

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Magdalena et al., 2021). Pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar akademik tetapi juga pada pembentukan sikap dan karakter peserta didik agar mampu bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, lingkungan, serta tugas-tugas yang diembannya sebagai bagian dari masyarakat (Suhanda et al., 2025).

Dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 pasal 31 ayat (3) yang menyatakan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Wahyuni, 2023). Ketentuan ini menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia tidak hanya berorientasi pada kecerdasan intelektual tetapi juga pada pembentukan karakter termasuk sikap tanggung jawab dalam proses belajar (Isnaini & Fanreza, 2024).

Pendidikan agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat strategis karena secara substansi bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki tanggung jawab dalam menjalankan ajaran islam. Pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) tidak hanya menekankan pada pemahaman materi keagamaan secara teoritis tetapi juga pada pengalaman nilai-nilai islam dalam kehidupan sehari-hari (Zain et al., 2025).

Sejalan dengan tujuan tersebut pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) tidak dapat dilepaskan dari upaya menumbuhkan sikap tanggung jawab belajar pada peserta didik, tanggung jawab belajar menjadi fondasi penting agar peserta didik mampu mengikuti proses pembelajaran dengan kesadaran dan komitmen yang tinggi, mulai dari kesiapan menerima materi, keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, hingga kesungguhan dalam mengamalkan nilai-nilai

Islam yang telah dipelajari. Tanpa adanya tanggung jawab belajar yang kuat, tujuan pembelajaran PAI untuk membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia akan sulit tercapai secara optimal (Jalilah, 2025). Penguatan sikap tanggung jawab dalam belajar sejalan dengan ajaran Islam sebagaimana firman Allah Swt. dalam QS. Al-Isra ayat 36 yang berbunyi:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا ﴿٣٦﴾

Artinya:

“Janganlah engkau mengikuti sesuatu yang tidak kau ketahui, sesungguhnya pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, semua itu akan diminta pertanggung jawabannya.” (QS Al-Isra [17]:36) (Online, 2019).

Kandungan Q.S Al-Isra ayat 36 menegaskan bahwa manusia dilarang mengikuti atau menyampaikan sesuatu tanpa dasar ilmu karena pendengaran, penglihatan, dan hati akan diminta pertanggungjawaban oleh Allah swt. ayat ini menunjukkan bahwa setiap potensi yang dimiliki manusia adalah amanah yang harus digunakan secara benar dan tanggung jawab. Terutama dalam pendidikan bahwa peserta didik harus bersungguh-sungguh dalam mendengar, memperhatikan, dan memahami pelajaran, karena proses belajar bukan hanya kegiatan akademik tetapi juga bertanggung jawab terhadap moral dan spiritual yang kelak dipertanggungjawabkan (Jumadil & Arif, 2022).

Tanggung jawab belajar merupakan sikap dasar dan kesediaan peserta didik untuk melaksanakan kewajiban belajar secara konsisten mulai dari mempersiapkan diri sebelum pembelajaran, mengikuti kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh hingga menyelesaikan tugas yang diberikan tepat waktu. Sikap tanggung jawab belajar tidak muncul secara instan melainkan perlu dibentuk melalui proses pembiasaan dan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara aktif, peserta didik yang memiliki tanggung jawab belajar akan menunjukkan kesungguhan dalam memperhatikan penjelasan guru, aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta berusaha memahami materi secara mendalam. Peserta didik juga cenderung memiliki inisiatif untuk belajar secara mandiri, tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan dan

berkomitmen untuk menyelesaikan tugas sesuai ketentuan yang telah ditetapkan (Fajar & Andriani, 2021).

