

Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Melalui *Domino Card Learning* dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa

Raudah*, Martin Kustati, Gusmirawati

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol, Padang, Indonesia

*Corresponding Author: dahrau962@gmail.com

Dikirim: 02-12-2025; Direvisi: 21-12-2025; Diterima: 23-12-2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran aktif dengan teknik *Domino Card Learning* dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MAS-TI Batang Kabung. Permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, baik dalam kegiatan diskusi, tanya jawab, maupun kerja kelompok. Untuk mengatasi hal tersebut, perlunya menerapkan pembelajaran aktif berbasis permainan edukatif menggunakan kartu berbentuk domino yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait materi Akidah Akhlak. Melalui permainan ini, siswa dituntut untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan berinteraksi secara aktif dalam menemukan pasangan kartu yang tepat sesuai dengan konsep yang dipelajari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode refleksi pengalaman lapangan (*classroom action reflection*). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi partisipasi siswa, pedoman wawancara, serta catatan lapangan dan dokumentasi pendukung. Teknik analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara deskriptif. Hasil penerapan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada partisipasi dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih bersemangat, berani mengemukakan pendapat, serta mampu memahami materi secara lebih kontekstual dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran aktif dengan teknik *Domino Card Learning* terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan bermakna dalam pembelajaran Akidah Akhlak di lingkungan madrasah.

Kata Kunci: Pembelajaran Aktif; *Domino Card Learning*; Partisipasi Belajar Siswa.

Abstract: This study aims to describe the application of active learning methods with Domino Card Learning techniques in increasing student participation in the subject of moral belief in MAS-TI Batang Kabung. The problem faced is the low involvement of students during the learning process, both in discussion activities, questions and answers, and group work. To overcome this, the need to implement active learning based on educational games using domino-shaped cards that contain questions and answers related to moral belief material. Through this game, students are required to think critically, cooperate, and interact actively in finding the right pair of cards in accordance with the concepts learned. This study uses a descriptive qualitative approach to the reflection method of field experience (*classroom action reflection*). Data collection techniques were conducted through participatory observation, interviews, and documentation. Research instruments include student participation observation sheets, interview guidelines, as well as field notes and supporting documentation. Data analysis techniques are carried out through the stages of data reduction, data presentation, and descriptive conclusions. The results of the application showed a significant increase in student participation and enthusiasm during learning. Students become more excited, dare to express their opinions, and are able to understand the material in a more contextual and fun way. Thus, the application of active learning methods with Domino Card Learning techniques

proved effective in creating an interactive learning atmosphere, collaborative, and meaningful in learning the moral faith in the madrasah environment.

Keywords: Active Learning; Domino Card Learning; Student Learning Participation.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan terus berkembang untuk menyiapkan generasi muda yang mampu menghadapi era globalisasi (Dacholfany, 2015). Berbagai upaya dilakukan agar tujuan pendidikan di Indonesia tercapai, termasuk penyusunan kurikulum mulai dari Taman Kanak-Kanak hingga Perguruan Tinggi. Salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan adalah Pendidikan Agama Islam, yang bertujuan membentuk manusia menjadi hamba Allah SWT yang sholeh dalam sikap, ucapan, dan perbuatan (Fadhillah, 2020). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi penting agar proses belajar mengajar dan pengelolaan kelas dapat berlangsung efektif (Karnia et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk mempermudah proses transfer pengetahuan dari guru kepada siswa (Indriyani, 2019). Sebagaimana dikemukakan oleh Arsyad 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 (Firmadani, 2020). Adapun pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang beragam dan menarik dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga penyampaian materi menjadi lebih efektif. Salah satu bentuk media inovatif yang dapat dimanfaatkan adalah kartu domino yang telah dimodifikasi (Iman, 2025).

Pendidikan Islam saat ini menghadapi sejumlah tantangan, antara lain: (1) Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Banyak peserta didik menganggap bahwa materi tersebut sudah pernah mereka dengar pada jenjang sebelumnya maupun dalam lingkungan masyarakat, sehingga minat mereka berkurang; (2) Guru mengalami hambatan dalam menjelaskan materi yang cenderung kompleks. Walaupun pendidik menyadari bahwa materi perlu dijelaskan secara mendalam, keterbatasan waktu pembelajaran menjadi kendala utama. Kondisi ini juga disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga perhatian siswa sulit terfokus (Maryam et al., 2020).

