

Peningkatan hasil belajar melalui pengembangan media Domino melalui model ADDIE dalam pembelajaran PAI

Mulyawan Saftwandy Nugraha*, Siti Rochmah Dirgantini, Ujang Dedih

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

*mulyawan@uinsgd.ac.id

Abstract

The domino card game is a game that is well known but has a negative connotation, however the development and design of domino cards in the world of education is one of the innovations in making the learning process effective. One development method that can be used is to use the ADDIE model with the following steps: analysis, design, development, implementation, evaluation. Likewise, the method used in this research uses the ADDIE model. The research took place at MTs Al-Furqon Cicalengka Kabupaten Bandung with a sample of 22 people from class VIII A. The data analysis technique used 5 stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation and evaluation. The data sources were obtained through documentation studies, interviews and observations. The results of this research are that domino card learning media using the ADDIE model can improve student grades.

Keywords: ADDIE; Domino media; PAI Learning

Abstrak

Permainan kartu domino adalah permainan yang sudah banyak dikenal namun memiliki konotasi negatif, namun pengembangan dan perancangan kartu domino dalam dunia pendidikan menjadi salah satu inovasi dalam mengupayakan keefektifan proses pembelajaran. Salah satu metode pengembangan yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan model ADDIE dengan Langkah-langkah sebagai berikut: analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Begitu juga dengan metode yang digunakan pada penelitian kali ini menggunakan model ADDIE. Penelitian bertempat di MTs Al-Furqon Cicalengka Kabupaten Bandung dengan sampel berjumlah 22 orang yang berasal dari kelas VIII A. teknik analisis data menggunakan 5 tahapan yakni: Analysis, Design, Development, Implementation dan evaluation. Adapun sumber data didapatkan melalui studi dokumentasi, wawancara dan observasi. Hasil dari pada penelitian ini adalah media pembelajaran kartu domino dengan model ADDIE dapat meningkatkan nilai siswa.

Kata kunci: ADDIE; Media Domino; Pembelajaran PAI.

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam merupakan kegiatan sistematis yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam mencetak dan menyiapkan peserta didik yang memiliki pemahaman, penghayatan beriman, bertaqwa dan memiliki akhlak mulia serta mengamalkan ajaran agama sesuai dengan Al-Qur'an dan Hadist melalui berbagai pengalaman seperti pengajaran, bimbingan, Latihan dan lain-lain (Dahwadin & Nugraha, 2019). Adapun pengertian lain menyebutkan bahwasanya pendidikan agama Islam adalah pendidikan yang bersumber dari pada nilai-nilai ajaran agama Islam yakni Al-Qur'an dan Hadits (Rahmat, 2019). Dalam menentukan kualitas pembelajaran dan menciptakan desain pembelajaran yang efektif maka salah satu yang harus diperhatikan adalah media pembelajaran hal tersebut sebagaimana yang disebutkan oleh Purwadhi dalam Husniyatus (Zainiyati, 2017).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap guru mata Pelajaran pendidikan agama Islam di MTs Al-Furqon Cicalengka Kabupaten Bandung didapatkan hasil bahwasanya metode yang digunakan saat pembelajaran bervariasi salah satunya adalah pembelajaran konvensional. Penggunaan metode konvensional ini dianggap kurang menarik perhatian siswa dan kurang melibatkan partisipasi siswa sehingga siswa menjadi pasif dan hanya menerima pengetahuan dari guru tanpa adanya kebermaknaan belajar (Mulyawan, 2021).

Selain itu keterbatasan media pembelajaran berbasis *game* juga ditemukan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan agama Islam, oleh karenanya untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya inovasi media pembelajaran yang dapat membuat siswa paham terhadap materi serta berbagai informasi materi secara menyeluruh (Tafanao, 2018).

Pada penelitian kali ini peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam pendidikan agama Islam dengan berbasis *game*, menggunakan kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun pengembangan kartu domino ini telah dikembangkan oleh peneliti terdahulu di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Auliya dengan Judul artikel pengembangan Media Kartu Domino pada pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar (Adawiyah & Kowiyah, 2021). Hasil dari pada penelitian ini adalah, media pembelajaran kartu domino berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menghafalkan operasi perkalian. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Oktaffi dengan judul Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Materi Suhu dan Perubahannya (Manasikana & Nikmaturofidah, 2022) hasil dari penelitian ini didapatkan bahwasanya penggunaan media kartu domino dinilai sangat praktis hal tersebut didukung dengan adanya respons positif siswa dan pencapaian ketuntasan dengan peringkat efektif juga media pembelajaran ini dinilai sangat efisien.

