



PENGARUH MEDIA FUN CARD DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR QUR'AN HADITS DI MADRASAH TSANAWIYAH TAHFIDZUL QUR'AN AL-FATAH BOYOLALI

Fatah Ardiansyah¹, Indah Nurhidayati², Agus Fatuh Widoyo³
^{1,2,3} Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta, Indonesia

Email: fatah.ardi99@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v10i3.715>

Sections Info

Article history:

Submitted: 27 June 2025

Final Revised: 11 Juli 2025

Accepted: 16 August 2025

Published: 12 September 2025

Keywords:

Fun Card

Learning Interest

Qur'an-Hadits

Learning Media



ABSTRACT

This study aims to examine the effect of using the Fun Card learning media on students' learning interest in the Qur'an-Hadits subject at MTs Tahfidzul Qur'an Al-Fatah, Sambi Subdistrict, Boyolali Regency, for the 2024/2025 academic year. The background of the study arises from the low learning interest of students in Qur'an-Hadits lessons, which are often delivered monotonously and lack engagement. Therefore, an engaging and motivational learning media is needed to involve students actively. This research employed a quantitative approach with an explanatory method. Data collection was carried out through questionnaires distributed to 75 student respondents. Validity and reliability tests were conducted using SPSS, followed by t-tests and the coefficient of determination analysis. The results indicated that the use of Fun Card media has a significant effect on students' learning interest, with a significance value of 0.001 (< 0.05). The coefficient of determination was 66.6%, meaning that over half of the variance in students' learning interest can be explained by the use of Fun Card media. The implication of this study is that teachers should adopt innovative and engaging learning media to improve the effectiveness of Islamic education, particularly in Qur'an-Hadits instruction. Fun Card media can serve as a strategic alternative to create an active, participatory, and enjoyable learning environment.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Fun Card terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an-Hadits di MTs Tahfidzul Qur'an Al-Fatah Kecamatan Sambi, Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2024/2025. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya minat belajar siswa dalam pelajaran Qur'an-Hadits yang cenderung disampaikan secara monoton dan kurang menarik. Untuk itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memotivasi dan melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksplanatori. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada 75 siswa sebagai responden. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS, dan analisis data menggunakan uji t serta koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Fun Card memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$). Nilai koefisien determinasi sebesar 66,6% menunjukkan bahwa lebih dari separuh variasi minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media Fun Card. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa guru perlu mengadopsi media pembelajaran yang inovatif dan menarik guna meningkatkan efektivitas pembelajaran agama Islam, khususnya Qur'an-Hadits. Media Fun Card dapat menjadi alternatif strategis dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, partisipatif, dan menyenangkan bagi siswa.

Kata Kunci: Fun Card, Minat Belajar, Qur'an-Hadits, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, dan mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya Kitab Suci Al-Quran dan Hadits melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman (Abbas, Rochmawan, Fathurrohman, & Ulfah, 2024; Ishak, 2021). Dalam konteks ini, Psikologi Pendidikan Islam merupakan salah satu cabang ilmu psikologi yang khusus mempelajari tingkah laku individu dalam rangka kegiatan pendidikan dengan ciri-ciri Islami, yang penelitiannya menitikberatkan pada pemberdayaan manusia berdasarkan Al-Quran dan Al-Hadits (Budiyanti, 2022). Kajian perilaku individu dalam konteks kegiatan pendidikan selalu mengupayakan pengamalan Al-Qur'an dan Al-hadits sebagai prinsip utama psikologi pendidikan Islam.

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai bagian integral dari kurikulum pendidikan di Indonesia memiliki peran sentral dalam membentuk karakter dan moral siswa. Dalam era digitalisasi saat ini, peran media dalam proses pembelajaran semakin mendapat perhatian sebagai faktor kunci yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran (Qowim, Afif, Mukhtarom, & Fauziah, 2024). Perkembangan teknologi dan dinamika belajar siswa menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik, sehingga penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi relevan sebagai upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menghibur (Iskandar et al., 2023). Salah satu jenis media yang semakin populer adalah media Fun Card, yang menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Penerapan media pembelajaran Fun Card dalam proses pembelajaran Qur'an-Hadits terinspirasi dari teori elaborasi kognitif yang menyatakan bahwa jika informasi ingin dipertahankan dalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada dalam memori, maka orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif atau elaborasi dari materi (Junaidin, 2022). Penggunaan media Fun Card juga sesuai dengan konsep pembelajaran Islam yang terdapat dalam Al-Quran Surat An-Nahl ayat 125 yang berbunyi: *"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik. Sesungguhnya, Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya, dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk."* Ayat ini mengandung perintah untuk mengajarkan pelajaran yang baik, berdebat, dan berdiskusi dengan cara yang menarik, kesemuanya dapat ditemukan dalam aktivitas belajar menggunakan Fun Card.

