1), 32-41.
- Aswan. (2016). *Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM*. Yogyakarta: Aswaja Persindo.
- Awang, Imanuel Sairo. (2017). *Strategi Pembelajaran Tinjauan umum bagi Pendidik*. Kalimantan: STKIP Persada Khatulistiwa.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Fathurrohman, Muhammad. (2015). *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013: Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Hadia Johan. 2021. Wawancara di Ruang Guru.
- Hafidz, H. N. (2021). IMPLEMENTASI TOTALQUALITY MANAGEMENT (TQM) DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HUDA YOGYAKARTA. *As-Sibyan*, 3(2), 37-50.
https://doi.org/10.52484/as_sibyan.v3i2.189
- Hidayah, Nur & Adi Atmoko. (2014). *Landasan Sosial Budaya dan Psikologis Pendidikan: Terapannya di Kelas*. Malang: Penerbit Gunung Samudera.
- Husman, Husnaini dan Purnomo Setiadi Akhbar. (2009). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- I. R. S. Munifi. (2019). Penerapan Model Experiential Learning pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika*
- Imamuddin, M, Isnaniah, dkk. (2020), Integrasi Pendidikan Matematika dan Pendidikan Islam (Menggagas Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah), *Jurnal Pendidikan Dasar: Ar-Riyah*, Vol 4, No 2.
- Isah Cahyani. (2012). *Pembelajaran Menulis Berbasis Karakter dengan Pendekatan Experiential Learning*. Bandung: Program Studi Pendidikan Dasar SPS UPI.
- Iswantir M. (2017). Gagasan dan Pemikiran serta Praksis Pendidikan Islam di Indonesia (Studi Pemikiran dan Praksis pendidikan Islam menurut Azyumardi Azra). *Jurnal Educative: Jurnal of Education Studies*, Vol 2, No.2.
- Julkifli. (2022). Kedudukan dan Tugas Manusia dalam Perspektif Tafsir al-Qur'an Zubdatu At- Tafsir Karya Muhammad Sulaiman Abdullah Al Asyqar. *AMORTI: Jurnal Studi Islam Interdisipliner*, 1(2), 103–110.
- Junaidi. (2017). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah terhadap Keberhasilan Pelaksanaan MBS pada Pesantren-pesanten di Kabupaten Agam,. *Jurnal Educative: Jurnal of Education Studies*, Vol 2, No 1.
- Kemendikbud. (2020). *Paduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (covid-19)*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2014). *Akidah Akhlak Pendektan Saintifik Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Agama.
- Keputusan Menteri Agama Nomor 183. 2019. Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah.
- Mahirah B. (2017). Evaluasi Belajar Peserta Didik, *Jurnal Idaarah*, Vol 1, No 2.
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mamalik, Oemar Mamalik (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Martin HB, F.Putut, Suci, Indiyani N dkk. Pdf. Pembelajaran di Era New Normal sebagai Adaptasi Kebiasaan Baru dalam Sektor Pendidikan.
- Martono, Wahyuni Christiany, Heni, dkk, Pdf. Implementasi Model Pembelajaran Experiential Learning sebagai Bagian dari Program Sekolah Ramah Anak. Kalimantan: Universitas Palangka Raya.
- Mubasyara. (2008). *Materi dan Pembelajaran Aqidah Akhlak*. Kudus: STAIN Kudus.
- Mulyana, dk. (2020). *Pembelajaran Jarak jauh Era Covid-19*. Jakarta: Litbangdiklat Press.
- Musdalifah, Debi. (2019). Metode Experiential Learning dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di SMAN Nuriyyah Bumiayu. *Journal of Islamic Education Research*, Vol1, No 01.
- Nashihin, H. (2023). *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, dan R&D)*. PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Kualitatif_Kuantitatif/w-bFEAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Nata, Abuddin. (2012). *Metodologi Studi Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nata, Abudin. (2012). *Akhlak Tasawuf dan Karakter Mulia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nuriyah, Nunung. (2014). Evaluasi Pembelajaran: Sebuah Kajian Teori, *Jurnal Edueksos*, Vol 3, No 1.
- Pamungkas, Alim Harun & Vevi Sunarti. (2018). *Buku Ajar Pelatihan Experiential Learning bagi Orang Tua dan Pengajar Anak Usia Dini*. Padang: Jurusan Pendidik Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan UNP.
- Pratama, N., Syafii, M., Qur, A., Arab, B., Arab, B., & Umar, S. (2022). Problematika Pembelajaran Mahasiswa Lulusan Sekolah Umum pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(2), 117–124.
- Prastowo, Andi. (2017). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Pratiwi, Ari, Ika Widayarni, dkk. Pdf. Kongsruksi Tes Gaya Belajar berdasarkan Teori Belajar Eksperensial David Kolb.
- Rivai, Veithzal dan Sylviana Murni. (2012). *Education Management: Analisis Teori dan Praktik*. Jakarta: Rajawali.
- Rodliyah, Iesyah, Sari Saraswati dan Nihayatus Sa'adah. (2018). implementasi Model Experiential Learning pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil dan Faktor Persekutuan Terbesar Kelas IV, *Jurnal Gantang*, September 2018
- Rohmah, Alviatur. 2018. Penerapan Model Experiential Learning dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Ma'rif NU 3Kemranjen Banyumas. Skripsi. Purwakarta: IAIN Purwakarta.

- Robbaniyah, Q., Lina, R., Ustadz, S., Rofiq, A., Islami, F. Al, & Faiz, A. (2022). Kontribusi Pemikiran Abu Nida ` dalam Pengembangan Pendidikan Islam Pondok Pesantren di Indonesia. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(1), 23–34.
- Sarwadi, H. N. (2023). *Character Education between The Western Context and Islamic perspective*. 4(1), 1–12.
- Sa'diyah, Vivi Rokhimatus. 2018. Pengembangan Modul Akidah Akhlak dengan Pendekatan Experientil Learning dalam meningkatkan motivasi belajar Siswa Kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Malang. Skripsi. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Salmiwati. 2019. Konsep Belajar dalam Perspektif Pendidikan Islam, Jurnal pendidikan Islam: Murabby, Vol 2, No 1.
- Sapuadi. 2019. Strategi Pembelajaran. Medan: Harapan Cerdas.
- Siberman, Mel. 2007. Handbook Experiential Lering: Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata. Bandung: Nusa Media.
- Slamet, Yulius. 2019. Pendekatan Peneltian Kualitatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta,
- Suprapti,Wahyu. 2015. Bahan Ajar Diklat Kepemimpinan tingkat IV. Jakarta: Lembaga Adminitrasi Negara RI..
- Tafsir,Ahmad. 2007. Metodologi Pengajaran Agama Islam.Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tamrin, M. Isnando. 2018. Pendidikan Non Formal Berbasis Mesjid sebagai Bentuk Tanggung Jawab Umat dalam Perspektif Pedidikan Seumur Hidup, Jurnal: Menara Ilmu, Vol XII, No 79
- Tasya Hery Wahyuni. 2021. Wawancara di kelas VIII 5.
- Tim Redaksi Nuasa Aulia. 2012. Himpunan Perundang-undangan Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sidiknas) Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003.Bandung: Nuasa Aulia.
- Wellusia.2021. Wawancara di Kantor Kepala Sekolah.
- Widyaningtyas, Diva dan M. Farid. 2014. Pengaruh Experiential Learning terhadap Kepercayaan Diri dan Kerjasama Tim Remaja. Jurnal Psikologi Indonesia. Vol, 3.No, 03.