Kartu domino merupakan permainan yang sangat terkenal dan sudah banyak diketahui bagaimana cara bermainnya. Permainan ini dianggap sebagai permainan yang mudah. Kartu domino pada umumnya memiliki dua bagian yang dipisahkan oleh garis tengah dan memiliki beberapa titik sesuai dengan angkanya (Widiyatun dkk., 2020). Proses pengembangan dalam penelitian kali ini menggunakan metode ADDIE, ADDIE

adalah suatu desain pembelajaran yang memiliki 5 tahapan yakni *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Fungsi dari pada metode ini adalah menjadi suatu pedoman yang dapat membangun suatu hal secara efektif, dinamis (Gideon dkk., 2022).

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti menganggap penting untuk melakukan penelitian terkait media pembelajaran kartu domino berbasis model ADDIE dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) sebuah metode yang pertama kali muncul pada tahun 1975. ADDIE merupakan pendekatan yang menekankan pada Analisa bagaimana setiap satu komponen dengan komponen lainnya saling berinteraksi di fase yang ada. Penelitian ini memiliki 5 tahapan yakni *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation* (Rayanto & Sugianti, 2020).

Pada tahap analisis peneliti memulai dengan analisis masalah, analisis dokumentasi mencakup RPP, KI KD juga analisis situasi. Pada tahap *design*, peneliti mulai mendesain media pembelajaran interaktif yang dianggap sebagai jawaban dari pada hasil analisis masalah tersebut yang masih bersifat konseptual.

Tahap selanjutnya adalah *development*, pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan dari pada media pembelajaran yang sudah di desain dengan menerima masukan dari para ahli melalui lembar validitas ahli. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli media dan materi. Adapun validator tersebut menjadi dua yakni kepala sekolah sebagai ahli media dan guru Pendidikan Agama Islam sebagai ahli materi penggunaan instrumen ini digunakan untuk mengukur indikator dari media yang digunakan dalam pembelajaran. Adapun instrumen penilaian dilakukan dengan menggunakan skala *likert* dengan ketentuan 5 penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen penilaian Skala *Likert*

No.	Penilaian	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Sangat Kurang	1

Persentase jawaban responden dihitung dengan cara = Jumlah skor yang diperoleh dikali 100% dibagi jumlah skor tertinggi. Hasil dari pada skor tersebut diinterpretasikan ke dalam penilaian berikut:

Tabel 2. Interpretasi Penilaian

Skor Persentase	Interpretasi
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak

21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Kurang Layak

Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi validasi ahli materi

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi pembelajaran dengan KI dan KD					
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
3	Kejelasan Isi materi pembelajaran					
4	Kejelasan petunjuk penggunaan media					

Tabel 4. Kisi-kisi validasi ahli media

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian media dengan karakter siswa					
3	Kesesuaian pemilihan warna					
4	Tampilan media terlihat menarik					
5	Kepraktisan media (mudah disimpan dan digunakan)					
6	Tata letak teks jelas					
7	Kerapian desain					
8	Kesesuaian ukuran dan <i>font</i>					

Berdasarkan tabel di atas, berakhir ketika skor media pembelajaran kartu domino memenuhi syarat kelayakan. Selanjutnya adalah tahap implementasi atau tahap penerapan dari pada media pembelajaran yang sudah di konsep, di rancang dan dikembangkan. Tahapan terakhir adalah *evaluation*, yakni evaluasi akhir untuk melihat sejauh mana efektivitas dari pada media pembelajaran yang sudah di kembangkan dalam pembelajaran PAI.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al-Furqon Cicalengka Kabupaten Bandung yang berlokasi di Kp. Munggangsari Desa babakan Peuteuy Kecamatan Cicalengka RT 04 RW 07 dengan waktu penelitian mulai dari tanggal 13-16 November 2023. Subjek dari pada penelitian ini adalah peserta didik, guru juga kepala sekolah. sampel dalam penelitian ini adalah berjumlah 22 orang yang merupakan siswa kelas VIII-A MTs Al-Furqon Cicalengka Kabupaten Bandung.