Dalam pembelajaran pendidikan agama Islam tanggung jawab belajar memiliki makna yang lebih luas karena berkaitan dengan pembentukan sikap dan karakter. Ketika peserta didik belajar dengan penuh tanggung jawab tidak hanya mengejar pencapaian nilai akademik tetapi juga berupaya menghayati dan mengamalkan nilai-nilai keIslaman yang dipelajari, hal ini menjadikan proses belajar sebagai bagian dari pembentukan kepribadian yang beriman, disiplin, jujur, dan amanah (Hanapi et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Al-Amanah Kabupaten Bandung bersama guru Pendidikan Agama Islam yaitu Bapak Aep Fahrudin, S.Pd.I., diketahui bahwa meskipun sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka pada seluruh jenjang kelas VII, VIII, dan IX, capaian pembelajaran (CP) PAI di kelas VIII belum tercapai secara optimal. Masih terdapat siswa yang menunjukkan rendahnya keaktifan, tanggung jawab belajar, partisipasi dalam diskusi, keberanian tampil, serta kedisiplinan selama proses pembelajaran. Menurut guru PAI kondisi tersebut terlihat dari kurangnya kesiapan siswa mengikuti pembelajaran, rendahnya keterlibatan dalam kegiatan belajar, dan belum konsistennya penyelesaian tugas tepat waktu.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa tanggung jawab belajar siswa cenderung lebih baik ketika pembelajaran melibatkan aktivitas langsung. Siswa tampak lebih aktif dan serius dalam kegiatan berbasis praktik dibandingkan saat pembelajaran berlangsung secara konvensional. Namun dalam kegiatan diskusi kelompok masih ditemukan siswa yang pasif, kurang percaya diri, dan cenderung mengandalkan teman dalam menyelesaikan tugas.

Selain itu, hanya sebagian siswa yang bersedia menyampaikan hasil diskusi di depan kelas, sedangkan sebagian lainnya masih merasa ragu dan malu untuk berpartisipasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa tanggung jawab belajar siswa lebih terlihat ketika mereka terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan tanggung jawab belajar secara lebih merata (sumber: hasil

observasi awal tercantum di lampiran). Faktor-faktor yang memengaruhi rendahnya tanggung jawab belajar tersebut antara lain kurang motivasi, rasa takut salah, dan kebiasaan belajar pasif. Maka dari itu guru PAI berpendapat bahwa pembelajaran berbasis pengalaman berpotensi meningkatkan tanggung jawab belajar siswa serta berharap agar pembelajaran PAI lebih banyak melibatkan aktivitas yang mendorong peserta didik aktif, bertanggung jawab, dan berani terlibat (Nabilah & Romadlon, 2024).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tanggung jawab belajar siswa tidak cukup hanya dibentuk melalui penyampaian materi secara teoritis tetapi memerlukan pendekatan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar (Nurhikmah et al., 2025). Keterlibatan aktif dalam pengalaman belajar dapat membantu siswa menyadari perannya, memahami konsekuensi dari setiap tugas yang diberikan, serta membangun komitmen pribadi terhadap kewajiban belajarnya (Astridarani & Muttaqin, 2025). Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya menekankan pemahaman konsep, tetapi juga memberi ruang bagi siswa untuk mengalami, merefleksikan, dan mempraktikkan nilai tanggung jawab dalam kegiatan belajar sehari-hari (Oktaviani & Aprison, 2022).

Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah *Experiential Learning* yaitu model pembelajaran yang menempatkan pengalaman sebagai sumber utama pembelajaran. Model ini menekankan proses belajar melalui empat tahapan, yaitu mengalami secara langsung (*concrete experience*), melakukan refleksi terhadap pengalaman (*reflective observation*), membangun pemahaman konsep (*abstract conceptualization*), dan menerapkan pengetahuan dalam situasi baru (*active experimentation*) (Anggreni, 2017). Melalui tahapan ini peserta didik tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga belajar bertanggung jawab terhadap proses dan hasil belajar yang peserta didik jalani.

Agar pelaksanaan model *Experiential Learning* semakin efektif dan menarik, diperlukan media pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Domino Card*

Edukatif yaitu media pembelajaran berbasis permainan kartu yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi melalui kegiatan mencocokkan konsep, berdiskusi, serta bekerja sama dalam kelompok. Media ini menghadirkan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan motivasi, keterlibatan, serta rasa tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut penerapan model *Experiential Learning* berbantuan media *Domino Card* Edukatif dipandang memiliki potensi untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Keterlibatan siswa dalam pengalaman belajar langsung diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran, kedisiplinan, serta komitmen siswa dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini difokuskan untuk mengkaji pengaruh penerapan model dan media tersebut terhadap peningkatan tanggung jawab belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Fenomena tersebut menunjukkan adanya potensi sekaligus tantangan dalam pembelajaran PAI, potensinya adalah peserta didik lebih responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung, sedangkan tantangannya adalah belum semua peserta didik mampu menunjukkan tanggung jawab belajar secara merata. Jika kondisi ini tidak ditangani dengan strategi pembelajaran yang tepat, maka tujuan pembelajaran PAI dalam membentuk karakter siswa yang bertanggung jawab akan sulit tercapai secara maksimal.

