

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Quran dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan, serta penggunaan pengalaman (Ramayulis, 2010:21).

Berdasarkan penjelasan di atas, Psikologi Pendidikan Islam merupakan salah satu cabang ilmu psikologi yang khusus mempelajari tentang tingkah laku individu dalam rangka kegiatan pendidikan, biasanya juga mempunyai ciri-ciri Islami, dan yang penelitiannya menitik beratkan pada pemberdayaan manusia berdasarkan Al-Quran dan Al-Hadits. Kajian perilaku individu dalam konteks kegiatan pendidikan selalu mengupayakan pengamalan Al-Qur'an dan Al-hadits dan menjadi prinsip utama psikologi pendidikan islam.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan di Indonesia. Dalam era digitalisasi saat ini, peran media dalam proses pembelajaran semakin mendapat perhatian. Salah satu jenis media yang semakin populer adalah media *Fun Card*, yang menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengeksplorasi pengaruh media *Fun Card* terhadap pembelajaran Qur'an-Hadits di tingkat pendidikan formal. Meskipun media *Fun Card* menawarkan potensi untuk meningkatkan daya serap siswa terhadap materi Qur'an-Hadits, masih ada beberapa tantangan yang perlu diatasi.

Beberapa di antaranya termasuk ketersediaan sumber daya, pelatihan guru dalam mengintegrasikan media ini ke dalam pembelajaran, dan penilaian efektivitasnya. Selain itu, perubahan paradigma dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran berbasis media memerlukan dukungan yang kuat dari berbagai pihak terkait.

Pentingnya pendidikan agama Islam di Indonesia tidak dapat diragukan lagi, dan integrasi media *Fun Card* dalam proses pembelajaran dapat menjadi inovasi yang signifikan. Di tengah perkembangan teknologi dan tren pendidikan modern, penelitian ini memiliki relevansi langsung dengan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Qur'an-Hadits di sekolah-sekolah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi pengembangan kurikulum, pelatihan guru, dan pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dalam konteks pendidikan agama Islam. Selain itu, temuan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pemahaman lebih lanjut tentang bagaimana media *Fun Card* dapat dioptimalkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran agama Islam.

Penerapan media pembelajaran kartu lucu dalam proses pembelajaran Qur'an-Hadits terinspirasi dari teori elaborasi kognitif. Teori ini menyatakan bahwa penelitian psikologi telah menemukan hipotesis berikut: "jika informasi ingin dipertahankan di dalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada di dalam memori, maka orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif atau elaborasi dari materi" Penggunaan

media *Fun Card* juga sesuai dengan konsep pembelajaran Islam yang terdapat dalam Al-Quran Surat *An-Nahl* ayat 125.

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya:

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

Apabila menggunakan media pembelajaran *Fun Card* untuk berdiskusi dan bertukar argumen, terdapat banyak kemungkinan, karena komunikasi timbal balik antar pasangan siswa terjadi dengan bantuan masing-masing *Fun Card*. Dengan menggunakan media pembelajaran *Fun Card*, siswa secara bergantian saling bertanya dalam kelompok dua orang. Berdasarkan kitab suci di atas, maka perselisihan dan pertengkaran, baik antar siswa maupun antara siswa dengan guru, hendaknya diselesaikan dengan jalan keluar yang tepat: bahasa yang bersahabat, tenang dan sopan. Berikut ini tautan kartu menarik dengan konsep pembelajaran terkait ayat Al Quran. Sebenarnya keterkaitan antara kartu iseng dengan al-Qur'an tidak bersifat langsung, namun jika kita lihat pada surah ayat 125 Al-Qur'an surat *An-Nahl*, di dalamnya terkandung perintah untuk mengajarkan pelajaran yang baik, berdebat, berdiskusi seru, dan banyak lagi, siswa akan menemukan semuanya di aktivitas belajar card yang menyenangkan. Oleh karena itu *Fun Card* merupakan salah satu media pembelajaran untuk melaksanakan proses pendidikan berdasarkan Al-Quran Surat *An-Nahl* Ayat 125.

Mengingat peran pentingnya dalam pembentukan karakter dan moral siswa. Salah satu faktor kunci yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran *Fun Card* sebagai alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran *Fun Card* memiliki potensi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, yang dapat membantu siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar mengajar. Dengan menggabungkan aspek-aspek permainan dan pendidikan, *Fun Card* dapat menjadi sarana yang efektif dalam memotivasi siswa untuk lebih antusias dan fokus dalam memahami pelajaran Qur'an-Hadits. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris yang mendukung atau menolak hipotesis bahwa penggunaan media pembelajaran *Fun Card* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa dalam konteks pelajaran Qur'an-Hadits. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada peningkatan kualitas pendidikan agama islam. Perkembangan teknologi dan dinamika belajar siswa menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran *Fun Card* menjadi relevan sebagai upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menghibur.

Pentingnya minat belajar siswa tidak hanya berkaitan dengan pemahaman materi, tetapi juga menciptakan pengalaman pembelajaran yang positif. Oleh

karena itu, 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. Pendidikan Agama Islam memiliki peran sentral dalam membentuk karakter dan moral siswa, dan oleh karena itu, menjadikan penggunaan media pembelajaran *Fun Card* sebagai topik penelitian yang relevan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menjadi kunci untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menggairahkan minat siswa. Dengan memahami dampak media pembelajaran *Fun Card* pada minat belajar, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi konseptual dan praktis dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran Qur'an-Hadits di era modern ini

Fun Card, sebagai model prototype media pembelajaran, adalah gagasan peneliti sebagai sebuah inovasi dalam proses pembelajaran Qur'an-Hadits untuk diuji cobakan dan dilaksanakan dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Sebelum peserta didik membuat *Fun Card*, guru terlebih dahulu menyampaikan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran kepada peserta didik. Setelah itu, kemudian guru memberikan guide lines kepada peserta didik tentang teknis pembuatan *Fun Card*, 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 (Angkowo & Kosasih, 2007:2). Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan peningkatan pengetahuan seseorang. Salah satu mata pelajaran yang mendapat perhatian khusus dalam pendidikan adalah Pendidikan Agama Islam.

