

**PENERAPAN PERMAINAN *CARD SORT* SEBAGAI STRATEGI
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
AL-QUR`AN HADIS KELAS VIII A DI MTSN BINTAN**



SKRIPSI

Di Ajukan Kepada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri
Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strarta Satu
Pendidikan Agama Islam (S.Pd)

Oleh:

Muhammad Fiqri

NIM. 22862302196

**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI SULTAN ABDURRAHMAN
KEPULAUAN RIAU**

2026



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU
Kampus: Jl. Lintas Barat KM.19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri – Bintan
Telp. 0771-4442607 Fax. 07771-44432610
Website: www.stainkepri.ac.id Email: stainkepri@kemenag.go.id

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muhammad Fiqri

NIM 22862302196

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Penerapan Permainan *Card Sort* Sebagai Strategi Pembelajaran
Interaktif Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VIII A Di
MTsN Bintan

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya peneliti sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini terdapat plagiasi, baik isi, logika, maupun datanya, secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar sarjana yang diperoleh karenanya secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar sarjana yang diperoleh karenanya secara otomatis batal demi hukum.

Bintan, 17 Juni 2026

Peneliti yang menyatakan,



Muhammad Fiqri
NIM. 22862302196



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU
Kampus: Jl. Lintas Barat KM.19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri – Bintan
Telp. 0771-4442607 Fax. 07771-44432610
Website: www.stainkepri.ac.id Email: stainkepri@kemenag.go.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul : Penerapan Permainan *Card Sort* Sebagai Strategi Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VIII A Di MTsN Bintan

Nama : Muhammad Fiqri

NIM : 22862302196

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah dimunaqasyahkan pada : Rabu, 10 Juli 2026

Nilai Munaqasyah :

Dan dinyatakan telah diterima oleh STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

TIM MUNAQASYAH

Ketua Sidang

Mahfuzah Saniah, M.Hum
NIP. 198808042019032007

Sekretaris

Wirdatul Aini, M.Pd
NIP. 200005062025052010

Penguji I

Nadva Nela Rosa, M.Psi
NIP. 199211302019032028

Penguji II

Romi Aqmal, M.Si
NIP. 199212302019031015

Bintan, 21 Juli 2026

Ketua STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau

Dr. Muhammad Faisal, M.Ag
NIP. 1975032420060410



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU
Kampus: Jl. Lintas Barat KM.19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri – Bintan
Telp. 0771-4442607 Fax. 07771-44432610
Website: www.stainkepri.ac.id Email: stainkepri@kemenag.go.id

SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul : Penerapan Permainan *Card Sort* Sebagai Strategi Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VIII A Di MTsN Bintan

Ditulis oleh:

Nama : Muhammad Fiqri

NIM 22862302196

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi ini sudah layak untuk dilanjutkan pada sidang Munaqasyah. Diharapkan semoga skripsi tersebut dapat diterima dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bintan, 17 Juni 2026

Pembimbing I

Dr. Nahrin Ajmain, M.A
NIDN. 2123048701

Pembimbing II

Zulfan Efendi S. Ag, M.Pd.I
NIDN. 2121016801



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU
Kampus: Jl. Lintas Barat KM.19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri – Bintan
Telp. 0771-4442607 Fax. 07771-44432610
Website: www.stainkepri.ac.id Email: stainkepri@kemenag.go.id

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Prodi Pendidikan Agama Islam
STAIN Sultan Abdurrahman
Kepulauan Riau

Assalamualaikum wr.wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penelitian skripsi yang berjudul Penerapan Permainan *Card Sort* Sebagai Strategi Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VIII A Di MTsN Bintan Yang ditulis oleh:

Nama : Muhammad Fiqri
NIM 22862302196

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Peneliti berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada program studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau untuk diajukan dalam rangka untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd).

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Bintan, 17 Juni 2026

Pembimbing I

Dr. Nahrin Ajmain, M.A
NIDN. 2123048701

Pembimbing II

Zulfan Efendi S. Ag, M.Pd.I
NIDN. 2121016801

MOTTO

“Mustahil Allah Membawaku Sejauh Ini Hanya Untuk Gagal, aku Yakin
Pertolongan Allah Selalu Tidak Terduga-duga”

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۚ

Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.

Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.

(Qs. Al-Insyirah : 5-6)

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, pasti beruntung.”

(Penulis)

“Perang telah usai, aku bisa pulang kubaringkan
Panah dan berteriak MENANG”

(Nadin Amizah)

“Keberhasilan bukan milik orang pintar, keberhasilan adalah
milik mereka yang senantiasa berusaha”

(BJ Habibi)

“Aku berjalan sendiri, tanpa adanya teman, sahabat bahkan pasangan. Aku yakin
kesendirian ini bukan kelemahan, melainkan ruang sunyi di mana doa Orang Tua
dan pertolongan Allah SWT menjadi kekuatan terbesar untuk menyelesaikan
langkah akhir ini”

(Penulis)

“Bapakku bekerja tanpa mengenal lelah, Ibukku berdoa tanpa mengenal henti.
Setiap keringat bapak dan doa ibuku adalah alasan kenapa aku ada di sini. Jika
aku menyerah, sama saja aku mengkhianati perjuangan mereka.”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Allah SWT yang telah memberikan Sayakesehatan, kesempatan, dan pencapaian
atas pembuatan skripsi ini

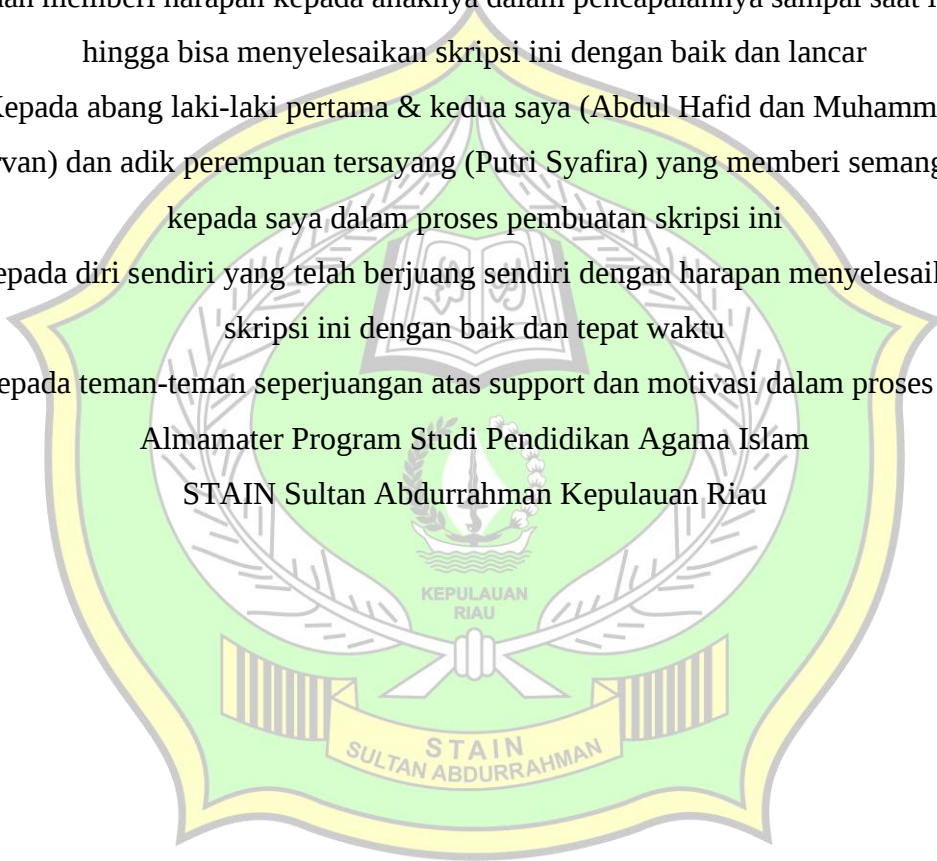
Kepada bapak (Soeharto) dan ibu (Helena Ropina) Yang telah memberi dukungan
dan memberi harapan kepada anaknya dalam pencapaiannya sampai saat ini
hingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar

Kepada abang laki-laki pertama & kedua saya (Abdul Hafid dan Muhammad
Irvan) dan adik perempuan tersayang (Putri Syafira) yang memberi semangat
kepada saya dalam proses pembuatan skripsi ini

Kepada diri sendiri yang telah berjuang sendiri dengan harapan menyelesaikan
skripsi ini dengan baik dan tepat waktu

Kepada teman-teman seperjuangan atas support dan motivasi dalam proses ini

Almamater Program Studi Pendidikan Agama Islam
STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau



ABSTRAK

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di madrasah masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya partisipasi peserta didik, kurangnya interaksi dalam proses pembelajaran, serta penggunaan metode ceramah yang masih dominan sehingga peserta didik cenderung pasif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan *card sort* sebagai strategi pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VIII A di MTsN Bintan serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapannya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara semi terstruktur, dokumentasi, dan triangulasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *card sort* telah terlaksana secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran. Strategi ini mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, komunikasi, serta interaksi antara guru dan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Faktor pendukung meliputi dukungan kepala sekolah, kompetensi guru, antusiasme peserta didik, serta ketersediaan sarana pembelajaran. Adapun faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan kemampuan peserta didik, pengelolaan kelas, serta persiapan media pembelajaran yang memerlukan waktu lebih banyak. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *card sort* dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran interaktif yang mendukung terciptanya pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna.