Berdasarkan kondisi tersebut muncul pertanyaan penting, apakah penerapan model *Experiential Learning* berbantuan media *Domino Card* Edukatif dapat meningkatkan tanggung jawab belajar siswa? Apakah keterlibatan siswa dalam pengalaman belajar langsung mampu menumbuhkan kesadaran, kedisiplinan, dan tanggung jawab belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PAI? Pertanyaan-pertanyaan ini menjadi dasar penting untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

Maka dari itu kajian mengenai model *Experiential Learning* dan media pembelajaran edukatif telah banyak dilakukan, namun penelitian yang secara khusus menguji pengaruh model *Experiential Learning* berbantuan *dominno card* edukatif terhadap tanggung jawab belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam masih terbatas. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh penerapan model dan media tersebut terhadap tanggung jawab belajar siswa. Atas dasar itulah penelitian ini berjudul “Pengaruh Model *Experiential Learning* Berbantuan Media *Domino Card* Edukatif terhadap Tanggung Jawab Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMP Al-Amanah)”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana realitas penerapan model *Experiential Learning* berbantuan media *Domino Card* Edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VIII SMP Al-Amanah Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana realitas tanggung jawab belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Al-Amanah Kabupaten Bandung?
3. Apakah terdapat pengaruh penerapan model *Experiential Learning* berbantuan media *Domino Card* Edukatif terhadap tanggung jawab belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Al-Amanah Kabupaten Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

### **1. Tujuan Umum**

Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Experiential Learning* berbantuan media *Domino Card* Edukatif terhadap tanggung jawab belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Al-Amanah Kabupaten Bandung.

## 2. Tujuan Khusus

- a) Untuk mendeskripsikan realitas penerapan model *Experiential Learning* berbantuan media *Domino Card* Edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VIII SMP Al-Amanah Kabupaten Bandung.
- b) Untuk mengukur tingkat tanggung jawab belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Al-Amanah Kabupaten Bandung.
- c) Untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Experiential Learning* berbantuan media *Domino Card* Edukatif terhadap tanggung jawab belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Al-Amanah Kabupaten Bandung.

## D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak yang diuraikan sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama yang berkaitan dengan penggunaan model *Experiential Learning* berbantuan media *Domino Card* Edukatif untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang relevan dengan penguatan karakter dan tanggung jawab belajar peserta didik.

### 2. Manfaat Praktis

#### a) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bermanfaat untuk membantu peserta didik meningkatkan tanggung jawab belajar melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih aktif, disiplin, dan memiliki kesadaran dalam melaksanakan kewajiban belajar.

b) Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan variatif melalui penerapan model *Experiential Learning* berbantuan media *Domino Card* Edukatif dalam upaya meningkatkan tanggung jawab belajar siswa.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta mendukung penguatan pendidikan karakter di lingkungan sekolah.

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran inovatif serta sebagai sarana pengembangan kompetensi peneliti dalam bidang penelitian pendidikan.

### **E. Kerangka Berfikir**

Pendidikan pada hakikatnya tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik salah satunya adalah tanggung jawab belajar (Isnaini & Fanreza, 2024). Menurut Thomas Lickona (2012) tanggung jawab (*responsibility*) merupakan salah satu nilai karakter utama yang ditunjukkan melalui kesediaan seseorang untuk melaksanakan kewajiban dan menerima konsekuensi atas tindakannya, dalam pendidikan nilai tersebut tercermin dalam tanggung jawab belajar peserta didik. Karakter tanggung jawab berkembang ketika peserta didik dibiasakan untuk menjalankan kewajibannya secara sadar dan konsisten. Sebabnya proses pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif sehingga mereka mampu memahami serta melaksanakan tanggung jawabnya sebagai pelajar.