Pandangan masyarakat yang meyakini bahwa Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah ilmu yang tidak mengalami perubahan sejak masa Rasulullah SAW hingga akhir zaman sering membuat siswa memandang pelajaran ini sebagai sesuatu yang sederhana dan tidak menantang. Padahal, materi PAI, khususnya akidah akhlak, memuat ajaran yang mendalam tentang keyakinan kepada Allah SWT serta pembentukan perilaku dan karakter mulia (Awwalina, 2023). Di dalamnya terdapat pembahasan mengenai rukun iman, nilai-nilai keislaman, dan tuntunan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari yang bersifat kompleks dan menuntut pemahaman yang mendalam. Kondisi ini sering membuat siswa bingung antara pemahaman umum masyarakat tentang kesederhanaan PAI dan kenyataan bahwa materi akidah akhlak mengandung nilai-nilai keimanan dan tuntutan moral yang sangat luas. Akibatnya, siswa menjadi kurang tertarik terhadap penjelasan guru (Ilham & Eka, 2024). Oleh karena itu, salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam



pembelajaran PAI, khususnya akidah akhlak, adalah dengan menggunakan media kartu domino yang dapat membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif.

Kartu domino memiliki beberapa karakteristik aplikatif, yaitu: (1) Sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan, (2) Dapat juga digunakan untuk mengukur pengetahuan yang dikuasai peserta didik, (3) Permainan kartu domino modifikasi melibatkan seluruh peserta didik, (4) Mendorong keterbukaan bagi peserta didik yang biasanya pemalu, (5) Kartu domino terdiri dari dua ruas yang dipisahkan garis tengah, yang bisa digunakan untuk menuliskan pertanyaan pada satu sisi dan jawaban pada sisi lainnya (Zaeni & Na'ima, 2025). Permainan domino yang dimodifikasi ini masih memiliki prinsip dasar yang sama dengan domino tradisional. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, lalu membagikan kartu sesuai jumlah kelompok. Kelompok yang memegang kartu bertuliskan “*start*” di sisi kiri mendapat giliran pertama untuk meletakkan kartunya, kemudian dilanjutkan oleh kelompok yang memiliki kartu jawaban dari kartu sebelumnya. Proses ini berlangsung secara berurutan hingga membentuk rangkaian yang tidak terputus. Permainan selesai ketika semua kartu habis, ditandai dengan kartu yang bertuliskan “*finish*” di sisi kanan (Puspita, 2018).

Partisipasi belajar siswa dalam penelitian ini dipahami sebagai keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Partisipasi tersebut tercermin melalui keaktifan siswa dalam kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan antusiasme terhadap pembelajaran. Partisipasi belajar menjadi indikator penting dalam pembelajaran aktif karena menunjukkan pergeseran peran siswa dari objek menjadi subjek pembelajaran. Namun, pada pembelajaran Akidah Akhlak, partisipasi belajar siswa masih tergolong rendah, ditandai dengan sikap pasif, kurangnya interaksi antarsiswa, serta minimnya keterlibatan dalam diskusi kelas. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada modifikasi kartu domino yang disesuaikan khusus dengan karakteristik materi Akidah Akhlak untuk siswa MAS-TI kelas X. 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 (Iman, 2025). 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).

Penelitian sebelumnya yang meneliti tentang inovasi media pembelajaran PAI melalui media kartu domino di antaranya mengkaji efektivitas penggunaan permainan edukatif sebagai sarana meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satunya dilakukan oleh (Nugraha et al., 2023) dalam penelitian berjudul “*Pengembangan Media Domino Card Learning pada Pembelajaran PAI di MTs Al-Furqon Cicalengka*”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media kartu domino efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran karena mampu meningkatkan minat, motivasi, serta partisipasi siswa dalam memahami materi



Pendidikan Agama Islam secara lebih interaktif dan menyenangkan. Inovasi tersebut dinilai mampu mengubah suasana belajar yang monoton menjadi lebih dinamis dan kolaboratif. Temuan ini sejalan dengan penelitian penulis yang juga menerapkan media *Domino Card Learning* dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Bedanya, penelitian ini lebih menitikberatkan pada peningkatan partisipasi siswa melalui penerapan metode pembelajaran aktif, sehingga dapat memperkuat interaksi dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keagamaan dalam konteks madrasah.

