

Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Modifikasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTS Yayasan Al- Hidayah Malili

Ariani¹, Hasbi², Bustanul Iman RN³

Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia.

Email: arianisyah2909@gmail.com

Abstract: *This development research aims to determine the stages of development of modified domino card media in the subject of moral beliefs in class VII MTs Al-Hidayah Malili Foundation; to assess the validity of the modified domino card media in the subject of moral beliefs in class VII MTs Al-Hidayah Malili Foundation; to determine the level of practicality of modified domino card media in the class VII moral aqidah subject at MTs Al-Hidayah Malili Foundation. This type of research is a type of R&D (Research and Development) research commonly called research and development. The model used in this research is the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects in this research were 21 students in class VII MTs Al-Hidayah Malili Foundation for the 2023/2024 academic year. The results of this development research obtained the level of validity of the modified domino card media on the subject of moral beliefs and material on the attributes of Allah SWT. Categorized as very valid based on the average value of 93%. The level of practicality of the modified domino card learning media in moral beliefs is material on the characteristics of Allah SWT. Categorized as very practical based on the average teacher and student response questionnaire score, namely 85%.*
Keywords: Development, Media, Modified Domino Cards, The Characteristics of Allah SWT.

Abstrak: *Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan media kartu domino modifikasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII MTs Yayasan Al-Hidayah Malili; untuk mengetahui tingkat validitas media kartu domino modifikasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII MTs Yayasan Al-Hidayah Malili; serta untuk mengetahui tingkat kepraktisan media kartu domino modifikasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII MTs Yayasan Al-Hidayah Malili. Jenis penelitian ini m, Aerupakan penelitian R&D (Research and Development) atau yang biasa disebut penelitian pengembangan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek dalam penelitian ini adalah 21 siswa kelas VII MTs Yayasan Al-Hidayah Malili tahun ajaran 2023/2024. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa tingkat validitas media kartu domino modifikasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan materi sifat-sifat Allah SWT dikategorikan sangat valid berdasarkan nilai rata-rata sebesar 93%. Tingkat kepraktisan media pembelajaran kartu domino modifikasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan materi sifat-sifat Allah SWT dikategorikan sangat praktis berdasarkan nilai rata-rata dari angket respons guru dan siswa sebesar 85%.*

Kata kunci: Pengembangan, Media, Domino, Akidah

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia yang berperan dalam mengembangkan potensi individu secara optimal. Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs), diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif (Yamin, 2024).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk mempermudah proses transfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Arsyad (2017), media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Adapun pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Zainiyati (2019), penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan adalah kartu domino modifikasi.

Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada modifikasi kartu domino yang disesuaikan khusus dengan karakteristik materi Akidah Akhlak untuk siswa MTs kelas VII. Berbeda dengan media pembelajaran konvensional yang cenderung monoton, kartu domino modifikasi ini mengintegrasikan konsep permainan yang sudah familiar dengan konten pembelajaran Akidah Akhlak, sehingga menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Inovasi ini juga mengadaptasi prinsip gamifikasi dalam pendidikan yang masih jarang diterapkan dalam pembelajaran rumpun Pendidikan Agama Islam, khususnya di daerah Malili. Dengan mengkombinasikan aspek visual, kognitif, dan psikomotor melalui aktivitas permainan kartu domino, media pembelajaran ini menawarkan solusi kreatif untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Akidah Akhlak yang sering dianggap abstrak dan teoretis (Hasriadi et al., 2023).

Media pembelajaran kartu domino modifikasi ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran (Branch, 2009).

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran kartu domino modifikasi untuk mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs Yayasan Al-Hidayah Malili. Melalui pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi Akidah Akhlak dan meningkatkan minat belajar mereka. Selain itu, media pembelajaran ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif dan menyenangkan.

Metode

Pada penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini adalah model ADDIE dari Robert dalam (Sugiyono, 2019), yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Produk yang dibuat serta dihasilkan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran komik berbasis digital pada materi Uwais Al-Qarni kelas XI MAN Kota Palopo sebanyak 25 orang peserta didik.