Teknik pengumpulan data pada penelitian kali ini dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Teknis analisis data pada penelitian kali ini dibagi menjadi dua yakni data kualitatif dan kuantitatif. Hasil wawancara, observasi dan dokumentasi akan diolah secara kualitatif deskriptif sedangkan untuk hasil lembar validasi dan hasil *pre-test* dan *post-test* akan diolah secara kuantitatif deskriptif untuk mendapatkan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

A. Temuan penelitian

Hasil belajar terbentuk dari dua kata yang bersusun, dua kata tersebut adalah hasil dan belajar. Belajar adalah suatu perubahan yang dialami seseorang ketika seseorang tersebut telah melewati suatu aktivitas tertentu atau juga dapat dikatakan sebagai hasil perolehan seseorang sebagai sebuah pengalaman dari suatu interaksi. Maka hasil belajar dapat dikatakan sebagai hasil yang diperoleh seorang siswa ketika ia telah selesai mengikuti proses belajar (Rahman, 2021).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia domino memiliki arti permainan yang disertai dengan titik besar berisi 0-6 titik, kartu yang dibagi menjadi dua bidang (Kamus Besar Bahasa Indonesia, tt.).

Di Indonesia sendiri domino ini terkenal dengan sebutan “gapple” memiliki ukuran kartu 3X5 dan berjumlah 28 kartu dengan warna khasnya kuning dan terdapat titik-titik hitam dengan jumlah tertentu yang sering disebut dengan *endol*. Kata domino ini berasal dari kata *dominus* memiliki arti penguasa. Kartu tertinggi dalam domino adalah enam/enam dan kartu terendah adalah kosong/kosong. Umumnya domino ini identik dengan konotasi yang negatif, karena domino sering digunakan untuk berjudi. Namun pada penelitian ini domino akan digunakan sebagai media bahan ajar pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Harijanto, 2022).

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di MTs Al-Furqon Cicalengka Kabupaten Bandung kelas VIII. Pengembangan pada penelitian kali ini menggunakan pendekatan ADDIE yang di kembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996, pendekatan ini memiliki lima tahapan yakni analisis (*analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (Hidayat & Nizar, 2021). Adapun tahapan ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis

Pada tahap ini analisis yang dilakukan adalah mencari masalah apa saja yang terjadi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan cara melakukan wawancara kepada guru PAI yakni ibu Dian dan kepala sekolah yang bernama Muhammad Fasni Hamzah, S.Pd, selanjutnya peneliti juga melakukan studi dokumentasi dengan menganalisis RPP dan kurikulum pendidikan agama Islam yang digunakan dalam proses pembelajaran.

analisis yang pertama dilakukan adalah analisis situasi, diperoleh hasil bahwa proses pembelajaran yang ada di MTs Al-Furqon Cicalengka Kabupaten Bandung pada pembelajaran PAI, pembelajaran yang dilakukan secara konvensional dapat menyebabkan ketidakfokusan peserta didik dan terkadang membuat peserta didik menjadi mudah mengantuk, saling mengganggu yang berakibat kepada ketidakfahaman peserta didik terhadap materi, tersedianya fasilitas seperti LCD dan *wifi*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru PAI dan kepala sekolah diperoleh hasil bahwasanya untuk mengatasi masalah di atas maka diperlukan sebuah pembelajaran yang interaktif dan inovatif agar siswa lebih antusias dan semangat mengikuti kegiatan di dalam kelas. Adapun media pembelajaran yang dapat digunakan

adalah dengan mengembangkan permainan domino hal ini dipilih dengan pertimbangan bahwasanya permainan domino tidak memerlukan gadget (siswa siswi MTs Al-Furqon dilarang menggunakan dan membawa HP), dengan adanya permainan domino yang mengharuskan siswa dapat menjawab pertanyaan pasti membuat siswa menjadi lebih semangat dan serius dalam mengikuti proses pembelajaran karena setiap individu siswa pasti ingin berhasil dalam menjawab soal. Pertimbangan lainnya adalah dapat dilakukan secara serentak seperti sebuah kompetisi.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini adalah proses perancangan media pembelajaran interaktif yang meliputi pemilihan materi, pembuatan rancangan produk, pembuatan instrumen validasi dan soal *assessment* formatif. Tahap ini memiliki sifat konseptual yang menjadi dasar proses pengembangan.