Penerapan media *Domino Card Learning* tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan kerja sama, serta membangun suasana kelas yang interaktif dan kolaboratif (Arsi, 2025). Dengan demikian, fokus penelitian ini adalah menjelaskan bagaimana metode pembelajaran aktif diterapkan melalui media Domino Card Learning untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di MAS-TI Batang Kabung, serta menganalisis dampak penerapannya terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Pembelajaran aktif adalah suatu model pembelajaran dalam pengelolaan sistem pembelajaran melalui cara-cara yang aktif agar tercapai siswa yang mampu belajar mandiri. Dalam pembelajaran aktif siswa adalah subjek pembelajaran dan berpusat kepada siswa (*student centered*). Peserta didik dituntut harus aktif dan siswa tidak boleh pasif dengan hanya sekedar mendengarkan ceramah dari seorang guru. Artinya pembelajaran aktif adalah suatu metode yang digunakan dalam kegiatan pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran dengan memberikan semangat kepada seluruh siswa (Depita, 2024). Siswa dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan, seperti latihan mendengarkan untuk membantu mereka memproses apa yang telah mereka dengar, berlatih menulis tanggapan singkat terhadap materi yang telah disampaikan guru, dan proyek kelompok yang menantang yang mengharuskan mereka menerapkan apa yang telah mereka pelajari ke dunia baru atau dunia nyata.

Domino Card Learning

Domino merupakan jenis permainan kartu umum yang memiliki ciri berupa bulatan-bulatan berwarna pada setiap kartunya. Dalam proses pembelajaran, permainan ini menuntut peserta didik untuk berpikir serta menjawab soal yang terdapat pada kartu yang saling berhubungan satu sama lain. Soal tersebut diberikan kepada kelompok lawan yang kartunya telah dirancang berkaitan secara konsep. Aktivitas bermain Domino menekankan pada ketelitian dan kecepatan kelompok dalam menyelesaikan tantangan yang ada (Nurhamidin & Suprijono, 2018). Media kartu Domino juga berperan dalam melatih kemampuan siswa memecahkan persoalan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari sekaligus mengembangkan penalaran logis mereka.

Partisipasi Belajar Siswa

Partisipasi belajar atau dalam bahasa sederhana merupakan keikutsertaan seseorang dalam belajar. Partisipasi belajar merupakan pengikutsertaan seseorang



untuk melakukan atau pengambilan bagian dari sesuatu yang harus dilakukan oleh pelakunya (Sudjana, 2010). Hal tersebut menunjukkan bahwa partisipasi belajar adalah keikutsertaan dalam hal ini adalah siswa untuk mau terlibat dalam pembelajaran (Fatmawati, 2019). Partisipasi siswa sangat penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Partisipasi siswa adalah penyertaan mental dan emosi siswa dalam situasi kelompok yang mendorong siswa untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan siswa bagi tercapainya prestasi belajar yang memuaskan. Partisipasi dapat mendorong aktivitas siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, selain itu partisipasi dapat membentuk siswa untuk selalu aktif sehingga mereka sadar bahwa ilmu pengetahuan dapat diperoleh melalui usaha keras dan siswa juga menyadari makna dan arti pentingnya belajar (Khodijah & Hendri, 2016).