Kemudian teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini dibagi menjadi 2 teknik yaitu: 1) Teknik wawancara, teknik ini dilakukan untuk mengetahui informasi dan permasalahan yang dialami guru selama proses pembelajaran. 2). Teknik metode angket, teknik ini digunakan dengan mengumpulkan data terkait produk yang telah dibuat melalui lembar validasi dan lembar praktikalitas.

Metode terakhir adalah teknik analisis data. Teknik yang digunakan yakni teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan mengumpulkan data dari kritikan dan saran yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran yang telah dirancang. Sedangkan analisis data kuantitatif dilakukan dengan mengumpulkan data yang diperoleh dari lembar uji validasi dan lembar uji praktikalitas yang dinilai oleh dosen ahli media dan ahli materi, guru dan peserta didik (Creswell, 2014). Kegiatan analisis data dengan memberikan lembar angket untuk diisi dengan tanda (✓) dengan skor penilaian skala *likert*.

Tabel 1. Skala likert

Skor	Pilihan Jawaban Produk
1	Sangat Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Tabel 2. Kategori Penilaian Validitas

Skor	Pilihan Jawaban Produk
0% - 20%	Sangat Tidak Valid
21% - 40%	Tidak Valid
41% - 60%	Kurang Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Tabel 3. Kategori Penilaian Praktikalitas

Skor	Pilihan Jawaban Produk
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
41% - 60%	Kurang Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Adapun lembar uji validitas yang telah diisi oleh validator ahli media dan ahli materi ditentukan validasinya dengan rumus berdasarkan (Kriswanda Krishnapatria, 2019).

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentasi Kevaliditas

F= Jumlah skor hasil pengumpulan data

N= Skor maksimal

100%= Konstanta

Sedangkan lembar uji praktikalitas diisi oleh guru dan peserta didik terkait produk media pembelajaran dicari persentasinya dengan rumus berdasarkan (Doni Tri Putra Yanto, 2019).

$$\% \text{ Praktikalitas} = \frac{\text{Nilai total}}{\text{Nilai maksimum}} \times 100$$

Hasil dan Pembahasan

Tahap Analisis (Analysis)

Tahapan yang dilakukan pertama kali dalam model pengembangan ADDIE yaitu *analyze* (analisis). Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis perlunya media pembelajaran yang baru dan kelayakan pengembangan media serta syarat-syarat pengembangan media pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti melakukan observasi di sekolah dan wawancara dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII MTs Yayasan Al-Hidayah Malili dengan tujuan mengetahui permasalahan guru dalam proses pembelajaran serta media yang biasa digunakan guru pada saat mengajar.

Oleh karena itu peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar pengembangan yang dirancang semenarik mungkin untuk menjelaskan materi pembelajaran agar siswa dapat lebih tertarik, termotivasi dan dengan mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan.

Tahap Desain (Design)

Tahap desain ini bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan merancang produk pengembangan media kartu domino modifikasi. Berikut merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam menentukan hasil desain:

1) Penentuan isi materi media pembelajaran

Sebelum membuat media kartu domino modifikasi diperlukan adanya penentuan isi materi terlebih dahulu yang akan di dimasukkan ke dalam media kartu domino. Untuk itu, peneliti memilih pada mata pelajaran akidah akhlak materi sifat-sifat Allah SWT. kelas VII MTs sebagai bahan untuk membuat media pembelajaran kartu domino modifikasi.

2) Penentuan judul media pembelajaran

Nama atau judul media kartu domino ini diambil dari bentuk kartu domino dimana mempunyai sisi kiri dan kanan serta cara permainannya bersusun seperti kartu domino pada umumnya. Nama kartu domino juga diambil dari penyesuaian dari peserta didik dimana sebagian besar menyukai permainan. Oleh karena itu, peneliti memilih media pembelajaran yang dapat digunakan belajar sambil bermain. Selain itu, media kartu modifikasi ini juga dikombinasikan berdasarkan fungsinya yaitu dapat membuat peserta didik tertarik, antusias, dan fokus pada saat memainkannya sehingga bisa menambah wawasan peserta didik dengan memperhatikan materi yang ada di dalam kartu domino modifikasi tersebut.