Meskipun media Fun Card menawarkan potensi untuk meningkatkan daya serap siswa terhadap materi Qur'an-Hadits, masih terdapat beberapa kesenjangan yang perlu diatasi. Hasil observasi lapangan di Madrasah Tsanawiyah Tahfidzul Qur'an Al-Fatah mengungkapkan bahwa rendahnya minat belajar siswa disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Kurangnya variasi dalam metode pengajaran berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, khususnya dalam mata pelajaran Qur'an-Hadits. Perubahan paradigma dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran berbasis media memerlukan dukungan yang kuat dari berbagai pihak terkait, termasuk ketersediaan sumber daya, pelatihan guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran, dan penilaian efektivitasnya (Paling et al., 2024).

Media pembelajaran berbasis kartu, seperti Fun Card, telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang interaktif. Fun Card menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kartu-kartu yang menarik dan berwarna, seringkali disertai dengan gambar dan teks pendek yang mudah dipahami (Octavia, 2023). Keberagaman desain dan konten pada setiap kartu Fun Card menjadikannya sebagai media

pembelajaran yang menarik perhatian siswa serta memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran dengan pendekatan yang berbeda. Interaksi langsung dengan kartu-kartu Fun Card dapat merangsang daya imajinasi dan kreativitas siswa, sehingga membantu dalam memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Dengan menggabungkan aspek-aspek permainan dan pendidikan, Fun Card dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, yang dapat membantu siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar mengajar (Octavia, 2020).

Fun Card, sebagai model prototype media pembelajaran, merupakan gagasan inovatif dalam proses pembelajaran Qur'an-Hadits yang dirancang untuk diuji cobakan dan dilaksanakan dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Pengertian Fun Card dalam penelitian ini adalah suatu media pembelajaran yang berupa kartu-kartu yang apabila dilihat bisa menimbulkan rasa senang dan gembira, berpasangan antara pertanyaan dan jawaban (Aminah, 2016). Penggunaan media Fun Card dalam pembelajaran memungkinkan komunikasi timbal balik antar pasangan siswa terjadi dengan bantuan masing-masing Fun Card, di mana siswa secara bergantian saling bertanya dalam kelompok dua orang. Berdasarkan prinsip pembelajaran Islam, perselisihan dan pertengkaran, baik antar siswa maupun antara siswa dengan guru, hendaknya diselesaikan dengan jalan keluar yang tepat melalui bahasa yang bersahabat, tenang, dan sopan.

Penelitian ini menghadirkan beberapa aspek kebaruan dalam pengembangan media pembelajaran Qur'an-Hadits. *Pertama*, integrasi konsep Islami dengan menghubungkan penggunaan media Fun Card dengan konsep pembelajaran Islam yang terdapat dalam Al-Quran Surat An-Nahl ayat 125, memberikan landasan teologis yang kuat untuk implementasi media pembelajaran ini. *Kedua*, pendekatan Psikologi Pendidikan Islam yang menitikberatkan pada pemberdayaan manusia berdasarkan Al-Quran dan Al-Hadits, yang belum banyak dieksplorasi dalam penelitian media pembelajaran sebelumnya. *Ketiga*, konteks Madrasah Tsanawiyah yang secara khusus mengeksplorasi pengaruh media Fun Card dalam konteks lembaga pendidikan Islam. *Keempat*, fokus pada mata pelajaran Qur'an-Hadits yang merupakan area yang masih memerlukan eksplorasi lebih lanjut. *Kelima*, model prototype media pembelajaran yang dapat direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut di lembaga pendidikan lainnya.

Pentingnya minat belajar siswa tidak hanya berkaitan dengan pemahaman materi, tetapi juga menciptakan pengalaman pembelajaran yang positif (Agusta et al., 2021). Penelitian ini mencoba menjembatani kesenjangan tersebut dengan menggali potensi pengaruh positif dari penggunaan Fun Card sebagai media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru terkait strategi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa secara lebih efektif dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Pendidikan Agama Islam. Dalam konteks penelitian ini, perubahan paradigma dalam pendidikan menekankan pentingnya penyesuaian terhadap gaya belajar siswa dan penggunaan metode pembelajaran yang menarik (Trisnani et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Fun Card terhadap peningkatan minat belajar siswa, dengan harapan bahwa metode ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada peningkatan kualitas pendidikan agama Islam.