Dalam penelitian ini, partisipasi belajar siswa diadaptasi dari teori partisipasi belajar yang dikemukakan oleh Nana Sudjana. Partisipasi belajar siswa diukur melalui beberapa indikator, yaitu: (1) Keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan selama pembelajaran, (2) Keterlibatan siswa dalam diskusi dan kerja kelompok, (3) Keberanian mengemukakan pendapat atau ide, (4) Perhatian dan antusiasme siswa terhadap materi dan kegiatan pembelajaran, serta (5) Keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tugas atau aktivitas yang diberikan guru. Indikator-indikator tersebut digunakan untuk melihat sejauh mana siswa terlibat secara fisik, mental, dan emosional dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak melalui penerapan metode pembelajaran aktif dengan teknik *Domino Card Learning*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode refleksi pengalaman lapangan (*classroom action reflection*). Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengalaman langsung dalam penerapan metode pembelajaran aktif dengan teknik *Domino Card Learning* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MAS-TI Batang Kabung. Tujuan utamanya adalah mendeskripsikan proses penerapan metode tersebut serta melihat peningkatan partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, selama sepuluh kali pertemuan pembelajaran di kelas X MAS-TI Batang Kabung.

Penelitian ini menggunakan siswa kelas X MAS-TI Batang Kabung sebagai subjek penelitian, dengan total 20 peserta didik. Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu: (1) Observasi terhadap aktivitas dan partisipasi siswa selama pembelajaran, yang meliputi keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi dan kerja kelompok, keberanian mengemukakan pendapat, perhatian dan antusiasme terhadap kegiatan pembelajaran, serta kerja sama antar siswa dalam menyelesaikan tugas menggunakan media *Domino Card Learning*; (2) Wawancara informal dengan guru pembimbing dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai respons siswa terhadap penerapan metode pembelajaran aktif, tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran, kemudahan memahami materi Akidah Akhlak, serta kendala yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran; dan (3) Dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, lembar observasi partisipasi siswa, serta catatan lapangan yang mendukung hasil observasi dan wawancara.



Proses analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil observasi partisipasi siswa dianalisis dengan cara menghitung persentase tingkat partisipasi belajar siswa pada setiap pertemuan. Persentase partisipasi diperoleh dengan membandingkan jumlah siswa yang menunjukkan indikator partisipasi belajar dengan jumlah keseluruhan siswa, kemudian dikalikan 100 persen. Secara matematis, perhitungan persentase partisipasi belajar siswa dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Persentase Partisipasi (\%)} = \frac{\text{Jumlah siswa yang berpartisipasi aktif}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan persentase tersebut kemudian dideskripsikan secara kualitatif untuk melihat perubahan dan peningkatan partisipasi siswa selama penerapan metode pembelajaran aktif dengan teknik *Domino Card Learning* pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Dengan pendekatan reflektif ini, peneliti dapat menilai secara objektif bagaimana inovasi media pembelajaran berdampak pada keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan metode pembelajaran aktif dengan teknik *Domino Card Learning* dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di MAS-TI Batang Kabung menunjukkan hasil yang sangat signifikan terhadap peningkatan partisipasi siswa di kelas. Sebelum tindakan dilakukan, berdasarkan observasi awal, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru. Kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan pola ceramah dan tanya jawab sederhana, di mana siswa hanya memberi respons ketika dipanggil atau diminta secara langsung. Hal ini menyebabkan sebagian besar siswa menjadi pasif, kurang menunjukkan inisiatif terhadap materi, dan hanya bergantung pada instruksi guru.

Secara keseluruhan, tingkat partisipasi pada kondisi awal hanya mencapai sekitar 20–30% dari total siswa di kelas. Kondisi ini memperlihatkan bahwa kebutuhan akan model pembelajaran yang lebih interaktif sangat mendesak agar siswa dapat turut ambil bagian secara aktif dalam proses pembelajaran. Setelah penerapan teknik *Domino Card Learning*, perubahan yang tampak terjadi tidak hanya pada aspek keterlibatan siswa, tetapi juga pada dinamika kelas dan suasana psikologis selama proses pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan *Domino Card Learning*, guru membagikan kartu domino yang telah disesuaikan dengan materi Akidah Akhlak kepada setiap kelompok. Siswa diminta untuk mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban yang tepat sehingga membentuk rangkaian pengetahuan yang utuh. Kegiatan ini dilakukan secara kolaboratif sehingga setiap siswa memiliki kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Aktivitas seperti ini secara langsung mengubah suasana kelas dari semula pasif dan monoton menjadi lebih hidup, komunikatif, dan kompetitif secara positif. Siswa terlihat antusias setiap kali kegiatan dimulai, dan banyak di antara mereka yang secara sukarela ingin terlibat lebih awal dalam permainan kartu.