Kata kunci: *permainan card sort, strategi pembelajaran interaktif, Al-Qur'an Hadis, keaktifan peserta didik, pembelajaran aktif.*

ABSTRACT

Instruction in Al-Qur'an Hadis at madrasahs continues to face various challenges, such as low student participation, a lack of interaction during the learning process, and the dominance of the lecture method, which tends to render students passive. This study aims to describe the implementation of the card sort game as an interactive learning strategy for the Al-Qur'an Hadith subject in class VIII A at MTsN Bintan, as well as to identify the factors supporting and hindering its implementation.

This study employs a qualitative approach with a descriptive research design. Data were collected through observation, semi-structured interviews, documentation, and triangulation. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing and verification.

The results indicate that the implementation of the card sort game was carried out systematically, encompassing the stages of planning, execution, and evaluation. This strategy successfully enhanced student engagement, cooperation, communication, and teacher-student interaction, thereby making the learning process more engaging and easier to comprehend. Supporting factors included the principal's support, teacher competence, student enthusiasm, and the availability of learning resources. Conversely, hindering factors included limited instructional time, disparities in student abilities, classroom management challenges, and the significant time required to prepare learning media. Thus, the findings demonstrate that the card sort game serves as an effective interactive learning strategy that fosters a more active, collaborative, and meaningful Al-Qur'an Hadis learning experience.

Keywords: card sort game, interactive learning strategy, Al-Qur'an Hadith, student engagement, active learning.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN
KEPUTUSAN BERSAMA
MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b/U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be

ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Ḍal	ḍ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef

ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	a	a
ـِ	Kasrah	i	i

ـَ	Dammah	u	u
----	--------	---	---

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ...َ	Fathah dan ya	ai	a dan u
وَ...َ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

كَتَبَ kataba

فَعَلَ fa`ala

سُئِلَ suila

كَيْفَ kaifa

حَوْلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ...اَ...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
اِ...اِ...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
اُ...اُ...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

قَالَ qāla

رَمَى ramā

قِيلَ qīla

يَقُولُ yaqūlu

D. *Ta'* Marbutah

Transliterasi untuk *ta'* marbutah ada dua, yaitu:

1. *Ta'* marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah “t”.

2. *Ta'* marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah “h”.

Kalau pada kata terakhir dengan *ta'* marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta'* marbutah itu ditransliterasikan dengan “h”.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudatul atfāl

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/ al-madīnatul munawwarah

طَلْحَةُ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

نَزَّلَ nazzala

الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “I” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

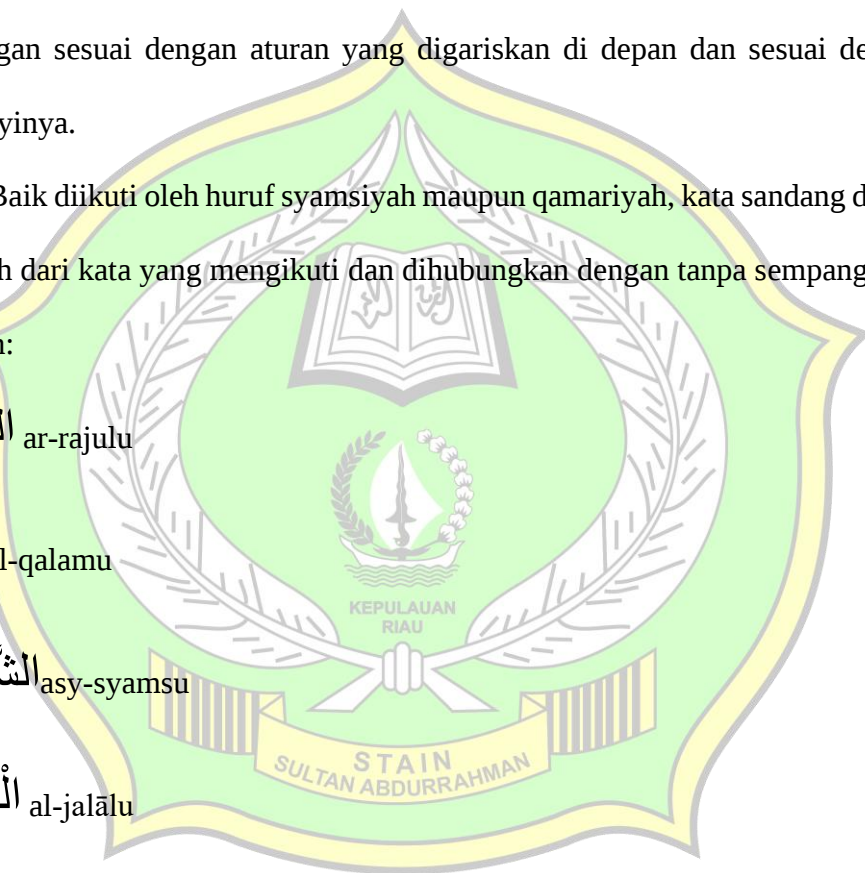
Contoh:

الرَّجُلُ ar-rajulu

الْقَلَمُ al-qalamu

الشَّمْسُ asy-syamsu

الْجَلَالُ al-jalālu



G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

تَأْخُذُ ta'khuẓu

شَيْءٌ syai'un

النَّوْءُ an-nau'u

إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha fahuwa khair ar-rāziqīn/

Wa innallāha fahuwa khairurrāziqīn

بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu

didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/

Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn

الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm

لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan taufik, rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Permainan *Card Sort* Sebagai Strategi Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Al-Qur`an Hadis Kelas VIII A Di MTsN Bintang”. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, dan para sahabatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Faisal, M.Ag. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
2. Bapak Dr. Fadhila Yonata, M.Pd., selaku Plt. Wakil ketua I STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
3. Bapak Dr. Drs. Almahfuz, M.Si., selaku Wakil ketua II STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
4. Bapak H Rahmad Budi Harto, S.E., MM., selaku Wakil ketua III STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

5. Bapak Dr. Nahrim Ajmain, M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau, sekaligus sebagai Pembimbing I, yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta pengertiannya dalam menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.
6. Bapak Zulfan Efendi S.Ag, M.Pd.I. selaku Pembimbing II, yang telah memberikan arahan, bimbingan serta pengertiannya dalam menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.
7. Seluruh Dosen STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau yang telah ikhlas dan tulus memberikan ilmu pengetahuan yang berharga, sehingga penulis dapat memperoleh bekal yang bermanfaat untuk kehidupan di dunia dan akhirat.
8. Ibuk Eva Yanti, S.Hi. selaku Kepala Sekolah MTsN Bintan yang telah berkenan mengizinkan penulis melakukan kegiatan penelitian untuk keperluan penyusunan skripsi ini.
9. Ibuk gumini S.Pd.I. selaku Wakil Kurikulum di MTsN Bintan sekaligus juga guru Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis, guru yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan wawancara dalam rangka pengumpulan data penelitian.
10. Seluruh Guru dan Siswa di MTsN Bintan yang telah memberikan dukungan dan bantuan yang sangat berarti dalam proses penyelesaian skripsi ini.

11. Kedua orang tua tercinta, Bapak Soeharto Dan Ibu Helena Ropina, yang dengan ketulusan, kesabaran, dan kasih sayang yang tak terhitung telah membimbing penulis sejak masa kecil hingga mencapai bangku perguruan tinggi. Terima kasih atas setiap doa yang dipanjatkan, setiap nasihat yang diberikan, dan setiap pengorbanan yang mengiringi langkah penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi dan meraih gelar sarjana. Terima kasih pula atas cintanya yang tidak pernah berkurang dan dukungan yang tidak pernah berhenti menguatkan penulis sepanjang perjalanan pendidikan ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan dengan keberkahan dan kesehatan sepanjang usia. Aamiin.