a. Pemilihan materi

Berdasarkan hasil konsultasi dengan guru PAI kelas VIII MTs Al-Furqon Cicalengka Kabupaten Bandung, pemilihan materi Perkembangan Ilmu Pengetahuan Bani Abbasiyah menjadi materi yang cocok apabila disandingkan dengan penggunaan kartu domino.

b. Perumusan Kompetensi dasar

Adapun Kompetensi dasar dari materi tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Kompetensi Dasar Materi PAI Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada masa Abasiyyah

No.	Kompetensi Dasar
3.14	Memahami Sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan masa Abbasiyah
4.14	Menyajikan rangkaian Sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah

Setelah menentukan KD dari pada materi yang akan disampaikan yang berhubungan dengan isi dari pada media pembelajaran, selanjutnya mengembangkan indikator dari KD dan mengonsultasikannya dengan ahli materi yakni pendidik PAI di sekolah tersebut. Adapun indikator yang telah dirancang adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Indikator Dasar Materi PAI Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada masa Abasiyyah

No.	Indikator
3.14.1	Memahami pemerintahan Bani Abbasiyah
3.14.2	Memahami Perkembangan Ilmu Pengetahuan
3.14.3	Memahami Perkembangan Kebudayaan
4.14.1	Mengetahui pemerintahan bani Abbasiyah

c. Perumusan Tujuan Pembelajaran

d. Pembuatan Desain Media (*Storyboard*)

Selanjutnya pembuatan desain media (*Storyboard*). *Storyboard* merupakan gambaran media pembelajaran secara menyeluruh yang akan dimuat pada media pembelajaran kartu domino. Peneliti mendesain kartu domino dengan menghilangkan

titik di dalamnya dan mengganti dengan beberapa pertanyaan serta dua sisi kartu terdapat tulisan *Start* dan *Finish*.

e. Penyusunan Soal dan Jawaban

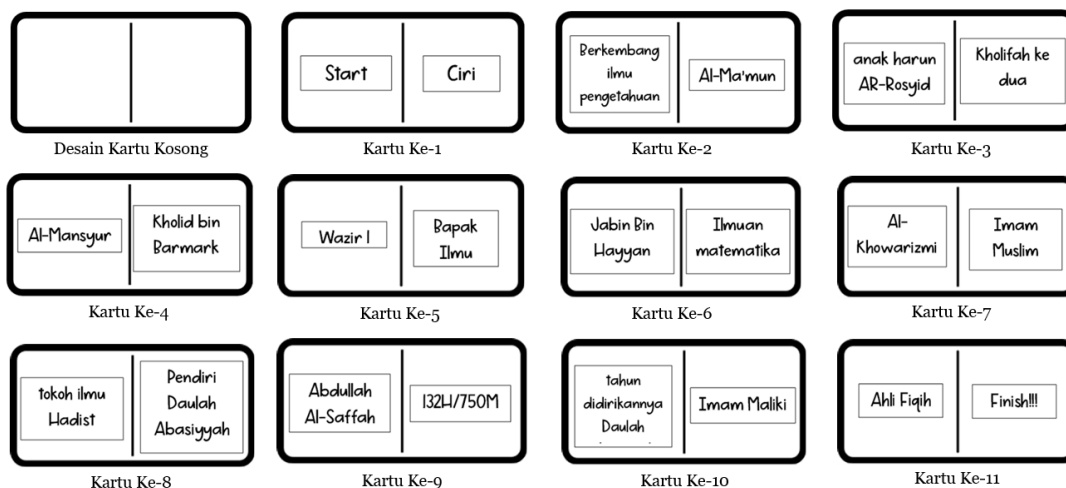
Selanjutnya adalah penyusunan soal dan jawaban dengan penggunaan kata yang singkat yang berhubungan dengan materi perkembangan Ilmu Pengetahuan Bani Abbasiyah

f. Desain Peraturan Permainan Kartu Domino

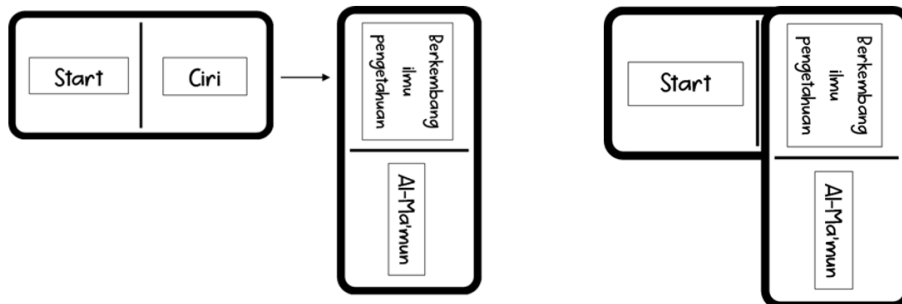
1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
2. Setiap kelompok memegang kartu domino
3. Permainan dimulai dengan kata “Start” dan diakhiri dengan kata “Finish”
4. Kelompok yang berhasil menyelesaikan atau Menyusun kartu tersebut dengan cepat dan tepat akan keluar menjadi kelompok pemenang.