<u>Akhlahk tercela 2?</u>	START	Explosive anger	<u>Memerangi nafsu yang tidak baik?</u>
<u>Licik, tamak, zalim, diskriminasi, syahwat dan ghadhab</u>	<u>Diskriminasi sosial?</u>	<u>Al-Baqarah: 254 ayat tentang?</u>	<u>Mujahadah</u>
<u>Bersikap sederhana dalam kehidupan?</u>	<u>Pembedaan sikap dan perlakuan terhadap sesama manusia</u>	<u>Kezaliman hamba kepada Tuhannya</u>	<u>Sifat orang licik?</u>
<u>Salah satu cara menghindari tamak</u>	<u>Bersikap jujur saat melaksanakan ujian sekolah?</u>	<u>Sering berbicara tentang hal-hal yang tidak bermanfaat (kotor)?</u>	<u>Menggunakan berbagai cara untuk mencapai yang diinginkan</u>
<u>Kemarahan yang meledak-ledak</u>	<u>contoh menghindari akhlahk tercela</u>	<u>Syahwat dalam berbicara</u>	FIINISH

Gambar 1. Contoh Media Domino Card Learning

Pada sesi-sesi awal penerapan, antusiasme siswa sudah terlihat mengalami peningkatan, namun setelah beberapa pertemuan, keterlibatan mereka semakin konsisten. Berdasarkan observasi selama sepuluh pertemuan, ditemukan bahwa persentase siswa yang aktif meningkat hingga 80%. Aktivitas yang dilakukan siswa tidak hanya sebatas menjawab pertanyaan, tetapi mencakup diskusi kelompok, saling mengoreksi jawaban, memberi penjelasan kepada teman, dan memastikan bahwa kartu yang mereka pilih sudah sesuai dengan konsep materi yang diberikan. Untuk memperkuat hasil tersebut, berikut data peningkatan partisipasi siswa selama sepuluh pertemuan.

Tabel 1. Peningkatan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Akidah Akhlak

Pertemuan	Partisipasi Siswa (%)	Keterangan
Sebelum tindakan	20% - 30%	Pembelajaran pasif, berpusat pada guru
Pertemuan 1-3	45% - 60%	Siswa mulai beradaptasi
Pertemuan 4-6	65% - 75%	Interaksi meningkat, suasana kondusif
Pertemuan 7-10	80%	Partisipasi stabil dan optimal

Persentase partisipasi siswa pada setiap pertemuan diperoleh berdasarkan hasil observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Setiap siswa diamati menggunakan lembar observasi partisipasi belajar yang memuat beberapa indikator, meliputi keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi dan kerja kelompok, keberanian mengemukakan pendapat, serta perhatian dan antusiasme siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Siswa dikategorikan berpartisipasi aktif apabila menunjukkan minimal satu indikator partisipasi selama pembelajaran. Jumlah siswa yang memenuhi kriteria tersebut kemudian dibandingkan dengan jumlah keseluruhan siswa, yaitu 20 orang, dan hasilnya dikonversikan ke dalam bentuk persentase. Rentang persentase pada beberapa pertemuan menunjukkan variasi tingkat partisipasi siswa pada tiap sesi pembelajaran, sedangkan persentase 80% pada pertemuan ke-7

hingga ke-10 menunjukkan bahwa partisipasi siswa telah mencapai kondisi stabil dan optimal.

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa peningkatan partisipasi siswa tidak terjadi sesaat, tetapi menunjukkan progres yang gradual dan stabil. Bahkan beberapa siswa yang sebelumnya cenderung diam kini mulai menunjukkan kepercayaan diri dalam menyampaikan argumen. Interaksi antar kelompok juga meningkat saat terjadi perbedaan pemahaman dalam mencocokkan kartu, sehingga muncul diskusi sehat yang mendukung proses berpikir kritis.