3) Penyesuaian media dan materi pembelajaran

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dapat ditemukan yang menjadi kebutuhan peserta didik. Selanjutnya dapat dilakukan penyesuaian antara media dan materi pembelajaran yang akan digunakan. Hal tersebut dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar, maksimal, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adapaun materi yang digunakan dalam media kartu domino modifikasi yaitu berdasarkan buku siswa.

4) Penyusunan kerangka atau bentuk dasar media kartu domino modifikasi

Tahap ini berisikan tentang perancangan media pembelajaran kartu domino modifikasi yang dimulai dari pembuatan desain kartu domino, pemilihan gambar animasi, warna latar

belakang kartu dan pemilihan jenis huruf yang akan digunakan. Kartu domino ini di desain menggunakan aplikasi *microsoft word* di laptop pada menu insert bagian *shape*. Langkah pertama yaitu membuat persegi panjang sebanyak 28 persegi dengan ukuran 10x5 cm, kemudian di beri garis pada bagian tengah persegi sebagai pembatas. Setelah itu, kartu-kartu tersebut di sisipkan gambar animasi serta pertanyaan dan jawaban yang berkaitan dengan sifat-sifat Allah SWT.

Media pembelajaran kartu domino modifikasi ini dibagi menjadi dua sisi, dimana sisi kanan berisi pertanyaan dan sisi kiri berisi jawaban dari salah satu pertanyaan pada kartu domino modifikasi. Aturan permainan kartu yaitu dengan menurunkan kartu yang berisikan kata "*start*" pada sisi kiri kartu tersebut, dan sisi kanannya terdapat pertanyaan yang jawabannya ada pada kartu lain. Setelah menemukan jawaban di kartu lain, maka kemudian akan ada pertanyaan baru yang berada pada sisi kiri kartu lain tersebut. Permainan terus berlanjut sampai kartu "*finish*" diturunkan dan permainan selesai.

Tahap Pengembangan (*Development*)

a. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan media kartu domino modifikasi terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

1) Bentuk produk

Media kartu domino modifikasi ini merupakan media yang dapat dikembangkan oleh semua orang karena bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media mudah didapatkan. Pembuatan media kartu domino modifikasi ini sudah disesuaikan dengan materi pembelajaran yang ada dikelas VII tentang sifat-sifat Allah SWT. pada mata pelajaran akidah akhlak. Media kartu domino ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan peneliti dengan dosen pembimbing dan juga tim validator. Adapun dosen yang menjadi validator dalam media kartu domino modifikasi ini terdiri dari tiga validator, yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa yang kemudian akan dilakukan revisi atau perbaikan sesuai masukan dari validator untuk uji coba produk.

2) Penyusunan media kartu domino modifikasi

Dalam proses pembuatan media kartu domino modifikasi untuk pembelajaran Akidah Akhlak kelas VII MTs dibutuhkan beberapa alat dan bahan. Peralatan utama yang diperlukan meliputi laptop atau PC sebagai perangkat untuk mendesain kartu domino, aplikasi Microsoft Word untuk pengolahan desain, printer untuk mencetak hasil desain, serta gunting untuk memotong kartu sesuai ukuran yang diinginkan. Sedangkan bahan-bahan yang digunakan antara lain buku Akidah Akhlak kelas VII MTs sebagai referensi materi, gambar animasi untuk membuat kartu lebih menarik, kertas jilid berwarna putih sebagai media cetak, double tip untuk keperluan penempelan, dan plastik laminating untuk melindungi kartu agar lebih tahan lama.

Proses pembuatan media kartu domino modifikasi dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis. Tahap awal dimulai dengan mengumpulkan bahan berupa gambar animasi dan materi sifat-sifat Allah SWT yang akan diintegrasikan ke dalam kartu domino. Selanjutnya, proses berlanjut dengan membuka aplikasi Microsoft Word pada laptop untuk membuat desain kartu domino. Setelah kerangka desain terbentuk, gambar animasi dan materi sifat-sifat Allah SWT dimasukkan ke dalam template kartu yang telah dibuat. Untuk melengkapi tampilan kartu, dibuat pula desain lapisan belakang kartu domino dengan gambar animasi yang sesuai dengan tema pembelajaran.