Tanggung jawab belajar mencerminkan kesadaran peserta didik dalam melaksanakan kewajibannya sebagai pelajar, baik saat mengikuti proses pembelajaran, mengerjakan tugas, maupun dalam bersikap terhadap aturan dan

lingkungan sekolah. Karakter ini penting karena berpengaruh langsung terhadap keterlibatan siswa, kedisiplinan, serta kesungguhan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Habibah & Maunah, 2025).

Dalam pembelajaran pendidikan agama Islam tanggung jawab belajar menjadi semakin penting karena tidak hanya berkaitan dengan penguasaan konsep tetapi juga dengan pengalaman nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari (Alyana et al., 2025). Namun pada kenyataannya masih ditemukan siswa yang kurang aktif, kurang disiplin dalam mengumpulkan tugas serta belum menunjukkan kesungguhan saat bekerja dalam kelompok, kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih perlu didukung dengan model yang mampu melibatkan siswa secara langsung, memberi pengalaman nyata, serta menumbuhkan kesadaran internal untuk bertanggung jawab terhadap proses belajarnya.

Salah satu pendekatan yang dinilai mampu menjawab kebutuhan tersebut adalah pembelajaran berbasis pengalaman, melalui pengalaman langsung peserta didik tidak hanya menerima informasi saja tetapi mengalami, merefleksi, memahami, dan menerapkan nilai yang dipelajari. Proses ini diyakini dapat menumbuhkan kesadaran belajar yang lebih mendalam dan mendorong terbentuknya tanggung jawab belajar secara alami melalui keterlibatan aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Model *Experiential Learning* dipandang relevan untuk meningkatkan tanggung jawab belajar karena menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui pengalaman langsung. Setiap tahapan pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama, menyelesaikan tugas, serta merefleksikan hasil belajar sehingga dapat menumbuhkan kesadaran dan tanggung jawab terhadap proses pembelajaran yang dijalani.

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group* yaitu melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol tanpa pengacakan subjek, desain ini dipilih karena kondisi nyata di sekolah tidak memungkinkan peneliti untuk membagi siswa secara acak ke dalam kelompok penelitian. Dengan demikian kelas yang sudah ada digunakan sebagaimana

mestinya, kemudian diberikan perlakuan yang berbeda untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel yang diteliti (Alpansyah & Hashim, 2021). Berdasarkan uraian tersebut, terdapat hubungan teoritis antara penerapan model *Experiential Learning* berbantuan *Domino Card* Edukatif dengan tanggung jawab belajar siswa, hubungan tersebut kemudian dirumuskan ke dalam variabel penelitian yang terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model *experiential learning* berbantuan *domino card* edukatif, sedangkan variabel terikat (Y) yaitu tanggung jawab belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Keterhubungan antara variabel X dan Y didasarkan pada karakteristik model *experiential learning* yang menekankan keterlibatan siswa secara aktif melalui pengalaman langsung, proses refleksi, pemaknaan konsep, serta penerapan dalam situasi nyata. Proses pembelajaran yang demikian memberi ruang bagi siswa untuk menyadari peran dan kewajibannya dalam belajar sehingga mendorong tumbuhnya sikap disiplin, komitmen, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Berikut langkah-langkah model *experiential learning* dalam penelitian ini meliputi:

1. *Concrete Experience* (Pengalaman Nyata)  
Siswa bermain *Domino Card* Edukatif dengan mencocokkan kartu soal dan jawaban terkait materi muamalah.
2. *Reflective Observation* (Refleksi)  
Siswa mendiskusikan pengalaman bermain, kesulitan yang muncul, serta nilai-nilai yang ditemukan seperti kejujuran dan tanggung jawab.
3. *Abstract Conceptualization* (Konseptualisasi)  
Guru membimbing siswa menyimpulkan konsep materi berdasarkan pengalaman yang telah dilalui.
4. *Active Experimentation* (Penerapan)  
Siswa menerapkan nilai tanggung jawab dalam kegiatan belajar berikutnya dan kehidupan sehari-hari (Anggreni, 2017).