Hasil wawancara dengan guru pembimbing juga memperkuat temuan observasi tersebut. Guru menyatakan bahwa suasana kelas setelah penerapan teknik *Domino Card Learning* terlihat jauh lebih aktif dan kondusif dibandingkan sebelumnya. Siswa bukan hanya mengikuti instruksi guru, tetapi mulai menunjukkan inisiatif serta rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Guru pembimbing juga menambahkan bahwa metode ini memberi pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menyenangkan dibandingkan metode tradisional yang biasanya digunakan. Ia mengatakan:

“Menurut saya bagus sekali. Kelas jadi lebih hidup dan aktif. Anak-anak nggak cuma mengikuti perintah saja, tapi mulai ambil inisiatif sendiri dan terlihat lebih bertanggung jawab dalam kelompoknya. Mereka juga jadi lebih semangat, nggak cepat bosan, dan fokus terus sampai kegiatan selesai. Bahkan beberapa siswa minta supaya permainan ini dipakai lagi di pertemuan berikutnya. Saya rasa metode seperti ini memang bisa bikin mereka lebih termotivasi untuk belajar.”

Guru juga menjelaskan bahwa siswa terlihat tetap fokus hingga akhir kegiatan dan menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk mengulangi permainan tersebut pada pembelajaran berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam proses belajar.

Selain itu, wawancara dengan beberapa siswa mengungkapkan sudut pandang yang menarik. Siswa mengatakan bahwa media kartu membuat mereka merasa seperti bermain, bukan belajar dalam arti yang membosankan. Namun, justru melalui kegiatan yang menyenangkan tersebut, mereka menyadari bahwa pemahaman mereka terhadap materi Akidah Akhlak semakin meningkat. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah mengingat konsep yang dibahas karena proses pencocokan kartu mengharuskan mereka benar-benar memahami isi materi, bukan sekadar menghafal. Seorang siswa menyampaikan, “*Kalau belajar pakai kartu begini, kami jadi semangat, soalnya bisa belajar sambil main.*” Pernyataan ini menegaskan bahwa teknik *Domino Card Learning* mampu menyentuh aspek afektif serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Dari perspektif pengembangan karakter, metode ini juga memberikan kontribusi terhadap pembentukan nilai-nilai Islami seperti kerja sama, kejujuran, disiplin, dan sikap saling menghargai. Setiap kelompok dituntut untuk bekerja sama dalam menemukan pasangan kartu secara tepat dan cepat. Siswa belajar untuk mendengarkan pendapat teman, merespons dengan sopan, serta menghargai perbedaan pemahaman. Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak, penguatan nilai-nilai tersebut sangat relevan karena berkaitan dengan pembentukan moral dan perilaku siswa dalam



kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, metode ini bukan hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga pada pembinaan karakter siswa.

Keterkaitan dengan teori *Active Learning* tampak jelas pada temuan penelitian ini. Prinsip pembelajaran aktif menurut (James A. Eison, 1991) menekankan bahwa siswa harus terlibat langsung dalam proses belajar, berinteraksi secara sosial untuk membangun pemahaman, serta melakukan refleksi melalui diskusi maupun penyampaian pendapat. Teknik *Domino Card Learning* memenuhi seluruh aspek tersebut karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpikir, mencari pasangan kartu yang sesuai, serta berdiskusi dalam kelompok untuk memastikan kebenaran jawabannya. Hal ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan terbentuk melalui pengalaman dan interaksi sosial. Ketika siswa saling bekerja sama membangun jawaban, mereka sebenarnya sedang mengonstruksi pemahaman materi secara mandiri namun tetap terarah (Aprianti et al., 2025)

Secara teoretis, efektivitas teknik *Domino Card Learning* sejalan dengan prinsip *active learning* yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian Nugraha (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Al-Furqon Cicalengka. Penelitian tersebut menyoroti bahwa media kartu memberikan stimulus visual dan aktivitas fisik yang membuat siswa lebih aktif. Penelitian lain oleh Anggraini (2021) menunjukkan bahwa media *domino card* sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman siswa dengan skor kelayakan mencapai 91,2%. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian penulis, di mana penggunaan *Domino Card Learning* pada mata pelajaran Akidah Akhlak mampu meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan.