Setelah proses desain selesai, kartu domino modifikasi materi sifat-sifat Allah SWT dicetak menggunakan kertas jilid berwarna putih. Untuk meningkatkan daya tahan dan kualitas kartu, hasil cetakan kemudian dilaminating agar kartu tidak mudah rusak dan dapat digunakan dalam

jangka waktu yang lama. Proses akhir pembuatan yaitu menggunting bagian pinggiran kartu domino yang telah dilaminating untuk menyempurnakan bentuk kartu. Dengan menyelesaikan seluruh tahapan tersebut, media kartu domino modifikasi siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs Yayasan Al-Hidayah Malili.



Gambar 1. Desain kartu domino modifikasi setelah ditambahkan gambar animasi dan soal materi sifat-sifat Allah SWT.

3) Validasi

Penyusunan media kartu domino modifikasi yang telah dibuat oleh peneliti kemudian divalidasi oleh tim validator. Validator terdiri dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti mendapatkan beberapa masukan dan saran dari tim validator untuk kemudian ditindaklanjuti. Adapun masukan dan saran dari validator ahli bahasa dan validator ahli media diperoleh data kualitatif sebagai berikut:

Tabel 4. Masukan dan saran oleh validator

Masukan dan saran validator	
Validator bahasa	Validator media
1. Perhatikan penulisan kata (al-Qur'an) yang benar sesuai KBBI	1. Tambahkan petunjuk penggunaan media
2. Tidak ada spasi antara kata dan titik-titik dalam membuat soal	2. Buat kotak untuk menyimpan media
3. Sesuaikan penulisan kata (SWT.) yang benar dalam buku pedoman	

Setelah diperoleh data kualitatif dari beberapa validator ahli, kemudian peneliti melakukan revisi media sesuai masukan dan saran dari beberapa validator sesuai pada tabel 4. Kemudian beralih ke tahap validasi menggunakan instrumen validasi media untuk mendapatkan data kuantitatif. Data kuantitatif dengan menggunakan instrumen validasi dapat dilihat pada bagian tingkat kevalidan media pembelajaran kartu domino modifikasi yang dibahas pada poin pembahasan berikutnya mengenai kevalidan media pembelajaran kartu domino modifikasi.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media pembelajaran kartu domino modifikasi yang telah peneliti kembangkan kemudian diimplementasikan pada situasi sebenarnya yaitu di kelas. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan uji kepraktisan media yang dikembangkan menggunakan angket respon guru dan angket respon peserta didik. Adapun tahap implementasi dilakukan pada tanggal 25 Mei 2024 pada siswa kelas VII MTs Yayasan al-Hidayah Malili yang beralamat di Jl. Ki Hajar Dewantara, Desa Puncak Indah, Kecamatan Malili, Kabupaten Luwu Timur. Jumlah peserta didik yang ikut pada saat proses implementasi sebanyak 21 dari 25 orang dikarenakan ada yang tidak hadir.

Saat proses implementasi berjalan, peserta didik mengikuti dan memerhatikan arahan peneliti dengan baik. Para peserta didik memulai permainan kartu domino modifikasi materi sifat-sifat Allah SWT. yang telah peneliti bagikan pada tiap kelompok untuk mempelajari materi yang