3. Tahap Pengembangan

Tahap ini adalah tahapan merealisasikan produk yang sebelumnya sudah di desain. Adapun langkah-langkah tersebut antara lain sebagai berikut, *pertama*, penentuan desain domino kosong. *Kedua*, pembuatan serta penyusunan soal dan jawaban kepada desain domino kosong, sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Permainan Kartu Domino



Gambar 2. Ilustrasi Permainan Kartu Domino:

Ketiga, validasi ahli. Validasi ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. pada kegiatan ini peneliti menggunakan lembar instrumen sebagaimana yang terdapat dalam

jurnal dengan judul pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam di MTsN 1 Langsa: Pengembangan Media Likurdin Melalui Model Addie (Nitami dkk., 2023). Validasi dilakukan sampai tercapainya nilai valid, apabila dalam penelitian ini belum tercapai nilai valid maka dilakukan pengembangan dan revisi produk sesuai saran beserta arahan dari validator.

Adapun tim ahli yang bertugas menjadi validator untuk ahli media adalah Muhammad Fasni Hamzah, S.Pd dan validator ahli materi Bu Dian. Instrumen validasi menggunakan skala *likert*, dengan lima alternatif yakni sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang. Berikut hasil rekapitulasi validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor Validasi Tahap 1
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	5
2	Kesesuaian media dengan karakter siswa	5
3	Kesesuaian pemilihan warna	5
4	Tampilan media terlihat menarik	5
5	Kepraktisan media (mudah disimpan dan digunakan)	5
6	Tata letak teks jelas	5
7	Kerapian desain	5
8	Kesesuaian ukuran dan <i>font</i>	5
9	Materi disajikan secara menyeluruh	5
Total		45
Persentase rata-rata soal kriteria		100% Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, ahli media pembelajaran memberikan kriteria sangat layak dengan persentase 100%, tetapi terdapat saran untuk lebih membesarkan ukuran tulisan tanpa harus memvalidasi Kembali media. Berikut hasil validasi ahli materi:

Tabel 8. Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor Validasi Tahap 1
1	Kesesuaian materi pembelajaran dengan KI dan KD	5
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
3	Kejelasan Isi materi pembelajaran	5
4	Kejelasan petunjuk penggunaan media	5
Total		20
Persentase rata-rata soal kriteria		100% Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi di atas, ahli materi menyatakan bahwasanya media ini sangat layak untuk diterapkan sehingga tidak melanjutkan pada proses validasi yang kedua kalinya.

4. Tahap Implementasi

Tahap ini dilakukan setelah tahap pengembangan telah dilalui dan dinyatakan layak oleh validator juga dinyatakan layak diuji cobakan. Kegiatan implementasi ini dilakukan pada siswa MTs Al-Furqon Cicalengka Kabupaten Bandung kelas VIII A berjumlah 22 orang. Sebelum melaksanakan uji coba media peneliti melakukan *pre-test* pada seluruh siswa kelas VIII A yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai pembelajaran tersebut. Setelah itu kegiatan Uji coba kartu domino dilakukan dan dilakukan *post-test* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah digunakannya media kartu domino. Adapun perolehan nilai *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Rekapitulasi Nilai Siswa

Kode Siswa	Pre-Test	Post-Test	Selisih
Kelompok 1	72	93	21
Kelompok 2	76	93	17
Kelompok 3	56	93	37
Kelompok 4	48	93	45
Kelompok 5	84	93	9
Kelompok 6	44	90	46
Kelompok 7	80	93	13
Kelompok 8	56	85	29
Kelompok 9	46	93	47
Kelompok 10	46	93	47
Kelompok 11	60	93	33