Adapun langkah-langkah model *problem based learning* pada kelas kontrol meliputi:

1. Orientasi pada masalah: guru menyajikan kasus nyata terkait materi muamalah
2. Mengorganisasi siswa: siswa dibagi ke dalam kelompok untuk membahas permasalahan
3. Penyelidikan: siswa mencari informasi, dalil, dan konsep yang relevan untuk memecahkan masalah
4. Pengembangan dan presentasi hasil: kelompok menyusun dan mempresentasikan solusi.
5. Analisis dan evaluasi: guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran serta nilai yang diperoleh (Khairunnisa et al., 2025).

Model *problem based learning* dipilih sebagai pembanding karena sama-sama menekankan keaktifan siswa, kerja kelompok, dan pemecahan masalah, sehingga memiliki kesamaan karakteristik dengan model *experiential learning* dalam hal *student centered learning*. Perbedaannya model *experiential learning* lebih menekankan pengalaman langsung yang terstruktur melalui siklus pengalaman, refleksi, konsep, penerapan, serta didukung media *domino card* edukatif yang membuat keterlibatan siswa lebih konkret. Dengan demikian perbandingan kedua model ini dapat memperlihatkan pengaruh pengalaman langsung terhadap peningkatan tanggung jawab belajar siswa.

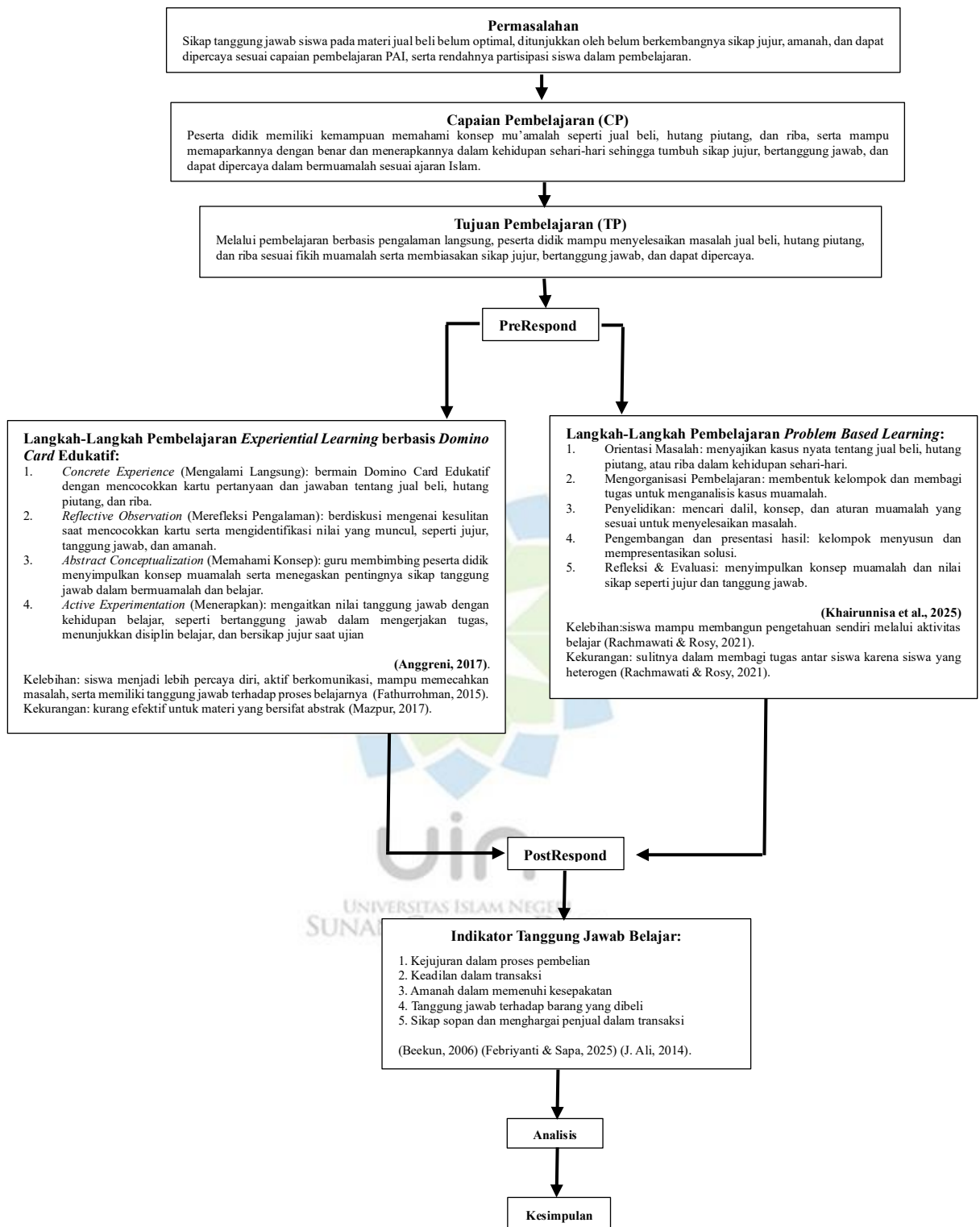
Dalam penelitian ini, tanggung jawab belajar diukur dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi jual beli, riba, dan utang piutang. Pemilihan materi tersebut didasarkan pada capaian pembelajaran (CP) yang memuat nilai kejujuran, amanah, keadilan, dan tanggung jawab dalam aktivitas muamalah. Oleh karena itu, indikator yang digunakan disesuaikan dengan nilai-nilai tanggung jawab yang terkandung dalam materi tersebut agar pengukuran tanggung jawab belajar tetap relevan dengan konteks pembelajaran yang diteliti.