Jika dibandingkan dengan temuan penelitian-penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini menunjukkan pola yang konsisten. Media kartu yang berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan fokus, interaksi, dan pemahaman siswa pada materi yang dianggap abstrak, seperti akidah dan akhlak. Keunggulan utama teknik *Domino Card Learning* terletak pada kemampuannya menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan sosial dalam satu kegiatan yang terstruktur namun tetap menyenangkan.

Hasil penerapan menunjukkan bahwa teknik *Domino Card Learning* tidak hanya meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, tetapi juga berdampak langsung pada kualitas pemahaman mereka terhadap materi Akidah Akhlak. Siswa terlihat mampu menjelaskan kembali konsep yang dipelajari dengan lebih percaya diri, baik secara individu maupun dalam kelompok. Selain itu, keterlibatan mereka dalam diskusi meningkat secara signifikan, ditandai dengan munculnya pertanyaan-pertanyaan kritis dan kesediaan siswa untuk memberikan penjelasan kepada teman yang mengalami kesulitan. Keaktifan ini menunjukkan bahwa siswa tidak sekadar mengikuti alur permainan, tetapi benar-benar memproses informasi yang diberikan secara mendalam. Artinya, siswa berpartisipasi secara aktif dalam mengelola informasi sesuai dengan prinsip *active learning* yang menekankan keterlibatan langsung siswa dalam membangun pemahaman melalui interaksi dan pengalaman belajar (Depita, 2024). Temuan ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan kartu mampu meningkatkan partisipasi, pemahaman konsep, serta motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Nugraha et al., 2023). Dengan demikian,



penerapan metode pembelajaran aktif dengan teknik *Domino Card Learning* terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan bermakna dalam pembelajaran Akidah Akhlak di lingkungan madrasah.

Dalam proses penerapan teknik ini, terdapat sejumlah faktor pendukung yang turut memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi belajar siswa. Media pembelajaran berupa kartu domino terbukti mampu menarik perhatian dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa karena menghadirkan unsur visual dan permainan yang menyenangkan, sehingga siswa lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Zaeni & Na'ima, 2025). Selain itu, peran guru sebagai fasilitator yang aktif mengarahkan jalannya permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih mandiri dalam memahami materi dan terlibat secara langsung dalam proses belajar, sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif (*active learning*) yang menekankan keterlibatan siswa secara optimal (Depita, 2024). Karakteristik siswa yang cenderung menyukai aktivitas permainan dan tantangan juga menjadi modal kuat bagi keberhasilan strategi ini, karena pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Dukungan lingkungan kelas yang kondusif serta kesesuaian materi Akidah Akhlak untuk divisualisasikan dalam bentuk kartu turut memperlancar implementasi pembelajaran dan mendorong terciptanya suasana belajar yang interaktif dan kolaboratif.

Meski demikian, beberapa hambatan juga muncul selama pelaksanaan pembelajaran. Waktu tatap muka yang terbatas menyebabkan beberapa aktivitas pembelajaran harus dilakukan lebih cepat dari yang direncanakan, sehingga tidak seluruh siswa dapat terfasilitasi secara optimal pada tahap awal penerapan metode (Maryam et al., 2020). Di awal pelaksanaan, tidak semua siswa langsung terbiasa dengan model pembelajaran baru, sehingga membutuhkan waktu adaptasi agar dapat mengikuti alur pembelajaran berbasis permainan secara efektif. Selain itu, guru dituntut untuk mengelola kelas secara lebih intensif selama permainan berlangsung agar aktivitas siswa tetap terarah pada tujuan pembelajaran dan tidak bergeser menjadi sekadar bermain, sebagaimana tantangan yang umum ditemui dalam penerapan pembelajaran aktif (*active learning*). Persiapan media yang matang juga menjadi tantangan teknis bagi guru, terutama dalam menyusun konten pertanyaan dan jawaban pada kartu domino yang harus disesuaikan dengan kompetensi dasar dan karakteristik materi Akidah Akhlak (Firmadani, 2020). Namun demikian, hambatan-hambatan tersebut masih berada dalam batas yang wajar dan dapat diatasi melalui perbaikan pada pelaksanaan berikutnya. Oleh karena itu, optimalisasi pengelolaan waktu, pengarahan awal yang lebih intens kepada siswa, serta kesiapan media pembelajaran menjadi perhatian utama dalam siklus penerapan selanjutnya.