Pengaruh media *Fun Card* pada minat belajar pelajaran Qur'an-Hadits menjadi hal yang menarik untuk diteliti. Dengan memahami bagaimana media *Fun Card* dapat memengaruhi minat belajar siswa dalam pelajaran Qur'an-Hadits, dapat membantu dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dalam penelitian ini, akan diteliti pengaruh media *Fun Card* pada minat belajar pelajaran Qur'an-Hadits, dengan harapan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam pengembangan metode pembelajaran Qur'an-Hadits yang lebih inovatif.

Di era digital saat ini, media pembelajaran semakin beragam dan inovatif. Salah satu media pembelajaran yang menarik perhatian adalah "*Fun Card* " yang merupakan media pembelajaran berbasis kartu dengan desain yang menarik dan beragam. Penggunaan media *Fun Card* dalam pembelajaran Qur'an-Hadits diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Dalam konteks penggunaan media *Fun Card*, perlu diteliti secara lebih mendalam mengenai pengaruh media *Fun Card* pada minat belajar pelajaran Qur'an-Hadits. Dengan memahami bagaimana media *Fun Card* dapat memengaruhi minat belajar siswa terhadap mata

pelajaran Qur'an-Hadits, dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

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. 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. Selain itu, interaksi langsung dengan kartu-kartu *Fun Card* dapat merangsang daya imajinasi dan kreativitas siswa, sehingga membantu dalam memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media *Fun Card* dalam pembelajaran Qur'an-Hadits dapat menjadi alternatif yang menarik dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Dengan demikian, penelitian mengenai pengaruh media *Fun Card* pada minat belajar pelajaran Qur'an-Hadits menjadi relevan untuk dilakukan guna mendukung pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif.

Hasil peninjauan 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. Oleh karena

itu, 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. Pengaruh Media Pembelajaran *Fun Card* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Qur'an-Hadits Di Madrasah Tsanawiyah Tahfidzul Qur'an Al-Fatah adalah judul yang dipilih, dengan fokus pada efektivitas media *Fun Card* dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini mengidentifikasi beberapa masalah terkait pengaruh media pembelajaran *Fun Card* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an-Hadits Di Madrasah Tsanawiyah Tahfidzul Qur'an Al-Fatah Kecamatan Sambu, Kabupaten Boyolali :

1. Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Qur'an-Hadits
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif
3. Keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif

C. Pembatasan Masalah

Peneliti memperingkas mengenai identifikasi masalah tersebut guna untuk mempermudah dalam memahami judul skripsi ini, sebagai berikut :

1. Penelitian ini mengarah pada pengaruh media pembelajaran *fun card* pada pembelajaran Qur'an-Hadits, di Madrasah Tsanawiyah Tahfidzul Qur'an Al-Fatah Boyolali

2. Penelitian ini dilakukan pada minat pembelajaran Qur'an-Hadits di Madrasah Tsanawiyah Tahfidzul Qur'an Al-Fatah Boyolali.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Seberapa tingkat pembelajaran *fun card* yang digunakan pada mata pelajaran Qur'an-Hadits di Madrasah Tsanawiyah Tahfidzul Qur'an Al-Fatah Kecamatan Sambi 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 Sambi Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2024/2025?
3. Seberapa besar pengaruh pengaruh media pembelajaran *fun card* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran Qur'an-Hadits di Madrasah Tsanawiyah Tahfidzul Qur'an Al-Fatah Kecamatan Sambi Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2024/2025?

E. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, dan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Tingkat pembelajaran *fun card* yang digunakan pada mata pelajaran Qur'an-Hadits di Madrasah Tsanawiyah Tahfidzul Qur'an Al-Fatah Kecamatan Sambi Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2024/2025.

2. Tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an-Hadits di Madrasah Tsanawiyah Tahfidul Qur'an Al-Fatah Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2024/2025.
3. Besarnya pengaruh media pembelajaran *fun card* terhadap 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.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan konstribusi keilmuan bagi ilmu pendidikan terutama mengenai pengaruh media pembelajaran *Fun Card* pada Pelajaran Qur'an-Hadits.

2. Praktis

a. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai variabel-variabel yang mempengaruhi media pembelajaran funcard terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an-Hadits Madrasah Tsanawiyah Tahfidzul Qur'an Al-Fatah.

b. Bagi Institut Mamba'ul Ulum Surakarta

Penelitian ini dapat memberikan informasi dan sebagai tambahan referensi khususnya bagi mahasiswa mengenai studi analisis terhadap pengaruh media pembelajaran funcard terhadap minat belajar siswa

pada mata pelajaran Qur'an-Hadits Madrasah Tsanawiyah Tahfidzul Qur'an Al-Fatah.

c. Bagi Madrasah Tsanawiyah Tahfidzul Qur'an Al-Fatah

Hasil penelitian ini merupakan masukan yang berguna bagi guru untuk siswa kelas pada umumnya dalam hal pengembangan media pembelajaran funcard terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an-Hadits Madrasah Tsanawiyah Tahfidzul Qur'an Al-Fatah.