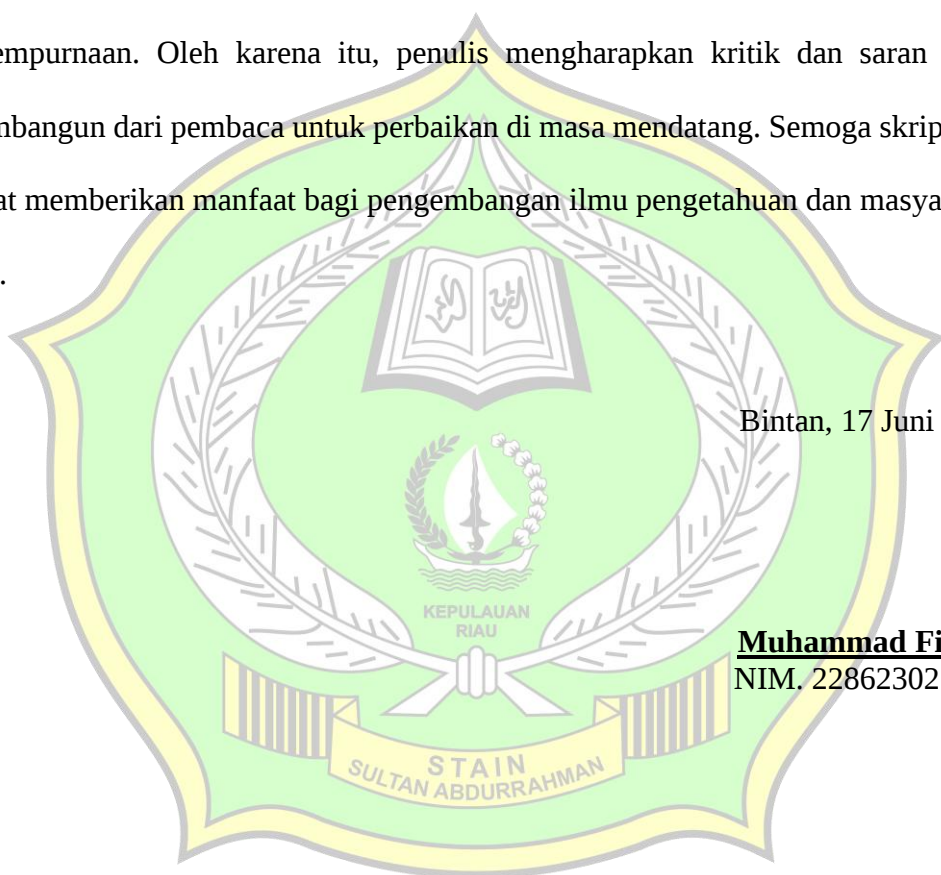
12. Abang dan adikku tersayang Abdul Hafid, Muhammad Irvan Dan Putri Syafira, dan seluruh keluarga besar yang telah memberikan dukungan, semangat dan motivasinya.

13. Terakhir kepada diri sendiri, laki-laki sederhana yang bermimpi setinggi langit Muhammad Fiqri, terima kasih telah bekerja keras dan bertahan sejauh ini. Untuk setiap malam yang dihabiskan dalam kelelahan, setiap pagi yang disambut dengan kekhawatiran, namun tetap dijalani dan berhasil dilalui. Terima kasih kepada hati yang tetap ikhlas, meski banyak hal yang terjadi di luar prediksi. Dan ribuan terimakasih diucapkan kepada diri sendiri karna sudah mampu mempertanggung jawabkan semua kepercayaan yang sudah diberikan termasuk

menyelesaikan skripsi ini sampai selesai dengan hasil jerih payah sendiri.

14. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga semua bantuan dan bimbingannya mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat luas.



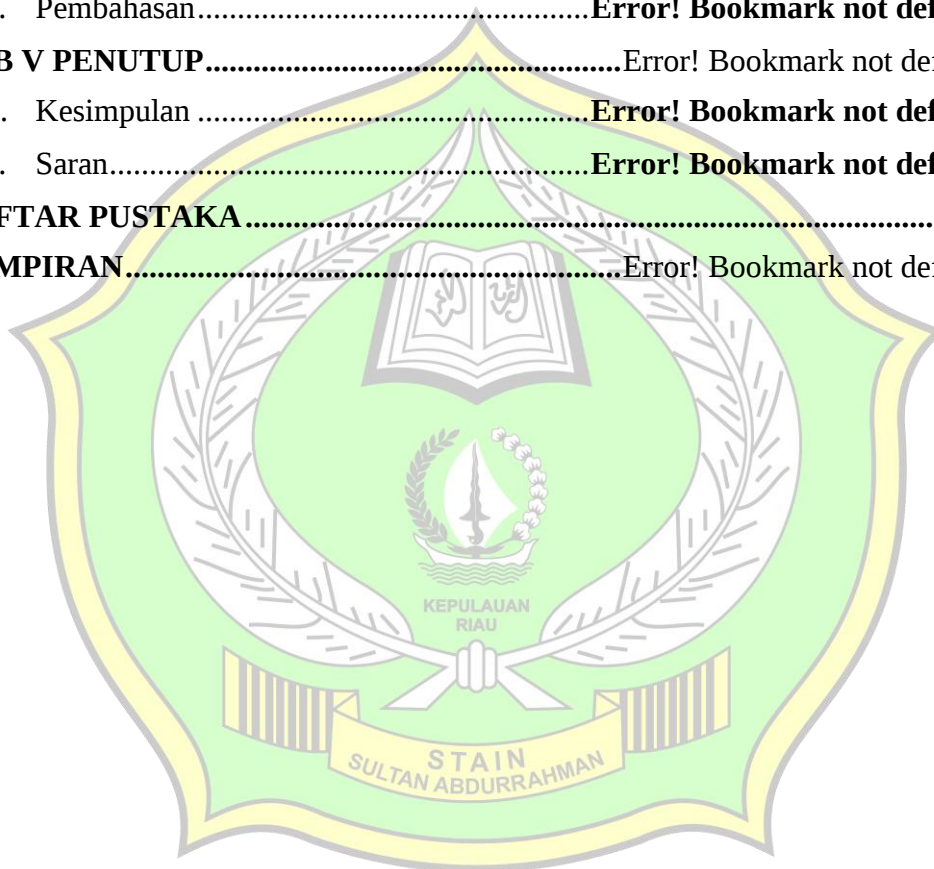
Bintan, 17 Juni 2026

Muhammad Fiqri
NIM. 22862302196

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
KATA PENGANTAR.....	xix
DAFTAR ISI.....	xxiii
DAFTAR TABEL	xxv
DAFTAR GAMBAR.....	xxvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian.....	8
E. Kajian Terdahulu.....	10
F. Kerangka Teori.....	13
G. Metode Penelitian.....	19
H. Sistematika Pembahasan.....	26
BAB II GAMABARAN UMUM LOKASI PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Profil Sekolah MTsN Bintang.....	Error! Bookmark not defined.
B. Tujuan Sekolah MTsN Bintang	Error! Bookmark not defined.
C. Visi Dan Misi Sekolah MTsN Bintang	Error! Bookmark not defined.
D. Batas Wilayah Sekolah MTsN Bintang	Error! Bookmark not defined.
E. Identitas Sekolah MTsN Bintang.....	Error! Bookmark not defined.
F. Struktur Organisasi	Error! Bookmark not defined.
G. Data Guru Dan Pegawai.....	Error! Bookmark not defined.
H. Jumlah Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
I. Sarana Dan Prasarana.....	Error! Bookmark not defined.

BAB III KONSEP TEORITIS	Error! Bookmark not defined.
A. Penerapan	Error! Bookmark not defined.
B. Permainan <i>Card Sort</i>	Error! Bookmark not defined.
C. Strategi Pembelajaran Interaktif.....	Error! Bookmark not defined.
D. Mata Pelajaran Al-Qur`an Hadis.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN HASIL TEMUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	126
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Data Guru Dan Pegawai	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 2 Jumlah Siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 3 Sarana Dan Prasarana	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.1 Indikator Penerapan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Indikator Strategi Pembelajaran Interaktif	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.3 Indikator Mata Pelajaran Al-Qur`an Hadis.....	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Struktur Organisasi.....Error! Bookmark not defined.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: SK Pembimbing	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2: Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing I.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3: Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing II.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4: Pedoman Observasi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5: Pedoman Wawancara	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6: Surat Izin Peneliti.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7: Surat Balasan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8: Dokumentasi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9: Lembar Cek Plagiasi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10: Daftar Riwayat Hidup.....	Error! Bookmark not defined.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar utama dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, tidak hanya unggul secara intelektual tetapi juga memiliki karakter dan spiritualitas yang kuat. Dalam konteks pendidikan formal di Indonesia, Pendidikan Agama Islam (PAI) memainkan peran penting, dengan Al-Qur'an Hadis sebagai sumber utama yang mendasari seluruh ajaran Islam. Mata pelajaran ini bertujuan untuk memungkinkan siswa membaca, memahami, menghayati, dan mempraktikkan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an Hadis sebagai pedoman hidup sehari-hari, sehingga menjadi kunci pembentukan akhlak dan iman siswa.¹

Meskipun sangat mendesak, penerapan pembelajaran Al-Qur'an Hadis di lapangan sering menghadapi tantangan-tantangan yang dapat menghambat keberhasilannya. Masalah utama yang sering diidentifikasi adalah kecenderungan guru untuk mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, hafalan maupun tugas tekstual.² Pendekatan ini, yang mengurangi keterlibatan siswa, dan secara langsung berdampak pada kurang variasi dan minim interaksi, seringkali menyebabkan kebosanan,

¹ Abdul Majid, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi dan Karakter* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021), 15–18.