Oleh karena itu, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Seberapa tingkat penggunaan media pembelajaran Fun Card pada mata pelajaran Qur'an-Hadits di Madrasah

Tsanawiyah Tahfidzul Qur'an Al-Fatah Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2024/2025? (2) Seberapa tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an-Hadits di Madrasah Tsanawiyah Tahfidzul Qur'an Al-Fatah Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2024/2025? (3) Seberapa besar pengaruh media pembelajaran Fun Card terhadap minat belajar siswa mata pelajaran Qur'an-Hadits di Madrasah Tsanawiyah Tahfidzul Qur'an Al-Fatah Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2024/2025.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksplanatori (Sugiyono, 2013). Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel bebas, yaitu media Fun Card, dengan variabel terikat, yaitu minat belajar siswa dalam mata pelajaran Qur'an-Hadits. Data yang dikumpulkan berupa angka-angka yang dianalisis secara statistik untuk memperoleh kesimpulan yang objektif.

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Tahfidzul Qur'an Al-Fatah yang berlokasi di Desa Gejungan, Kecamatan Sambu, Kabupaten Boyolali. Waktu pelaksanaan direncanakan selama empat bulan, yaitu dari bulan Desember 2024 hingga Maret 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MTs Tahfidzul Qur'an Al-Fatah yang berjumlah 75 orang. Karena jumlahnya di bawah 100, maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian dengan teknik total sampling (Arikunto, 1998).

Pengumpulan data dilakukan melalui angket/kuesioner dengan skala Likert, yang disusun untuk mengukur persepsi siswa terhadap penggunaan media Fun Card dan tingkat minat mereka dalam belajar Qur'an-Hadits. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media Fun Card, sementara variabel terikatnya adalah minat belajar siswa. Setiap item dalam kuesioner telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dengan teknik korelasi *Product Moment*, sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach untuk mengetahui tingkat konsistensi internal instrumen (Caroline, 2019).

Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data, serta uji asumsi klasik seperti uji normalitas dan uji linearitas untuk memastikan kelayakan data dalam analisis regresi. Selanjutnya, untuk menjawab rumusan masalah utama, dilakukan uji regresi sederhana guna mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) sebagai dasar untuk menentukan apakah pengaruh yang ditemukan bersifat signifikan atau tidak (Anam et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Tahfidzul Qur'an Al-Fatah Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2024/2025. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari 75 responden, dilakukan analisis terhadap dua variabel utama, yaitu penggunaan media pembelajaran Fun Card sebagai variabel independen (X) dan minat belajar siswa sebagai variabel dependen (Y).

Deskripsi lokasi penelitian menunjukkan bahwa MTsTQ Al-Fatah adalah lembaga pendidikan Islam yang tumbuh dari Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an yang berdiri pada tahun 2009. Madrasah ini memadukan sistem pendidikan tahfidz dan kurikulum nasional, serta telah memiliki infrastruktur dan jumlah pengajar yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran dengan pendekatan inovatif seperti media Fun Card.

Data yang diperoleh menunjukkan validitas dan reliabilitas instrumen telah diuji menggunakan SPSS. Untuk variabel X (Fun Card), dari 35 butir pernyataan, 23 dinyatakan

valid dan reliabel dengan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,950. Untuk variabel Y (Minat Belajar), dari 32 butir, 23 juga dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,953.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif Media Fun Card

N	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Modus	Std. Deviasi
75	100	138	122,61	126	9,583

Tabel 2. Kategori Media Fun Card

Kategori	Frekuensi	Presentase
Rendah	16	21,3%
Sedang	45	60%
Tinggi	14	18,7%

Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menilai penggunaan media Fun Card berada dalam kategori sedang.

Tabel 3. Hasil Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa

N	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Modus	Std. Deviasi
75	59	91	80,52	84	5,648

Tabel 4. Kategori Minat Belajar Siswa

Kategori	Frekuensi	Presentase
Rendah	13	17,3%
Sedang	53	70,7%
Tinggi	9	12%

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, hasil deskriptif menunjukkan temuan yang menarik terkait distribusi minat belajar siswa dalam penelitian ini. Sebagian besar siswa yang menjadi subjek penelitian memiliki minat belajar yang berada dalam kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa kondisi awal minat belajar siswa sebelum implementasi media Fun Card berada pada tingkat yang moderat, tidak terlalu tinggi namun juga tidak rendah. Kondisi ini memberikan ruang yang optimal untuk melihat dampak intervensi yang diberikan melalui penggunaan media pembelajaran inovatif.

1. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan pengujian hipotesis utama, penelitian ini melakukan serangkaian uji prasyarat untuk memastikan validitas analisis statistik yang akan digunakan. Tahap pertama adalah uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov, yang merupakan salah satu teknik statistik yang paling reliabel untuk menguji distribusi normal data. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,930, yang secara substansial lebih besar dari batas kritis 0,05. Hasil ini memberikan konfirmasi yang kuat bahwa data penelitian berdistribusi normal, sehingga memenuhi asumsi dasar untuk penggunaan statistik parametrik dalam analisis selanjutnya.

Tahap kedua adalah uji linearitas yang bertujuan untuk mengevaluasi apakah hubungan antara variabel independen (penggunaan media Fun Card) dan variabel dependen (minat belajar siswa) memiliki pola yang linear. Hasil uji linearitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,100, yang juga berada di atas ambang batas 0,05. Temuan ini mengkonfirmasi bahwa hubungan antara kedua variabel penelitian adalah linear, yang merupakan prasyarat penting untuk melakukan analisis regresi yang valid dan dapat diandalkan.

2. Pengujian Hipotesis dan Temuan Utama

Setelah memastikan bahwa semua prasyarat statistik terpenuhi, penelitian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t. Hasil pengujian menunjukkan temuan yang sangat signifikan dengan nilai probabilitas sebesar 0,001, yang jauh di bawah batas kritis 0,05. Hasil ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik antara penggunaan media Fun Card terhadap minat belajar siswa. Dengan kata lain, implementasi media Fun Card sebagai alat bantu pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

3. Analisis Koefisien Determinasi

Untuk memahami seberapa besar kontribusi media Fun Card terhadap perubahan minat belajar siswa, penelitian ini menggunakan analisis koefisien determinasi (R Square). Hasil menunjukkan nilai R Square sebesar 0,666 atau setara dengan 66,6%. Angka ini memiliki makna yang sangat penting dalam konteks penelitian pendidikan, karena menunjukkan bahwa dua pertiga dari variasi minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media Fun Card. Sisanya sebesar 33,4% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam ruang lingkup penelitian ini.

Pembahasan

1. Pengaruh Media Fun Card dalam Meningkatkan Minat Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Fun Card memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an-Hadits di MTsTQ Al-Fatah dengan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$). Temuan ini sejalan dengan penelitian (Susilana & Riyana, 2008) yang menyatakan bahwa media pembelajaran visual dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Media Fun Card, sebagai media pembelajaran berbasis permainan, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kategori minat belajar siswa yang sebagian besar berada pada tingkat sedang (70,7%) menunjukkan adanya potensi yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Hal ini sejalan dengan teori (Slameto, 1988) yang menjelaskan bahwa minat belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan media Fun Card dalam pembelajaran Qur'an-Hadits memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional, sehingga dapat merangsang rasa ingin tahu dan antusiasme siswa terhadap materi pembelajaran.

2. Analisis Kontribusi Media Fun Card

Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,666 menunjukkan bahwa media Fun Card memberikan kontribusi sebesar 66,6% terhadap variasi minat belajar siswa. Angka ini tergolong tinggi dalam konteks penelitian pendidikan, mengingat kompleksitas faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Menurut (Arsyad, 2011; Rahim, 2023), media pembelajaran yang efektif dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap hasil belajar siswa, dengan rata-rata kontribusi berkisar antara 40-70%. Hasil penelitian ini berada pada batas atas rentang tersebut, menunjukkan efektivitas media Fun Card yang optimal.

Sisanya sebesar 33,4% yang dipengaruhi oleh faktor lain sejalan dengan temuan (Djamarah & Zain, 2010) yang menyatakan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal, seperti motivasi intrinsik, dukungan keluarga, lingkungan sekolah, dan metode mengajar guru. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun

media Fun Card memberikan kontribusi yang besar, pendekatan holistik tetap diperlukan untuk memaksimalkan minat belajar siswa.

3. Implikasi Terhadap Pembelajaran Qur'an-Hadits

Keberhasilan media Fun Card dalam meningkatkan minat belajar Qur'an-Hadits memiliki implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran pendidikan agama Islam. Menurut (Mulyasa, 2023), pembelajaran PAI memerlukan pendekatan yang dapat menyeimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media Fun Card terbukti dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna, terutama dalam memahami materi Qur'an-Hadits yang sering dianggap abstrak oleh siswa.