5. Tahap Evaluasi

Pada tahapan ini peneliti mengevaluasi keseluruhan dari pada model di setiap langkahnya, hal ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan serta kelebihan yang akan ditemukan ketika menggunakan media pembelajaran kartu domino dalam pembelajaran PAI. Pada tahap ini peneliti menggabungkan beberapa hasil analisis dari hasil validasi, nilai *pre-test* dan *post-test*, serta masukan dan saran berbagai pihak. Adapun proses evaluasi menggunakan analisis SWOT sebagai berikut:

a. *Strength* (Kekuatan)

1. Penggunaan kartu domino dengan materi perkembangan ilmu pengetahuan bani Abbasiyah sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Menjadi media pembelajaran yang interaktif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
3. Sifat kartu domino yang kompetitif memancing siswa untuk lebih serius dalam belajar
4. Kartu domino sudah menjadi permainan familier dan pengadopsian ini menjadi ide yang menarik
5. Media pembelajaran memiliki petunjuk permainan jelas
6. Praktis dan dapat dibawa ke mana saja

b. *Weakness* (Kelemahan)

1. Media pembelajaran cetak sehingga rentan mengalami kerusakan
2. *Font* dan pertanyaan tidak bisa diubah

c. *Opportunity* (Peluang)

1. Peserta didik terlibat aktif
2. Peserta didik belajar dengan kesadaran dirinya sendiri
3. Terjadinya kerja sama yang baik
4. Dapat diadopsi untuk dikembangkan dan diterapkan pada materi lainnya

d. *Threats* (ancaman)

Adanya peluang siswa tidak mengerjakan atau dengan kata lain mengandalkan orang lain (jika dilaksanakan dengan sistem kelompok).

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran kartu domino menggunakan model ADDIE dilakukan melalui 5 langkah sebagai berikut: *Analysis* atau tahap analisis termasuk analisis masalah, kebutuhan dan analisis pemilihan metode, *Design* atau tahap desain yang masih berupa gambaran konseptual dari media kartu domino yang akan dikembangkan, tahap selanjutnya adalah *development* atau pengembangan, pada tahapan ini adalah bentuk nyata dari pada hasil konseptual, selanjutnya adalah implementasi atau penerapan yang diterapkan pada siswa kelas VIII A MTs Al-Furqon Cicalengka Kabupaten Bandung, tahap yang terakhir adalah tahapan Evaluasi keseluruhan dari proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino. Hasil dari pada penggunaan media kartu domino mampu meningkatkan nilai belajar siswa hal tersebut dapat dilihat dari selisih nilai *pre-test* dan *post-test*. selain itu juga penggunaan media ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Adawiyah, A. Robiah, & Kowiyah. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Basicedu*, 5(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224>
- Dahwadin, & Nugraha, F. S. (2019). *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. CV. Mangku Bumi Media.
- Gideon, A., Lestari, N. T., Bano, V. O., & Sari, M. N. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Pradina Pustaka. [https://www.google.co.id/books/edition/Metode Penelitian Pendidikan/k9nUEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=metode+addie&pg=PA38&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Pendidikan/k9nUEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=metode+addie&pg=PA38&printsec=frontcover)
- Harijanto. (2022). *Nubuat Domino* (1st ed.). Media Nusa Creative.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan AgamaIslam*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (n.d.). <https://kbbi.web.id/budaya>
- Manasikana, O. A., & Nikmaturofidah, F. (2022). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Materi Suhu dan Perubahannya. *Gravitasi*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.33059/gravitasi.jpfs.v5i02.6659>
- Mulyawan, N. rajeg. (2021). Komparasi Keterampilan Berfikir Kritis Dengan Metode Pembelajaran Kooperatif tipe Student Teams Achievement Divisions (Stad) dan Metode Pembelajaran Konvensional Siswa di SMA Negeri 8 Denpasar. *Widyadari: Jurnal Pendidikan*, 22(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31857/s013116462104007x>
- Nitami, N., Nazliati, & Sari, R. (2023). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 1 Langsa: Pengembangan Media Likurdin Melalui Model ADDiE. *JSPM*, 4(2). <https://doi.org/10.29103/jspm.v%vi%i.11859>

- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam meningkatkan Hasil Belajar. "Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0." <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Rahmat. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bening Pustaka.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Tafanao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.11>
- Widiyatun, F., Sumarni, R. A., & Kumala, A. (2020). Pengembangan dan Validasi Kartu Domino Besan (Besaran dan Satuan). Seminar Nasional Sains. <https://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/4019>
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (pertama). Kencana*