² Bintang Fadhilah, Yulia Fattia, dan Havis Ramadhan, “*Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan Metode Ceramah di MAN 2 Bukittinggi*,” *SURAU: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2025): 145-146.

motivasi belajar siswa.³ Di lingkungan MTsN Bintan khususnya di kelas VIII A, fenomena ini terlihat jelas dari rendahnya tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Sikap pasif yang dimaksud dalam penelitian ini menggambarkan situasi di mana siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru, jarang mengajukan pertanyaan, minim memberikan tanggapan, kurang terlibat secara aktif dalam proses berpikir, serta ragu untuk mengemukakan pendapat selama pelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan strategi pengajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.⁴

Menghadapi permasalahan rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif agar suasana kelas yang cenderung pasif dapat berubah menjadi lebih aktif dan interaktif. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa adalah *Game-Based Learning* (GBL). Pendekatan ini mengintegrasikan unsur-unsur permainan, seperti tantangan, pemberian poin, dan kompetisi, ke dalam proses pembelajaran yang pada dasarnya bukan permainan. Penerapan gamifikasi terbukti mampu

³ Muhammad Ilham Abdillah, Wiwin Luqna Hunaida, and Abdul Muqit, “*Digitalization of Islamic Education Learning through Interactive Educational Games*” 9, no. 1 (2025): 67–76, <https://doi.org/10.30762/edudeena.v9i1.4230>.

⁴ Dedi Saputra, “*The Influence of Interactive Learning Media Usage on Student Learning Motivation in Islamic Religious Education at Elementary Schools*,” *Jurnal Ar-Ro’is Mandalika* (ARMADA), tahun 2023, hlm. 29.

merangsang motivasi intrinsik siswa serta menciptakan suasana kompetisi yang sehat di dalam kelas.⁵

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan *card sort* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Penelitian di MTs Negeri 3 Sleman menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan penyortiran kartu.⁶ Selain itu, penelitian di SMP Negeri 2 Colomadu mengungkapkan bahwa permainan *card sort* mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa, serta membantu mereka memahami konsep-konsep dalam pembelajaran PAI secara lebih mudah.⁷ Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara kuantitatif dan belum banyak mengkaji secara mendalam proses interaksi pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Sementara itu, penelitian kualitatif di SMP Negeri 2 Colomadu mengungkapkan bahwa penerapan permainan pengurutan kartu (*card sort*) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa, serta

⁵ Abida Rumaissa, Fikratuha Mudrikah, and Muhammad Rakin, "The Effectiveness of Gamification-Based Islamic Religious Education Learning Models on Digital Al-Qur'an Literacy" 2, no. 1 (2025): 1–11.

⁶ Siti Nurjanah, "Penerapan Metode Card Sort dalam Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas VIII di MTs Negeri 3 Sleman," Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 6, No. 2, 2021, hlm. 145–152.

⁷ Ahmad Rizky Pratama dan Dwi Lestari, "Implementasi Metode Card Sort dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Keaktifan dan Pemahaman Siswa di SMP Negeri 2 Colomadu," Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 7, No. 1, 2022, hlm. 33–40.

memfasilitasi pemahaman mereka tentang konsep-konsep seperti kejujuran, kepercayaan, dan konsistensi.⁸

Dalam perspektif Islam, pentingnya menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan kondusif juga sejalan dengan ajaran Al-Qur'an yang mendorong umat manusia untuk berpikir, memahami, dan terus mencari ilmu. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran seharusnya tidak hanya bersifat satu arah, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif peserta didik agar ilmu yang diperoleh dapat dipahami dan diamalkan secara optimal. Upaya untuk menciptakan komunitas pembelajaran yang aktif dan menyenangkan ini memiliki landasan yang kuat dalam Islam. Dalam hal ini dinyatakan dalam firman Allah SWT Q.S Al-mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

*“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”.*⁹

Ayat ini menjanjikan peningkatan status bagi mereka yang berilmu, dan secara kontekstual, frasa "Berikanlah keluasaan dalam majelis"

⁸ Ahmad Rizky Pratama dan Dwi Lestari, “Implementasi Metode Card Sort dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Keaktifan dan Pemahaman Siswa di SMP Negeri 2 Colomadu,” Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 7, No. 1, 2022, hlm. 33–40.

⁹ Q.S Al-mujadalah : 11 (Al-Qur'an dan Terjemahannya, kementrian agama RI, 2019)

(*tafassahū fī al-majālisi fa-ifsahū*) memberikan legitimasi normatif bagi upaya menciptakan suasana belajar yang terbuka, nyaman, dan interaktif.

Secara konseptual, permainan *card sort* termasuk dalam model pembelajaran interaktif, yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui diskusi, kolaborasi, dan eksplorasi konsep secara mandiri. Dalam pembelajaran Al-Quran Hadis, kartu dapat berisi ayat, hadits, istilah, atau contoh perilaku, yang kemudian diklasifikasikan berdasarkan tema, hukum, atau nilai tertentu. Penerapan model ini mendorong siswa tidak hanya untuk menerima informasi secara pasif dari guru tetapi juga untuk membangun pemahaman mereka sendiri melalui penyortiran dan pengelompokan konsep.¹⁰

Dalam konteks MTsN Bintan, penerapan pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas VIII A menunjukkan bahwa sebagian siswa masih pasif selama proses pembelajaran, terutama pada materi teori seperti penjelasan hukum dan contoh perilaku. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa remaja. Dalam lingkungan kelas yang heterogen, peralihan dari metode ceramah dan hafalan ke model pembelajaran interaktif berbasis permainan, seperti *card sort* (pengurutan kartu), diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat interaksi sosial, dan memperdalam pemahaman materi Al-Qur'an Hadis.¹¹

¹⁰ Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nusamedia, 2013), hlm. 157–160.

¹¹ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019), hlm. 35–40.

Berdasarkan kondisi tersebut, Pemilihan Kelas VIII A sebagai subjek penelitian didasarkan pada observasi awal dan informasi dari guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Observasi tersebut mengungkap karakteristik yang relevan dengan fokus penelitian khususnya adanya siswa yang kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga mendorong guru untuk menerapkan permainan *card sort* sebagai strategi pembelajaran interaktif. Selain itu, karena Kelas VIII A telah menerapkan strategi ini, kelas tersebut menyediakan data yang memadai untuk analisis mendalam yang selaras dengan tujuan penelitian.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tetap fokus dan tidak keluar dari topik yang diteliti diperlukan batasan penelitian yang jelas dan terarah. Adapun batasan penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian: Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif, berfokus pada proses penerapan permainan *card sort* sebagai strategi pembelajaran interaktif, bukan pada hasil belajar berupa angka atau nilai.
2. Subjek Penelitian: Subjek penelitian adalah siswa/i kelas VIII A di MTsN Bintang dan guru Al-Qur'an Hadis yang menerapkan permainan *card sort*.
3. Lokasi dan Waktu Penelitian: Penelitian dilakukan di MTsN Bintang dimulai pada tanggal 02 April 2026 sampai 15 Juni 2026.

4. Cakupan Materi: Pembahasan hanya mencakup materi Al-Qur'an Hadis yang diajarkan melalui permainan *card sort* di kelas VIII A, bukan seluruh materi Al-Qur'an Hadis di kelas VIII A.
5. Cakupan Strategi: Penelitian ini hanya membahas penerapan permainan *card sort* sebagai strategi pembelajaran interaktif, bukan metode atau media lain yang digunakan oleh guru.
6. Aspek yang dipelajari: Penelitian ini berfokus pada proses penerapan metode *card sort*, peran guru, interaksi siswa, dan respons siswa terhadap pembelajaran, bukan pada aspek lain seperti manajemen kelas atau kondisi sekolah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah di uraikan, Berikut ini rumusan masalah yang peenulis fokuskan dalam kajian penelitian ini:

1. Bagaimana penerapan permainan *card sort* sebagai strategi pembelajaran interaktif di mata pelajaran Al-Qur`an Hadis?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan permainan *card sort* sebagai strategi pembelajaran interaktif?

D. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah diatas, berikut tujuan dan kegunaan yang digunakan kajian penelitian ini:

1. Tujuan

- a. Untuk mengetahui penerapan permainan *card sort* sebagai strategi pembelajaran interaktif pada mata pelajaran al-qur`an hadis.
- b. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan permainan *card sort* sebagai strategi pembelajaran interaktif.

2. Kegunaan

a. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan studi pendidikan agama islam, khususnya di bidang strategi dan metode pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Temuan tersebut diharapkan dapat memperkaya refrensi ilmiah tentang pembelajaran berbasis permainan interaktif dan menjadi dasar pengembangan teori tentang peningkatan minat belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran kreatif dan kontekstual.

b. Secara Praktis

1) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang sangat menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Permainan *card sort* diharapkan dapat mendorong siswa untuk

lebih aktif, berpartisipasi lebih sukarela, dan mengembangkan minat yang lebih besar dalam mempelajari Al-Qur`an Hadis, sehingga menumbuhkan minat belajar yang berkelanjutan.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi dan memberikan referensi bagi guru dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang lebih beragam, interaktif, dan berpusat pada siswa. Dengan memanfaatkan permainan *card sort*, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup, sehingga meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mempelajari Al-Qur'an Hadis.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan kebijakan dan inovasi pembelajaran, yang lebih variatif dan efektif.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan perbandingan bagi para peneliti di masa mendatang yang ingin mempelajari strategi pembelajaran interaktif berbasis game atau mengembangkan penelitian serupa dengan konteks dan pendekatan yang berbeda.

E. Kajian Terdahulu

Berdasarkan upaya untuk memposisikan penelitian ini serta menjaga kebaruan temuan, peneliti melakukan tinjauan terhadap beberapa hasil penelitian terdahulu, yaitu:

1. Skripsi yang ditulis oleh Zainal Abidin (2022) yang berjudul *Penerapan Metode Card Sort dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis*. Penelitian ini membahas penggunaan permainan *card sort* sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui aktivitas pengelompokan kartu yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang signifikan setelah metode tersebut diterapkan.¹² Perbedaan dengan penelitian peneliti terletak pada fokus kajian. Penelitian Abidin lebih menekankan pada peningkatan minat belajar siswa sebagai hasil dari penerapan permainan *card sort*. Sedangkan peneliti tidak hanya berfokus pada peningkatan minat belajar, tetapi lebih menekankan pada penerapan permainan *card sort* sebagai strategi pembelajaran interaktif yang mengkaji proses keterlibatan, interaksi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis.
2. Skripsi yang ditulis oleh Nurlaili Dina Hafni (2023) yang berjudul *Penerapan Metode Card Sort dalam Meningkatkan Kemampuan*

¹² Zainal Abidin, "Kemampuan Menghafal Ayat Al-Qur'an dengan Menggunakan Metode Card Sort dalam Pembelajaran Qur'an Hadits," Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 3, No. 1, 2023, hlm. 1–11.

Hafalan Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis. Penelitian ini membahas bagaimana permainan *card sort* dapat membantu siswa dalam menghafal ayat melalui teknik pengelompokan kartu secara sistematis dan kolaboratif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan hafalan siswa.¹³ Perbedaan dengan penelitian peneliti terletak pada fokus penelitian. Penelitian Hafni lebih menitikberatkan pada aspek kognitif berupa kemampuan hafalan siswa. Sedangkan penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi mengkaji proses interaktif dalam pembelajaran, seperti komunikasi antar siswa, kerja sama kelompok, dan keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Firli Oktavia Nur Arifin (2024) yang berjudul *Pengaruh Metode Card Sort terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis*. Penelitian ini membahas penggunaan permainan *card sort* dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan permainan tersebut.¹⁴ Perbedaan dengan penelitian peneliti terletak pada orientasi penelitian. Penelitian Arifin berfokus pada hasil belajar sebagai indikator keberhasilan. Sedangkan penelitian ini

¹³ Nurlaili Dina Hafni, "Peningkatan Kemampuan Hafalan dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis melalui Media Pembelajaran Card Sort," *Tadris: Jurnal Penelitian dan Pemikiran Pendidikan Islam*, Vol. 16, No. 2, 2024, hlm. 79–93.

¹⁴ Firli Oktavia Nur Arifin, "Improving Learning Outcomes in Al-Qur'an and Hadith Studies through the Card Sort Method," *IJIE: International Journal of Islamic Education*, Vol. 3, No. 2, 2024.

berfokus pada proses pembelajaran interaktif, yaitu bagaimana permainan *card sort* digunakan sebagai strategi untuk menciptakan interaksi yang aktif dan dinamis di dalam kelas.

4. Sebuah studi yang dilakukan oleh Edma Kumala Sari, M. Yusuf Setia Wardana, dan Mei Fita Asri Untari (2019) berjudul "*Strategi Pembelajaran Card Sort terhadap Hasil Belajar.*" Studi ini menjelaskan bahwa penggunaan *card sort* dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan meningkatkan hasil belajar.¹⁵ Perbedaan dengan studi peneliti tersebut terletak pada pendekatan yang digunakan. Studi tersebut memandang *card sort* sebagai strategi untuk meningkatkan hasil belajar. Sementara itu, studi ini memandang *card sort* sebagai strategi pembelajaran interaktif berbasis permainan, yang berfungsi tidak hanya sebagai media tetapi juga sebagai sarana untuk membangun interaksi dan partisipasi siswa.
5. Sebuah studi yang dilakukan oleh Asteria Lindiyana Anggreani, Choirul Huda, dan Eka Sari Setianingsih (2018) berjudul "*Pengaruh Strategi Pengurutan Kartu dengan Bantuan Media Gambar terhadap Prestasi Belajar Sains.*" Studi ini membahas efektivitas strategi pengurutan kartu dalam meningkatkan prestasi belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih aktif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan prestasi belajar siswa setelah strategi tersebut diterapkan.¹⁶ Perbedaan dengan penelitian

¹⁵ Edma Kumala Sari, M. Yusuf Setia Wardana, dan Mei Fita Asri Untari, "*Strategi Pembelajaran Card Sort terhadap Hasil Belajar,*" *Mimbar PGSD Undiksha*, vol. 7, no. 3, 2019.

¹⁶ Asteria Lindiyana Anggreani, Choirul Huda, dan Eka Sari Setianingsih, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, vol. 2, no. 4, 2018, hlm. 364–370.

peneliti tersebut terletak pada fokus studi. Studi tersebut menekankan peningkatan prestasi belajar siswa. Sementara itu, studi ini menekankan analisis proses pembelajaran interaktif, yaitu bagaimana permainan pengurutan kartu dapat meningkatkan aktivitas, komunikasi, dan kerja sama siswa dalam belajar.

F. Kerangka Teori

1. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang disusun secara sistematis oleh guru yang mencakup pemilihan metode, teknik, dan media pembelajaran untuk menciptakan interaksi yang efektif antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Strategi ini tidak hanya berfokus pada proses penyampaian materi, tetapi juga meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, hingga tindak lanjut pembelajaran, dengan menempatkan keaktifan siswa sebagai unsur utama dalam proses belajar.¹⁷

Dalam konteks pendidikan Islam di tingkat sekolah menengah pertama (SMP), strategi pembelajaran memiliki peran penting dalam mendorong pengembangan karakter dan pemahaman nilai-nilai keislaman. Melalui strategi yang tepat dan berbasis pengalaman langsung, siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai agama dalam sikap dan perilaku sehari-hari.

¹⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 126–128.

Tujuan utama strategi pembelajaran adalah untuk secara efektif membentuk perubahan perilaku siswa melalui penentuan target spesifik dan pemilihan prosedur yang optimal. Fungsinya meliputi peningkatan kualitas proses pembelajaran, pengembangan aspek kognitif-afektif-psikomotor, dan pencegahan verbalisme melalui pendekatan yang berpusat pada siswa. Dalam mata pelajaran Al-Quran Hadis, fungsi ini mendukung internalisasi nilai-nilai Islam secara holistik.¹⁸

Prinsip-prinsip utama strategi pembelajaran yang efektif meliputi penetapan tujuan yang jelas, penggunaan metode berbasis penemuan, dan optimalisasi interaksi antar komponen pembelajaran. Strategi-strategi ini harus adaptif terhadap kebutuhan siswa, memanfaatkan teknologi atau media sederhana, dan memastikan keterlibatan aktif untuk hasil yang optimal. Prinsip-prinsip ini relevan untuk pembelajaran interaktif di Madrasah Tsanawiyah (MTs), di mana evaluasi berkelanjutan memastikan pencapaian kompetensi Pendidikan Agama Islam (PAI).¹⁹

Guru berperan sebagai fasilitator utama, merancang, menerapkan, dan menyebarluaskan strategi pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi siswa. Dalam penerapannya, guru mengintegrasikan strategi interaktif seperti permainan untuk memotivasi siswa di Madrasah Tsanawiyah, memberikan umpan balik, dan beradaptasi dengan konteks

¹⁸ Maharani Purba, "Strategi dan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an pada Siswa," *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset* 2, no. 3 (2024): 519–525.