Hasil validitas dan reliabilitas instrumen yang tinggi ($\alpha = 0,950$ untuk Fun Card dan $\alpha = 0,953$ untuk minat belajar) menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki kualitas pengukuran yang baik. Hal ini sejalan dengan standar penelitian kuantitatif yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2013) bahwa nilai Cronbach Alpha di atas 0,7 menunjukkan reliabilitas instrumen yang baik.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar guru mata pelajaran Qur'an-Hadits mengintegrasikan media Fun Card dalam pembelajaran reguler. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi faktor-faktor lain yang mempengaruhi 33,4% variasi minat belajar siswa, serta pengembangan media pembelajaran serupa untuk mata pelajaran PAI lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Tahfidzul Qur'an Al-Fatah Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali dengan melibatkan 75 responden siswa, diperoleh temuan bahwa penggunaan media pembelajaran Fun Card menunjukkan tingkat yang bervariasi dengan sebagian besar siswa (60%) menilai penggunaan media Fun Card berada dalam kategori sedang. Kondisi ini mengindikasikan bahwa implementasi media Fun Card telah dilakukan dengan cukup baik, namun masih terdapat ruang untuk peningkatan dalam optimalisasi penggunaannya. Sementara itu, minat belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an-Hadits mayoritas berada dalam kategori sedang dengan persentase 70,7%, yang menunjukkan adanya potensi yang dapat dikembangkan lebih lanjut melalui pendekatan pembelajaran yang tepat dan inovatif.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Fun Card terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an-Hadits. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$), yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Media pembelajaran Fun Card memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap peningkatan minat belajar siswa, yaitu sebesar 66,6% berdasarkan nilai koefisien determinasi (R^2) = 0,666. Sisanya sebesar 33,4% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti motivasi intrinsik siswa, dukungan keluarga, lingkungan belajar, dan metode mengajar guru.

Instrumen penelitian yang digunakan memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang sangat baik, dengan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,950 untuk variabel media Fun Card dan 0,953 untuk variabel minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian dapat diandalkan untuk mengukur variabel yang diteliti dan memberikan hasil yang akurat. Kualitas instrumen yang tinggi ini memperkuat kredibilitas temuan penelitian dan memberikan dasar yang kuat untuk generalisasi hasil penelitian dalam konteks pembelajaran Qur'an-Hadits di madrasah tsanawiyah.

Penelitian ini membuktikan bahwa implementasi media pembelajaran Fun Card dalam pembelajaran Qur'an-Hadits terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di MTsTQ Al-Fatah. Media Fun Card dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran Qur'an-Hadits. Dengan demikian, penggunaan media Fun Card dalam pembelajaran Qur'an-Hadits tidak hanya memberikan variasi dalam metode pembelajaran, tetapi juga memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa, yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan agama Islam di madrasah.

REFERENSI

- Amrulloh, N. M. A. G. (2024). Educator Recruitment Management in Improving Student Quality at Dwiwarna Parung High School. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(2), 80–90. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.9>
- Amir, A., Afnita, A., Zuve, F. O., & Erlianti, G. (2024). Education and Application of Digital Media in Creation and Documentation Artery Based Service Letter. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 36–42. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.5>
- Adeoye, M. A., & Otemuyiwa, B. I. (2024). Navigating the Future: Strategies of EdTech Companies in Driving Educational Transformation. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.10>
- Arifianto, A., & Purnomo, M. S. (2024). The Role of Marketing Management in The Development of Islamic Education Services. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(2), 112–122. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.14>
- Adeoye, M. A., Obi, S. N., Sulaimon, J. T., & Yusuf, J. (2025). Navigating the Digital Era: AI's Influence on Educational Quality Management. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 14–27. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.18>
- Anwar, C., Septiani, D., & Riva'i, F. A. (2024). Implementation Of Curriculum Management Of Tahfidz Al-Qur'an at Al-Qur'an Islamiyah Bandung Elementary School. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(2), 91–96. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.11>
- Ayuba, J. O., Abdulkadir, S., & Mohammed, A. A. (2025). Integration of Digital Tools for Teaching and Learning of Islamic Studies Among Senior Secondary Schools in Ilorin Metropolis, Nigeria. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.16>
- Ayuba, J. O., Abdullateef, L. A., & Mutathahirin, M. (2025). Assessing the Utilization of Information and Communication Technology (ICT) Tools for Teaching Secondary Schools Islamic Studies in Ilorin, Nigeria. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 28–37. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.22>
- Alwaan, A. Z., & T, N. A. (2024). Dakwah Strategy in The Modern Era. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 28–34. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i1.4>
- Aziz, M., 'Arif, M., Alwi, M. F., & Nugraha, M. N. (2024). Improving The Quality of Education Through Optimizing the Educational Administration System at The An-Nur Islamic Education Foundation. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 5–15. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i1.2>
- Abiyusuf, I., Hafizi, M., Pakhrurrozi, P., Saputra, W., & Hermanto, E. (2024). Critical Analysis of The Rejection of Richard Bell's Thoughts on The Translation of The Qur'an in The