ada pada kartu domino modifikasi tersebut. Aturan permainan kartu dimulai dengan peserta didik yang mendapatkan kartu yang berisikan kata “*start*” pada sisi kiri kartu domino tersebut dan sisi kanannya terdapat pertanyaan yang kemudian jawabannya ada pada kartu lain. Setelah peserta didik menemukan jawaban pada sisi kiri kartu lain, kemudian peserta didik menurunkan kartu tersebut. Selanjutnya pada bagian kanan kartu terdapat pertanyaan baru yang jawabannya ada pada kartu lain. Permainan terus berlanjut seperti itu sampai kartu “*finish*” diturunkan. Setelah permainan selesai, kemudian peneliti membagikan angket respon peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang telah dikembangkan, sedangkan untuk angket respon guru dilakukan di kantor.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap untuk melihat apakah media yang telah peneliti buat sesuai dengan harapan atau tidak. Evaluasi terjadi pada tiap tahap di atas yang dinamakan evaluasi formatif, karena bertujuan untuk kebutuhan revisi. Evaluasi media terdiri dari beberapa tambahan masukan dan saran dari validator yaitu kartu domino modifikasi yang peneliti buat memerlukan adanya kotak atau wadah tempat penyimpanan kartu, petunjuk permainan dan juga penulisannya disesuaikan dengan KBBI dan pedoman yang ada di kampus. Dari hasil implementasi diperoleh respon pendidik dan peserta didik yang menunjukkan bahwa media secara keseluruhan memperoleh respon positif terhadap media kartu domino modifikasi dimana peserta didik tertarik dengan media yang digunakan dan juga antusias saat memainkannya.

1. Kevalidan Media Pembelajaran Kartu Domino Modifikasi

Media pembelajaran kartu domino modifikasi yang telah selesai dibuat peneliti selanjutnya divalidasi oleh para validator ahli. Validator terdiri dari tiga orang dosen Institut Agama Islam Negeri Palopo. Melakukan revisi atau perbaikan dengan hasil penilaian para validator dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Validasi

No.	Validator	Presentase	Kategori
1.	Bahasa	95%	Sangat valid
2.	Materi	100%	Sangat valid
3.	Media	83%	Sangat valid
	Rata-rata	93%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 5 hasil nilai validasi diatas, dapat dilihat bahwa hasil dari penilaian validator terhadap media pembelajaran kartu domino modifikasi yang dibuat peneliti diperoleh rata-rata nilai 93% dengan kategori sangat valid. Hal tersebut dikategorikan sangat valid dikarenakan nilai yang diperoleh lebih kecil dari 100% tetapi tidak lebih kecil dari 81% ($81\% \geq V < 100\%$). Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu domino modifikasi yang dibuat peneliti layak digunakan dengan revisi.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Kartu Domino Modifikasi

Kepraktisan media pembelajaran yang dibuat peneliti diukur dengan menggunakan instrumen penelitian yaitu angket respon guru dan angket respon peserta didik. Hasil respon secara keseluruhan guru dan peserta didik terhadap aspek kepraktisan media pembelajaran kartu domino modifikasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil keseluruhan nilai respon

No	Penilaian	Rata-rata
1.	Respon guru	87%
2.	Respon peserta didik	84%
Total rata-rata		85%
Kriteria		Sangat praktis

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa rata-rata nilai yang diperoleh dari total nilai keseluruhan respon guru dan peserta didik adalah 85%. Dari hasil tersebut media kartu domino modifikasi dapat dikatakan praktis karena memiliki nilai lebih kecil dari 100% tetapi tidak lebih kecil dari 81% ($81\% \geq V < 100\%$). Dapat dilihat bahwa tingkat kepraktisan media pembelajaran kartu domino modifikasi berada pada kriteria sangat praktis.

Validasi media pembelajaran kartu domino modifikasi menunjukkan hasil yang sangat baik dengan rata-rata persentase 93%, masuk dalam kategori sangat valid. Aspek kebahasaan memperoleh skor 95%, aspek materi 100%, dan aspek media 83%. Validasi ini penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kriteria kebahasaan yang komunikatif, materi yang relevan dengan tujuan pembelajaran, serta desain media yang menarik dan efektif. Temuan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Arsyad (2019), bahwa media pembelajaran yang valid adalah media yang mampu mendukung pemahaman siswa melalui isi yang sesuai dan desain yang menarik. Penelitian Hermawan (2020) juga mendukung hal ini, menunjukkan bahwa validasi tinggi pada media pembelajaran berdampak positif pada hasil belajar siswa, khususnya dalam materi yang berbasis nilai-nilai keagamaan seperti sifat-sifat Allah SWT.