¹⁹ Habib Zainuri, Abdus Salam Almainani, Farhan, dan Muhammad Raezhard Deyan Nugraha, "Strategi dan Prinsip Utama Pengembangan Kurikulum PAI untuk Optimalisasi Pembelajaran," *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 9, no. 2 (2024): 618–647.

lokal seperti di MTsN Bintan. Peran ini membutuhkan pelatihan berkelanjutan untuk menerapkan strategi secara efektif dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.²⁰

2. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan sumber belajar untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Pendekatan ini berpusat pada siswa sebagai pembangun pengetahuan melalui penyelidikan mereka sendiri, dengan guru sebagai fasilitator utama.²¹

Pembelajaran interaktif ditandai dengan terciptanya suasana belajar yang mendorong interaksi aktif, bersifat inspiratif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pendekatan ini juga menekankan konteks nyata dan kerja sama antarsiswa, yang membuka ruang bagi pengembangan kreativitas serta kemandirian dalam proses belajar. Penerapan pembelajaran interaktif bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, memperkuat pemahaman sosial, membiasakan siswa menemukan konsep secara mandiri, serta mengembangkan kemampuan berpikir kolaboratif dan analitis dalam menyelesaikan permasalahan.

²⁰ Nur Hamidah dan Nur Aisyah Zulkifli, "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 3 (2025): 38886–38892

²¹ Winda Astuti dan Nurlaili, "Innovative Interactive Learning Strategies in Teaching Qur'an and Hadith at the Madrasah Tsanawiyah Level," *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 23, no. 2 (2025): 447–461

Dalam pembelajaran interaktif, guru memiliki peran sentral dalam membangun suasana belajar yang kondusif dan partisipatif. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga berfungsi sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, serta evaluator yang mengarahkan proses belajar melalui interaksi yang dialogis dan bermakna. Peran tersebut berkontribusi dalam pengembangan kemampuan berpikir, keterampilan sosial, dan kecakapan praktis peserta didik. Di sisi lain, siswa terlibat secara aktif dalam mengonstruksi pengetahuan melalui kegiatan diskusi, eksplorasi, serta kerja sama kelompok, sehingga terbentuk sikap mandiri dan tanggung jawab terhadap proses pembelajaran.

3. Permainan *Card Sort*

Permainan *card sort* merupakan bentuk aktivitas pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memanfaatkan unsur tantangan, partisipasi aktif, dan kompetisi sehat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.²²

Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadis, Permainan *card sort* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTsN Bintan dapat dilaksanakan sebagai strategi pembelajaran interaktif yang mendorong keaktifan siswa sekaligus memperkuat pemahaman materi. Guru terlebih dahulu menyiapkan kartu-kartu yang berisi potongan materi, konsep, atau informasi penting dari ayat maupun hadits, kemudian menyiapkan

²² Sofi Sofiatin, "Penerapan Metode Card Sort dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih," *Community Empowerment: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2023–2024.

pasangan kartu berupa arti, penjelasan, atau kategori seperti akhlak, ibadah, dan muamalah. Pada saat pembelajaran dimulai, guru membagikan kartu secara acak kepada seluruh siswa, lalu meminta mereka untuk berdiri dan bergerak mencari pasangan atau kelompok yang sesuai dengan kartu yang dimiliki. Dalam proses ini, siswa secara aktif membaca, mencocokkan, dan berdiskusi dengan teman-temannya untuk memastikan kesesuaian antara kartu dan maknanya. Setelah siswa menemukan kelompok yang tepat, mereka duduk bersama dan mendiskusikan hasil pengelompokan, kemudian masing-masing kelompok mempresentasikan hasilnya dengan menjelaskan isi kartu serta alasan pengelompokan tersebut.

Guru kemudian memberikan penguatan, meluruskan kesalahan, dan mengaitkan hasil kegiatan dengan materi ayat atau hadits yang sedang dipelajari agar pemahaman siswa lebih mendalam. Melalui kegiatan ini, pembelajaran menjadi lebih hidup, siswa lebih mudah memahami materi, serta terbentuk interaksi, kerja sama, dan kemampuan komunikasi yang baik dalam proses belajar.

4. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan proses pendidikan yang terstruktur untuk mengkaji, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan sunnah Nabi Muhammad SAW. Mata pelajaran ini tidak hanya berorientasi pada kemampuan membaca dan menghafal teks, tetapi juga menekankan pemahaman makna (tadabbur).

penafsiran kontekstual, serta penerapan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran Al-Qur'an Hadis bertujuan membentuk peserta didik yang memiliki keimanan yang kokoh, akhlak yang mulia, serta kemampuan berpikir kritis dalam memahami kandungan ajaran Islam.

Secara pedagogis, pembelajaran Al-Qur'an Hadis dilaksanakan dengan pendekatan interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses eksplorasi makna ayat dan hadits melalui diskusi, refleksi, serta kegiatan kolaboratif. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka sejak tahun 2022, pembelajaran juga mendorong integrasi teknologi digital, seperti penggunaan aplikasi hafalan Al-Qur'an, media pembelajaran interaktif, serta proyek berbasis pengalaman nyata yang relevan dengan kehidupan sosial peserta didik.²³

Dengan pendekatan tersebut, pembelajaran Al-Qur'an Hadis tidak lagi bersifat tekstual semata, melainkan berkembang menjadi proses pembentukan karakter dan internalisasi nilai yang terintegrasi antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

²³ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran, (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 3–6.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif ini dipilih karena bertujuan untuk secara sistematis, faktual, dan akurat menggambarkan fenomena pembelajaran yang terjadi di lingkungan alami tanpa memanipulasi variabel yang diteliti. Penelitian ini berfokus pada proses penerapan strategi pembelajaran dalam mata pelajaran Al-Quran Hadis, sehingga peneliti dapat memperoleh gambaran yang komprehensif dan mendalam tentang penerapan, hambatan, dan hasil yang dicapai.

Penelitian kualitatif didasarkan pada paradigma interpretatif yang memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang kompleks, dinamis, dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini menekankan pemahaman proses dan makna di balik fenomena yang terjadi di lapangan. Peneliti bertindak sebagai instrumen kunci, terlibat langsung dalam pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Menurut Fenti Hikmawati, penelitian kualitatif dilakukan dalam latar alami, dengan peneliti bertindak sebagai instrumen utama pengumpulan data. Pengumpulan data menggunakan teknik triangulasi untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai fenomena yang diteliti.²⁴ Selanjutnya, Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk

²⁴ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, Ed. 1, Cet. 4 (Depok: Rajawali Pers, 2020), hlm. 18.

menggambarkan suatu fenomena, peristiwa, atau situasi sebagaimana adanya pada saat penelitian dilakukan.²⁵

Oleh karena itu, penggunaan metode kualitatif deskriptif dalam penelitian ini dianggap tepat karena memberikan gambaran yang jelas dan mendalam tentang implementasi strategi pembelajaran dalam mata pelajaran Al-Qur`an Hadis, baik dari segi proses, hambatan, dan dampaknya terhadap siswa, tanpa menekankan generalisasi atau analisis statistik.

2. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Fenti Hikmawati, teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi untuk memperoleh data yang komprehensif serta meningkatkan validitas temuan penelitian.²⁶ Keempat teknik ini dipilih untuk memperoleh data yang komprehensif dan mendalam terkait penerapan permainan *card sort* sebagai strategi pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Al-Qur`an Hadis kelas VIII A di MTsN Bintan, berikut penjelasan teknik dalam pengumpulan data, yaitu:

a. Observasi

Menurut Fenti Hikmawati, observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap objek, peristiwa, atau situasi yang sedang diteliti guna memperoleh data

²⁵ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, Ed. 1, Cet. 4 (Depok: Rajawali Pers, 2020), hlm. 88

²⁶ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, Ed. 1, Cet. 4 (Depok: Rajawali Pers, 2020), hlm. 80–87.

yang mencerminkan kondisi sebenarnya.²⁷ Dalam penelitian ini, observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk melihat bagaimana permainan *card sort* benar-benar bisa diterapkan di kelas. Peneliti mengamati keterlibatan siswa, respons terhadap instruksi guru, dinamika interaksi antar siswa, dan suasana pembelajaran yang tercipta. Observasi ini bersifat sistematis, artinya peneliti telah menyiapkan pedoman observasi sehingga data yang diperoleh terarah dan sesuai dengan fokus penelitian. Dengan teknik ini, peneliti mampu memperoleh data faktual mengenai proses pembelajaran secara langsung di lapangan

b. Wawancara

Menurut Fenti Hikmawati, wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesi tanya jawab langsung antara peneliti dan informan untuk memperoleh informasi mendalam mengenai masalah yang sedang diteliti.²⁸ Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dan beberapa siswa kelas VIII A. Wawancara yang digunakan bersifat semi-terstruktur, sehingga peneliti memiliki pedoman pertanyaan, namun tetap memberikan kesempatan kepada informan untuk menjelaskan pengalaman dan pandangan mereka secara lebih luas. Melalui wawancara, peneliti dapat mengetahui persepsi, hambatan, dan manfaat

²⁷ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, Ed. 1, Cet. 4 (Depok: Rajawali Pers, 2020), hlm. 80.