- Context of Orientalism. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(2), 48–60.
<https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.6>
- Abbas, N., Rochmawan, A. E., Fathurrohman, M., & Ulfah, Y. F. (2024). Implementasi Metode Keteladanan Rasulullah Dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam Telaah Pemikiran Abdul Fattah Abu Ghuddah. *Mamba'ul'Ulum*, 72-89.
doi:<https://doi.org/10.54090/mu.329>
- Agusta, A. R., Hanum, S., Simaremare, J. A., Wahab, A., Minar Trisnawati Tobing, M. P., Owon, R. A. S., . . . Awaludin, A. A. R. (2021). *Inovasi pendidikan*: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Aminah, S. (2016). Inovasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam: Efektivitas Penggunaan Fun Card sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar, Keaktifan Diri, dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Mimbar Pendidikan*, 1(2).
- Anam, S., Nashihin, H., Taufik, A., Sitompul, H. S., Manik, Y. M., Arsid, I., . . . Luturmas, Y. (2023). *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, dan R&D)*: Global Eksekutif Teknologi.
- Arikunto, S. (1998). *Pendekatan Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. In: Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Budiyanti, N. (2022). *Model Ulul Ilmi Membentuk Kepribadian Islami*: CV. AZKA PUSTAKA.
- Caroline, E. (2019). *Metode Kuantitatif*: Media Sahabat Cendekia.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*.
- Ishak, I. (2021). Karakteristik Pendidikan Agama Islam Pada Lembaga Pendidikan. *FiTUA: Jurnal Studi Islam*, 2(2), 167-178. doi:<https://doi.org/10.47625/fitua.v2i2.316>
- Iskandar, A., Aimang, H. A., Hanafi, H., Maruf, N., Fitriani, R., & Haluti, A. (2023). *Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Era Digital*: Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Junaidin, J. (2022). Pembelajaran dalam Pandangan Teori Belajar. *eL-HIKMAH: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam*, 16(1), 13-30.
doi:<https://doi.org/10.20414/elhikmah.v16i1.6066>
- Mulyasa, H. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*: Bumi Aksara.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*: Deepublish.
- Octavia, S. A. (2023). *Guru dan pembelajaran menyenangkan*: Deepublish.
- Paling, S., Makmur, A., Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., . . . Irvani, A. I. (2024). *Media Pembelajaran Digital*: Tohar Media.
- Qowim, A. N., Afif, N., Mukhtarom, A., & Fauziah, E. (2024). Pendidikan Karakter Dalam Era Digital: Pengintegrasian Nilai-Nilai Moral Dalam Kurikulum Berbasis Teknologi. *Tadarus Tarbawy: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 6(1). doi:
<http://dx.doi.org/10.31000/jkip.v6i1.11512>
- Rahim, B. (2023). *Media pendidikan*: PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Slameto. (1988). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*: Bina Aksara.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*: CV. Wacana Prima.
- Trisnani, N., Zuriah, N., Kobi, W., Kaharuddin, A., Subakti, H., Utami, A., . . . Watunglawar, B. (2024). *Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka*: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Yulia, N. M., Asna, U. L., Fahma, M. A., Reviana, P. A., Cholili, F. N., Halimahturrafiah, N., &

- Sari, D. R. (2025). Use of Game-Based Learning Media Education as An Effort to Increase Interest Elementary School Students Learning. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 38–45. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.23>
- Yolanda, N. S., & Laia, N. (2024). Practicality of Mathematics Learning Media Using Applications PowToon. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 27–35. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.4>
- Zafari, K. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Interactive Multimedia Development With The Autorun Pro Enterprise Ii Application Version 6.0 In Ict Guidance In Secondary Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 20–26. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.3>

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

CC-BY-SA