KESIMPULAN

Penerapan metode pembelajaran aktif melalui teknik *Domino Card Learning* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MAS-TI Batang Kabung terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari perubahan suasana kelas yang semula pasif dan berpusat pada guru, menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan, serta peningkatan partisipasi siswa dari 20-30% pada kondisi awal menjadi stabil di angka 80% setelah sepuluh pertemuan. Aktivitas belajar yang melibatkan kerja sama kelompok, diskusi, pencocokan konsep, dan refleksi terbukti mendorong motivasi intrinsik, rasa tanggung jawab, dan



kepercayaan diri siswa. Selain berdampak pada peningkatan pemahaman materi, penerapan teknik Domino Card Learning juga turut menumbuhkan nilai-nilai karakter Islami seperti kerja sama, kejujuran, disiplin, dan saling menghargai. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran Akidah Akhlak di madrasah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pimpinan, guru, dan seluruh sivitas MAS-TI Batang Kabung atas izin dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada guru mata pelajaran Akidah Akhlak serta para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Z., Kamil, N., Maharani, S. D., Wulandari, R. M., & Rahmawati, I. (2021). Indonesian Endemic Animals Domino Card About Counting 1 to 10 for Grade 1 Elementary Student. *4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020)*
- Aprianti, Y., Ramdani, I. L. A., Ali, M., Rifki, M., & Utomo, R. B. (2025). Perspektif Teori Konstruktivisme Vygotsky terhadap kemampuan bersosialisasi siswa slow learner di sekolah dasar inklusi. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 9(1)
- Arsi, A. N. (2025). Peran Media Domino dalam Membangun Pemahaman Konseptual Perkalian. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 12(2)
- Awwalina, L. S. (2023). Pembentukan Akhlak Berlandaskan Keimanan: Landasan Filosofis-Teologis Dalam Kurikulum PAI Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(3)
- Dacholfany, M. I. (2015). Reformasi pendidikan Islam dalam menghadapi era globalisasi: Sebuah tantangan dan harapan. *Akademika: Jurnal Pemikiran Islam*, 20(1)
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran aktif (active learning) untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. *Tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1)
- Fadhillah, Z. N. (2020). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Siswa Di SMP Islam Al Hidayah Jatiuwung Tangerang. *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 1(1)
- Fatmawati, S. (2019). Efektivitas forum diskusi pada e-learning berbasis Moodle untuk meningkatkan partisipasi belajar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2)
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1)



- 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 Pengkondokan Luwu Utara. *Madaniya*, 4(2)
- Ilham, M., & Eka, F. (2024). Analisis Kesulitan Pembelajaran Pai Dan Upaya Guru PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMAN 3 Sidoarjo. *Journal on Education*, 6(04)
- Iman, B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Modifikasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTS Yayasan Al-Hidayah Malili. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 2(1)
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1)
- James A. Eison, C. C. B. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. ASHE–ERIC Higher Education Reports.
- Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi pengelolaan kelas melalui penerapan metode role playing dalam meningkatkan partisipasi siswa di kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2)
- Khodijah, D. N., & Hendri, M. (2016). Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share di Kelas XI MIA7 SMAN 1 Muaro Jambi. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(2)
- Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi media pembelajaran pendidikan agama Islam melalui media audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1)
- Nugraha, M. S., Dirgantini, S. R., & Dedih, U. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pengembangan Media Domino Melalui Model Addie Dalam Pembelajaran PAI*.
- Nurhamidin, F., & Suprijono, A. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(4)
- Puspita, I. (2018). Meningkatkan kemampuan membaca suku kata menggunakan modifikasi permainan kartu domino pada tunagrahita sedang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(3)
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Zaeni, A., & Na'ima, A. N. (2025). Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1)