**Tabel 1. 1** Indikator Tanggung Jawab Belajar

(Beekun, 2006).	Kejujuran dalam proses pembelian
(Febriyanti & Sapa, 2025).	Keadilan dalam transaksi
(J. Ali, 2014).	Amanah dalam memenuhi kesepakatan
(J. Ali, 2014).	Tanggung jawab terhadap barang yang dibeli
(Febriyanti & Sapa, 2025).	Sikap sopan dan menghargai penjual dalam transaksi

Indikator tersebut digunakan untuk menggambarkan tanggung jawab belajar peserta didik dalam pembelajaran materi jual beli. Melalui indikator tersebut, peserta didik tidak hanya dinilai dari pemahaman konsep jual beli secara kognitif, tetapi juga dari kemampuan menginternalisasi nilai-nilai tanggung jawab yang terkandung dalam materi yang dipelajari. Dengan demikian pengukuran tanggung jawab belajar dilakukan melalui konteks muamalah yang sesuai dengan capaian pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Septiadevana et al., 2024).

Perbedaan model pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperkirakan menghasilkan perbedaan tingkat tanggung jawab belajar siswa, model *experiential learning* berbantuan *domino card* edukatif menekankan pengalaman langsung dan refleksi, sedangkan *problem based learning* berfokus pada pemecahan masalah melalui diskusi dan analisis kasus sehingga perbedaan karakteristik proses belajar tersebut memberi peluang munculnya tingkat keterlibatan dan kesadaran belajar yang berbeda pada peserta didik yang kemudian berdampak pada perkembangan tanggung jawab. Hubungan antar variabel tersebut divisualisasikan dalam skema kerangka berpikir Gambar sebagai berikut:



**Gambar 1.1** Bagan Kerangka Berfikir

## F. Hipotesis

Salah satu karakteristik utama dalam penelitian kuantitatif adalah adanya hipotesis. Secara etimologis istilah hipotesis berasal dari kata *hypo* yang berarti “di bawah” dan *thesa* yang berarti “kebenaran”. Dengan demikian hipotesis dapat dipahami sebagai dugaan sementara yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui proses penelitian. Hipotesis pada dasarnya merupakan kesimpulan awal yang ditarik dari landasan teori atau hasil kajian pustaka, yang kemudian diuji secara empiris untuk mengetahui kebenarannya. Jawaban sementara yang dimaksud merujuk pada perkiraan atau asumsi terhadap masalah penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Oleh karena itu antara hipotesis dan rumusan masalah harus memiliki hubungan yang logis dan konsisten. Jika dalam penelitian terdapat tiga rumusan masalah, maka sebaiknya juga disusun tiga rumusan hipotesis yang sesuai dengan masing-masing yang diteliti (Triyono, 2012). Hipotesis kerja ( $H_a$ ) merupakan dugaan yang menyatakan adanya perbedaan, hubungan atau pengaruh antara satu variabel dengan variabel lainnya. Hipotesis ini mengasumsikan bahwa suatu perubahan atau perbedaan pada satu variabel akan berdampak terhadap variabel lainnya. Adapun hipotesis nol ( $H_0$ ) adalah pernyataan yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan, hubungan, ataupun pengaruh antara satu variabel dengan variabel lainnya. Perubahan yang terjadi bukan disebabkan oleh variabel yang diteliti, melainkan oleh faktor lain di luar penelitian (Ridhahani, 2019).