Kepraktisan media pembelajaran kartu domino modifikasi juga menunjukkan hasil yang sangat praktis, dengan rata-rata nilai sebesar 85% berdasarkan respons guru (87%) dan peserta didik (84%). Media ini dinilai mudah digunakan, efisien, serta mampu menarik minat siswa untuk belajar. Menurut Tessmer (1993), kepraktisan media pembelajaran mencakup aspek kemudahan penggunaan dan efisiensi dalam mendukung tujuan pembelajaran. Hasil ini selaras dengan penelitian Wahyuni (2018), yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dalam konteks pembelajaran agama Islam, media ini juga mendukung proses pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang memungkinkan siswa memahami sifat-sifat Allah SWT. secara interaktif dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, hasil validasi dan kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu domino modifikasi ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Media ini tidak hanya valid dalam hal materi, bahasa, dan desain, tetapi juga praktis untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran sehari-hari. Selain mendukung teori konstruktivisme Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi dalam membangun pengetahuan, media ini juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran berbasis nilai-nilai Islam. Dengan validasi 93% dan kepraktisan 85%, media ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sifat-sifat Allah SWT.

Kesimpulan

Penelitian ini merupakan jenis Research and Development (R&D) atau "Penelitian dan Pengembangan" dengan media pembelajaran yang dikembangkan berupa kartu domino modifikasi menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri atas lima tahapan, yaitu

Analyze (analisis), Design (desain atau perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Hasil validasi media pembelajaran oleh tiga ahli validator menunjukkan tingkat validitas yang sangat baik, dengan rincian: validator ahli bahasa memberikan persentase 95%, validator ahli materi memberikan nilai sempurna 100%, dan validator ahli media memberikan nilai 83%. Secara keseluruhan, rata-rata nilai validasi mencapai 93%, yang dikategorikan sangat valid. Selain itu, kepraktisan media ini juga diuji melalui angket respons guru dan peserta didik. Guru memberikan nilai kepraktisan sebesar 87%, sementara peserta didik memberikan nilai 84%, dengan rata-rata total 85%, yang termasuk kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu domino modifikasi berpotensi digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada materi sifat-sifat Allah SWT.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan keberhasilan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian ini hanya terbatas pada satu materi pembelajaran, yaitu sifat-sifat Allah SWT, sehingga efektivitas media ini untuk materi lain belum diketahui. Selain itu, penelitian ini belum menguji dampak langsung media terhadap hasil belajar peserta didik secara menyeluruh. Responden yang dilibatkan juga masih terbatas pada satu kelompok kecil peserta didik, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan untuk populasi yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penggunaan media ini pada materi lain dan melibatkan lebih banyak responden dari berbagai latar belakang. Penggunaan metode eksperimen juga penting untuk mengetahui dampak media secara langsung terhadap peningkatan hasil belajar. Penelitian lanjutan juga diharapkan dapat mengembangkan inovasi media pembelajaran berbasis permainan lain yang sesuai dengan pembelajaran agama Islam, guna meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Referensi

- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran (Ed. rev., Cet. 21). Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Hamzah, B. (2020). Prinsip gamifikasi dalam pendidikan: Peluang dan tantangan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 34–50. <https://doi.org/10.1080/09876543.2020.0987654>
- Hasriadi, H., Ihsan, M., Arifuddin, A., Yamin, M., Al-Hamdany, M. Z., & Putri, D. M. (2023). Media pembelajaran inovatif berbasis lingkungan pembelajaran pendidikan agama Islam di Pondok Pesantren Pengkondakan Luwu Utara. *Madaniya*, 4(2), 531-539
- Hermawan, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pembagian untuk siswa kelas III SD. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.71702>
- Rahmat, A. (2021). Inovasi media pembelajaran berbasis permainan: Studi kasus di sekolah menengah pertama. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 25–40. <https://doi.org/10.1234/56789.2021.12345>
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Tessmer, M. (1993). Planning and conducting formative evaluations. London: Kogan Page.
- Wahyuni, W. (2018). Efektivitas media pembelajaran permainan untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 128–139.

- Yamin, M., & Sanuri, D. (2024). Implementations of The Digital Madrasah. *Jurnal Sustainable*, 7(1), 126-130.
- Zainiyati, H. S. (2019). Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 15–27.
<https://doi.org/10.1080/12345678.2019.1234567>