²⁸ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, Ed. 1, Cet. 4 (Depok: Rajawali Pers, 2020), hlm. 83.

yang dirasakan dari penerapan permainan *card sort* dalam pembelajaran.

c. Dokumentasi

Menurut Fenti Hikmawati, dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan penghimpunan berbagai dokumen, catatan, arsip, dan data tertulis yang berkaitan dengan fokus penelitian untuk dijadikan sebagai sumber informasi pendukung.²⁹ Dokumentasi dalam penelitian ini mencakup alat pembelajaran, seperti rencana pembelajaran atau modul pengajaran, daftar kehadiran siswa, hasil evaluasi, dan foto atau rekaman kegiatan pembelajaran. Data dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat hasil observasi dan wawancara. Dengan dokumentasi, data penelitian menjadi lebih lengkap dan memiliki bukti tertulis yang dapat dibenarkan secara ilmiah.

d. Triangulasi

Menurut Fenti Hikmawati, triangulasi merupakan teknik pengumpulan dan pengecekan data yang dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sumber, teknik, maupun waktu yang berbeda untuk memperoleh data yang lebih valid dan dapat dipercaya.³⁰ Dalam penelitian ini, triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Jika data dari ketiga teknik ini

²⁹ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, Ed. 1, Cet. 4 (Depok: Rajawali Pers, 2020), hlm. 84..

³⁰ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, Ed. 1, Cet. 4 (Depok: Rajawali Pers, 2020), hlm. 87.

konsisten, data tersebut dianggap memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi. Triangulasi penting dalam penelitian kualitatif karena membantu peneliti mengurangi subjektivitas dan memastikan bahwa temuan penelitian benar-benar mencerminkan kondisi aktual di lapangan.

3. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan proses mengorganisasikan, mengategorikan, mengolah, dan menafsirkan data yang diperoleh selama penelitian untuk menghasilkan informasi bermakna yang mampu menjawab permasalahan penelitian. Analisis data tidak dilakukan hanya setelah seluruh data terkumpul, melainkan berlangsung secara berkelanjutan sejak awal pengumpulan data hingga penelitian berakhir. Dengan demikian, peneliti dapat memahami makna data, mengidentifikasi pola atau hubungan antar-fakta, serta menarik kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.³¹

Model analisis ini dipilih karena selaras dengan karakteristik penelitian kualitatif deskriptif, yang menekankan pemahaman mendalam tentang proses dan makna suatu fenomena, khususnya mengenai implementasi permainan *card sort* (pengurutan kartu) sebagai strategi pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VIII A di MTsN Bintan. Adapun tahapan dalam model ini terdapat 3 tahapan, yaitu:

³¹ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, Ed. 1, Cet. 4 (Depok: Rajawali Pers, 2020), hlm. 88–90.

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan tahap analisis data yang melibatkan pemilihan, pengkategorian, pemfokusan, dan penyederhanaan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses ini bertujuan agar data yang terkumpul menjadi lebih terfokus dan selaras dengan tujuan penelitian, sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan analisis lebih lanjut.³² Pada tahap ini, peneliti mengelompokkan data sesuai dengan fokus penelitian, seperti tahapan penerapan permainan *card sort*, respons siswa terhadap pembelajaran, dan peran guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Data yang tidak relevan dengan tujuan penelitian disisihkan, sedangkan data yang relevan dipertahankan untuk analisis lebih lanjut. Pengurangan data dilakukan secara terus menerus untuk memastikan analisis tetap terfokus dan sistematis.

b. Penyajian Data

penyajian data merupakan tahapan analisis data yang dilakukan dengan menyusun dan mengorganisasikan data yang telah direduksi ke dalam bentuk yang sistematis sehingga mudah dipahami. Penyajian data bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam melihat hubungan antardata, menemukan pola, serta menjadi dasar dalam proses penarikan kesimpulan penelitian.³³ Dalam

³² Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, Ed. 1, Cet. 4 (Depok: Rajawali Pers, 2020), hlm. 89.

³³ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, Ed. 1, Cet. 4 (Depok: Rajawali Pers, 2020), hlm. 89–90.

penelitian ini, data disajikan dalam deskripsi naratif yang didukung oleh kutipan wawancara dan dokumentasi pendukung. Penyajian data bertujuan untuk membantu peneliti melihat pola, hubungan, dan tren yang muncul dari data, sehingga mempermudah proses pengambilan kesimpulan.

c. Penarikan Kesimpulan Dan Verifikasi

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dari analisis data yang melibatkan penafsiran makna dari data yang telah dianalisis. Kesimpulan yang diperoleh pada tahap awal masih bersifat sementara; oleh karena itu, diperlukan proses verifikasi berkelanjutan yang melibatkan perbandingan data yang telah dikumpulkan untuk memastikan bahwa kesimpulan tersebut valid dan memiliki dasar yang kuat.³⁴ Verifikasi dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan data (triangulasi) untuk memastikan validitas dan kredibilitas temuan penelitian. Hal ini memastikan bahwa kesimpulan yang ditarik benar-benar didukung oleh data empiris yang valid.

³⁴ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, Ed. 1, Cet. 4 (Depok: Rajawali Pers, 2020), hlm. 90.

4. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di MTsN Bintan yang beralamat Di Jalan Tengggiri, Kijang Kota, Kecamatan Bintan Timur, Kabupaten Bintan, Provinsi Kepulauan Riau.

5. Subjek Dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis serta siswa kelas VIII A Di MTsN Bintan. Guru dipilih sebagai informan kunci karena mereka memiliki peran langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, sedangkan siswa menjadi subjek penelitian karena mereka terlibat langsung dan mengalami penerapan permainan *card sort* (pengurutan kartu) dalam proses pembelajaran. Objek penelitian ini adalah penerapan permainan *card sort* sebagai strategi pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VIII A Di MTsN Bintan, yang berfokus pada proses pelaksanaan pembelajaran, peran guru dalam mengelola strategi tersebut, dan tingkat keterlibatan serta respons siswa selama kegiatan pembelajaran.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk membantu pembaca memahami skripsi dengan baik, perlu dibuat susunan penulisan yang teratur dan jelas. Susunan ini akan menjadi pedoman dalam penulisan dan pengaturan isi skripsi dari awal hingga akhir.

BAB I: PENDAHULUAN

Merupakan pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metodologi penulisan. Bagian ini menjelaskan alasan akademis dan praktis dilakukannya penelitian tentang penerapan permainan *card sort* sebagai strategi pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Al-Quran Hadis.

BAB II: GAMBARAN UMUM LOKASI

Pada bagian ini, akan membahas gambaran umum lokasi penelitian tempat dilakukannya penelitian yang mencakup letak dan keadaan geografis, sejarah berdirinya, dasar dan tujuan pendidikannya, visi dan misi sekolah, identitas sekolah, serta fasilitas pendidikannya.

BAB III: KONSEP TEORITIS

Bab III ini membahas konsep teoritis yang menjadi dasar analisis penelitian. Fokus utama akan diarahkan pada eksplorasi mendalam mengenai penerapan permainan *card sort* sebagai strategi pembelajaran interaktif. Pembahasan akan mencakup faktor internal dan eksternal. Konsep teoritis ini akan menjadi instrumen analisis untuk menginterpretasikan data penelitian dan memperoleh pemahaman komprehensif tentang dinamika pembelajaran interaktif di kalangan siswa.

BAB IV: ANALISIS DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Bab IV ini membahas analisis dan pembahasan hasil penelitian yang disajikan secara mendalam terhadap data penelitian yang diperoleh mengenai penerapan permainan *card sort* sebagai strategi pembelajaran

interaktif dalam mata pelajaran Al-Qur`an Hadis kelas VIII A di MTsN Bintang.

BAB V: PENUTUP

Bab V ini merupakan bagian akhir yang memuat kesimpulan dan saran dari seluruh rangkaian penelitian.



DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019.
- Abdillah, Muhammad Ilham, Wiwin Luqna Hunaida, dan Abdul Muqit. "Digitalization of Islamic Education Learning through Interactive Educational Games." *EduDeena: Journal of Islamic Religious Education* 9, no. 1 (2025): 67–76. <https://doi.org/10.30762/edudeena.v9i1.4230>.
- Abidin, Zainal. "Kemampuan Menghafal Ayat Al-Qur'an dengan Menggunakan Metode Card Sort dalam Pembelajaran Qur'an Hadits." *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2023): 1–11.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Praktikum Komputer Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 20, no. 2 (2022): 136–137.
- Anderson, Lorin W., dan David R. Krathwohl. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman, 2021.
- Anggreani, Asteria Lindiyana, Choirul Huda, dan Eka Sari Setianingsih. "Pengaruh Strategi Card Sort Berbantuan Media Gambar terhadap Prestasi Belajar IPA." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2018): 364–370.
- Anwar, Rosihon. *Ulumul Qur'an*. Bandung: Pustaka Setia, 2022.
- Arifin, Firli Oktavia Nur. "Improving Learning Outcomes in Al-Qur'an and Hadith Studies through the Card Sort Method." *IJIE: International Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2024).
- Arlina, Tiara Angaraini Napitupulu, Vika Yuliana Putri, Khairul Azmi, dan Yusuf Hamdani Rambe. "Metode Pembelajaran Card Sort pada Mata Pelajaran PAI." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 20 (2023): 696.
- Asriadi, Lalu. "Implementasi Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Rendah di MI Yadinu Banok Lombok Timur." *El Midad* 14, no. 2 (2022): 146–147.
- Astuti, Wahyu, dan Elsa Putri Ermisah Syafril. "Penggunaan Metode Card Sort pada Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial." *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities* 3 (2022): 604–606.
- Astuti, Winda, dan Nurlaili. "Innovative Interactive Learning Strategies in Teaching Qur'an and Hadith at the Madrasah Tsanawiyah Level." *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 23, no. 2 (2025): 447–461.

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. "Arti Kata 'Penerapan'." Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Diakses 21 Mei 2026. <https://kbbi.web.id/penerapan>.
- Bloom, Benjamin Samuel. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: David McKay Company, 1956.
- Bonwell, Charles C., dan James A. Eison. *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. Washington, D.C.: George Washington University, School of Education and Human Development, 1991.
- Deci, Edward L., dan Richard M. Ryan. *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum Press, 1985.
- Fadhilah, Bintan, Yulia Fattia, dan Havis Ramadhan. "Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan Metode Ceramah di MAN 2 Bukittinggi." *SURAU: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2025): 145–146.
- Hafni, Nurlaili Dina. "Peningkatan Kemampuan Hafalan dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis melalui Media Pembelajaran Card Sort." *Tadris: Jurnal Penelitian dan Pemikiran Pendidikan Islam* 16, no. 2 (2024): 79–93.
- Hakim, Fauzi Rahmanul. "Urgensi Model Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Samratul Fikri* 15, no. 1 (2021): 6.
- Hallinger, Philip, dan Joseph Murphy. "Assessing the Instructional Management Behavior of Principals." *The Elementary School Journal* 86, no. 2 (1985): 217–247.
- Hamid, Moh. Sholeh. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: DIVA Press, 2021.
- Hamidah, Nur, dan Nur Aisyah Zulkifli. "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 3 (2025): 38886–38892.
- Hardani, Helmina Andriani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Ria Rahmatul Istiqomah, Roushandy Asri Fardani, Dhika Juliana Sukmana, dan Nur Hikmatul Auliya. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020.
- Hikmawati, Fenti. *Metodologi Penelitian*. Ed. 1, Cet. 4. Depok: Rajawali Pers, 2020.

- Huda, Miftahul. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021.
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2022.
- Ihda. "Penerapan Metode Card Sort pada Pembelajaran Rasul Ulul Azmi Siswa Kelas 5 Banawa Tengah Kecamatan Banawa Tengah Kabupaten Donggala Tahun Pelajaran 2021/2022." *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2, no. 11 (2023): 5091–5095.
- Ismail, Andang. *Education Games: Panduan Praktis Memandu Games & Outbound Training*. Yogyakarta: Pro-U Media, 2021.
- Johnson, David W., Roger T. Johnson, dan Karl A. Smith. *Active Learning: Cooperation in the College Classroom*. Edina, Minnesota: Interaction Book Company, 1991.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2019.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbudristek, 2024.
- Lakoro, Elfira. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Metode Card Sort dalam Pembelajaran Teladan Mulia Asmaul Husna SD Negeri 10 Sangkub." *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2023): 223–232.
- Magdalena, Ina. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, 2022.

- Majid, Abdul. *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi dan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021.
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022.
- Mayasari, Annisa, Opan Arifudin, Eri Juliawati, dan Ika Kartika. "Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran." *Jurnal Tahsinia* 3, no. 2 (2022): 168.
- Nasution, S. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Nurjanah, Siti. "Penerapan Metode Card Sort dalam Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas VIII di MTs Negeri 3 Sleman." *Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2021): 145–152.
- Pratama, Ahmad Rizky, dan Dwi Lestari. "Implementasi Metode Card Sort dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Keaktifan dan Pemahaman Siswa di SMP Negeri 2 Colomadu." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 1 (2022): 33–40.
- Prince, Michael. "Does Active Learning Work? A Review of the Research." *Journal of Engineering Education* 93, no. 3 (2004): 223–231.
- Purba, Maharani. "Strategi dan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an pada Siswa." *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset* 2, no. 3 (2024): 519–525.
- Rogers, Everett M. *Diffusion of Innovations*. Edisi ke-5. New York: Free Press, 2003.
- Rumaisa, Abida, Fikratuha Mudrikah, dan Muhammad Rakin. "The Effectiveness of Gamification-Based Islamic Religious Education Learning Models on Digital Al-Qur'an Literacy." *Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2025): 1–11.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Rajawali Pers, 2022.
- Sadiman, Arief S., Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Cet. ke-19. Depok: Rajawali Pers, 2021.

- Salsabila, Erditha Oktrifianty, dan Yeni Nuraeni. *"Implementasi Pembelajaran Tematik pada Kelas Rendah Siswa Sekolah Dasar di SD Negeri Cangkudu 03 Kabupaten Tangerang."* Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK) 4, no. 5 (2022): 2234–2235.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2019.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2022.
- Saputra, Dedi. *"The Influence of Interactive Learning Media Usage on Student Learning Motivation in Islamic Religious Education at Elementary Schools."* Jurnal Ar-Ro'is Mandalika (ARMADA) 3, no. 1 (2023).
- Sari, Edma Kumala, M. Yusuf Setia Wardana, dan Mei Fita Asri Untari. *"Strategi Pembelajaran Card Sort terhadap Hasil Belajar."* Mimbar PGSD Undiksha 7, no. 3 (2019).
- Shulman, Lee S. *"Knowledge and Teaching: Foundations of the New Reform."* Harvard Educational Review 57, no. 1 (1987): 1–22.
- Silberman, Melvin L. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia, 2013.
- Silberman, Melvin L. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Diterjemahkan oleh Raisul Muttaqin. Bandung: Nuansa Cendekia, 2013.
- Silberman, Melvin L. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Boston: Allyn & Bacon, 1996.
- Silberman, Melvin L. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Boston: Allyn & Bacon, 2021.
- Sofiati, Sofi. *"Penerapan Metode Card Sort dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih Materi Bersuci Setelah Haid di Kelas IV MIN 5 Ciamis Tahun Pelajaran 2023–2024."* Community Empowerment: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat 2, no. 1 (2024): 13–19.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sutikno, M. Sobry. *Metode & Model-Model Pembelajaran: Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*. Lombok: Holistica, 2014.
- Vygotsky, Lev S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Diedit oleh Michael Cole, Vera John-Steiner, Sylvia Scribner, dan Ellen Souberman. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.
- Wood, David, Jerome S. Bruner, dan Gail Ross. "The Role of Tutoring in Problem Solving." *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 17, no. 2 (1976): 89–100.
- Woolfolk, Anita. *Educational Psychology*. New York: Pearson Education, 2022.
- Zaini, Hisyam, Bermawiy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008.
- Zaini, Hisyam, Bermawiy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD UIN Sunan Kalijaga, 2022.
- Zainuri, Habib, Abdus Salam Almainani, Farhan, dan Muhammad Raezhard Deyan Nugraha. "Strategi dan Prinsip Utama Pengembangan Kurikulum PAI untuk Optimalisasi Pembelajaran." *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 9, no. 2 (2024): 618–647.
- Zulkarnaini. "Implementasi Model Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19." *Intelektualita: Journal of Education Sciences and Teacher Training* 11, no. 1 (2022): 92