Berdasarkan uraian teori dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis Kerja ( $H_a$ ): Terdapat pengaruh positif dan signifikan penerapan model *Experiential Learning* berbantuan media *Domino Card* Edukatif terhadap peningkatan tanggung jawab belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Al-Amanah Kabupaten Bandung.

## G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil eksplorasi terdapat beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmadhani (2023) berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Experiential Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Alam Ungaran”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Lokasi penelitian berada di Sekolah Dasar Alam Ungaran, dengan subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru PAI, wali kelas, dan siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan peneliti sebagai instrumen utama. Penelitian ini berfokus pada pendeskripsian implementasi model *Experiential Learning* dalam pembelajaran PAI serta identifikasi faktor pendukung dan penghambatnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* dilaksanakan melalui tahapan *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation*. Proses pembelajaran didominasi oleh kegiatan praktik, seperti pelaksanaan ibadah dan aktivitas berbasis alam (misalnya kegiatan berkebun), sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Faktor pendukung implementasi meliputi lingkungan sekolah yang alami, keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, serta motivasi dan antusiasme siswa. Sementara itu, faktor penghambatnya adalah perbedaan kemampuan peserta didik serta adanya siswa yang kurang aktif dalam kegiatan praktik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Afifah (2025) berjudul “Penerapan Model *Experiential Learning* Berbasis Video Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Salat Kelas VII SMP Datok Sulaiman Putri Palopo” bertujuan meningkatkan pemahaman siswa pada materi salat melalui penerapan model *Experiential Learning* yang dipadukan dengan media video interaktif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 26 siswa

kelas VII D. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, observasi aktivitas siswa, serta tes pemahaman materi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* berbantuan video interaktif memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Terjadi peningkatan pemahaman yang terlihat dari perbandingan hasil tes pada setiap siklus, di mana pada siklus II ketuntasan belajar siswa telah mencapai kriteria yang ditetapkan. Selain itu, aktivitas belajar siswa juga menunjukkan perkembangan ke arah yang lebih aktif dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Turanti (2023) dengan judul “Pengaruh Metode Resitasi Berbantuan Media Kartu Domino terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Reaksi Reduksi dan Oksidasi Kelas X IPA di SMAN 2 Bayan Tahun Pelajaran 2022/2023”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen dan desain *postrespon-only control design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas X IPA SMAN 2 Bayan yang terbagi menjadi kelas eksperimen (33 siswa) dan kelas kontrol (35 siswa). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode resitasi berbantuan media kartu domino, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar kimia siswa pada materi reaksi reduksi dan oksidasi. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan uji independent sample t-test, diperoleh nilai signifikansi  $0,005 < 0,05$ , sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian disimpulkan bahwa metode resitasi berbantuan media kartu domino berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

4. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Maulana (2024) dengan judul “Pengaruh Metode Pemberian Tugas terhadap Tanggung Jawab Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 6 Pekanbaru”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Subjek penelitian adalah siswa SMA Negeri 6 Pekanbaru dengan jumlah sampel 55 siswa dari total populasi 400 siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket untuk mengukur pelaksanaan metode pemberian tugas dan tanggung jawab siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan metode pemberian tugas berada pada kategori baik dengan persentase sebesar 84,82%, sedangkan tanggung jawab siswa juga berada pada kategori baik dengan persentase 77,01%. Hasil analisis korelasi Product Moment diperoleh nilai  $r$  hitung sebesar 0,485, lebih besar dari  $r$  tabel 0,263 pada taraf signifikansi 5% dan 0,342 pada taraf 1%. Kontribusi metode pemberian tugas terhadap tanggung jawab siswa sebesar 11,9%, sehingga disimpulkan bahwa metode pemberian tugas berpengaruh positif terhadap tanggung jawab siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

5. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Sukardi (2024) dengan judul “Penanaman Karakter Tanggung Jawab Siswa pada Pembelajaran Matematika melalui Metode *Peer Teaching* di SDN 229 Suppa Kabupaten Pinrang”. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus pada 20 siswa kelas V SD. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas siswa dan guru, serta tes hasil belajar matematika. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan tanggung jawab siswa, yang ditandai dengan kenaikan rata-rata nilai dari 67,6 pada pra-tindakan menjadi 86,5 pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan belajar hingga 90%. Temuan ini menunjukkan bahwa metode *peer teaching* efektif menumbuhkan tanggung jawab siswa dalam pembelajaran, karena siswa diberikan kesempatan untuk berperan aktif baik sebagai tutor maupun sebagai anggota kelompok.

**Tabel 1. 2** Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Rahmadhani (2023) Implementasi Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Alam Ungaran	Terletak pada variabel Y yaitu sama-sama meneliti tanggung jawab belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.	Terletak pada variabel X di mana penelitian terdahulu menggunakan metode pemberian tugas ( <i>resitasi</i> ), sedangkan penelitian ini menggunakan model <i>Experiential Learning</i> berbantuan media <i>Domino Card</i> Edukatif.
2.	Afifah (2025) Penerapan Model <i>Experiential Learning</i> Berbasis Video Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Salat Kelas VII SMP Datok Sulaiman Putri Palopo	Kedua penelitian sama-sama menerapkan model pembelajaran <i>Experiential Learning</i> dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang SMP	Penelitian Nabila Afifah menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada peningkatan pemahaman materi salat melalui media video interaktif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen untuk menguji pengaruh model <i>Experiential Learning</i> berbantuan media <i>Domino Card</i> Edukatif terhadap tanggung jawab belajar siswa.
3.	Turanti (2023) Pengaruh Metode Resitasi Berbantuan Media Kartu Domino terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Reaksi Reduksi	Kedua penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan	Penelitian Denda Rena Turanti berfokus pada hasil belajar kognitif mata pelajaran kimia

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	dan Oksidasi Kelas X IPA di SMAN 2 Bayan Tahun Pelajaran 2022/2023	metode quasi eksperimen serta memanfaatkan media kartu domino dalam proses pembelajaran	melalui metode resitasi, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada tanggung jawab belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui model <i>Experiential Learning</i> .
4.	Maulana (2024) Pengaruh Metode Pemberian Tugas terhadap Tanggung Jawab Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 6 Pekanbaru	Terletak pada variabel Y, yaitu sama-sama meneliti tanggung jawab belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.	Terletak pada variabel X penelitian terdahulu menggunakan metode pemberian tugas (resitasi), sedangkan penelitian ini menggunakan model <i>Experiential Learning</i> berbantuan media <i>Domino Card</i> Edukatif
5.	Sukardi (2024) Penanaman Karakter Tanggung Jawab Siswa pada Pembelajaran Matematika melalui Metode <i>Peer Teaching</i> di SDN 229 Suppa Kabupaten Pinrang	Penelitian Fitriana Sukardi dan penelitian ini sama-sama meneliti tanggung jawab belajar siswa dan menggunakan model pembelajaran aktif untuk meningkatkan keterlibatan serta	Perbedaannya terletak pada mata pelajaran, jenjang, model pembelajaran, dan desain penelitian. Penelitian Fitriana berfokus pada Matematika di SD kelas V dengan metode <i>Peer Teaching</i> dan PTK, sedangkan penelitian ini meneliti PAI di SMP kelas VIII menggunakan

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		kesadaran siswa dalam belajar.	model <i>Experiential Learning</i> berbantuan media <i>Domino Card</i> Edukatif dengan desain kuasi eksperimen untuk menguji pengaruh model terhadap tanggung jawab belajar.

