

ANALISIS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CARD TOSS DI SMK NEGERI 2 TUBAN

Ana Achoita¹, Fita Kholifah², Isfa Rodhiyah³, Yunni Safitri⁴

^{1, 2, 3, 4}Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban, Jl. Manunggal, Tuban, Jawa Timur, Indonesia
Email: anaachoita@gmail.com

Article History

Received: 12-06-2025

Revision: 20-06-2025

Accepted: 22-06-2025

Published: 24-06-2025

Abstract. The learning of Islamic Religious Education (PAI) in schools is often still dominated by the Teacher-Centered Learning (TCL) approach, which makes students less active and easily bored. This research aims to analyze the effectiveness of using the Card Toss learning media in improving the quality of PAI learning. The Card Toss method is a learning strategy that uses cards as interactive media to convey material, encouraging active student participation. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, tests, interviews, and documentation. The research subjects are tenth grade students at SMK Negeri 2 Tuban. The results of the study indicate that the implementation of the Card Toss method can enhance student learning engagement and the achievement of both basic competencies and competency achievement indicators. Evaluation was conducted through written and oral tests which showed an improvement in learning outcomes. This finding suggests that the Card Toss method can be an effective alternative in PAI learning and has the potential to be applied in other subjects across various levels of education.

Keywords: Media, Card Toss, Islamic Religious Education

Abstrak. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah seringkali masih didominasi oleh pendekatan *Teacher-Centered Learning* (TCL), yang membuat peserta didik kurang aktif dan mudah merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran Card Toss dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Metode *Card Toss* adalah strategi pembelajaran yang menggunakan kartu sebagai media interaktif untuk menyampaikan materi, yang mendorong partisipasi aktif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X di SMK Negeri 2 Tuban. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Card Toss* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dan ketercapaian kompetensi dasar maupun indikator pencapaian kompetensi. Evaluasi dilakukan melalui tes tertulis dan lisan yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa metode *Card Toss* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran PAI dan berpotensi diterapkan pada mata pelajaran lain di berbagai jenjang pendidikan.

Kata Kunci: Media, *Card Toss*, Pendidikan Agama Islam

How to Cite: Achoita, A., Kholifah, F., Rodhiyah, I., & Safitri, Y. (2025). Analisis Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Card Toss* di SMK Negeri 2 Tuban. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3), 4562-4568. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3426>

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang memiliki posisi strategis dalam sistem pendidikan nasional, karena tidak hanya bertujuan membentuk peserta didik yang cerdas secara intelektual, tetapi juga berakhlak mulia dan berkepribadian sesuai ajaran Islam. PAI diajarkan di semua jenjang pendidikan formal dan menjadi mata pelajaran wajib bagi siswa yang beragama Islam. Tujuan utama dari PAI mencakup penguatan aspek keimanan (iman), pengetahuan agama (ilmu), serta pengamalan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari (amal). Dengan demikian, pembelajaran PAI diharapkan mampu membentuk individu yang tidak hanya memahami ajaran agama, tetapi juga menerapkannya dalam kehidupan di rumah, sekolah, dan masyarakat (Khasana & Adawiyah, 2023).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI kerap kali dianggap kurang menarik dan monoton oleh peserta didik. Masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah secara dominan, tanpa mengaktifkan peran serta siswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya, peserta didik menjadi pasif, mudah bosan, dan kurang antusias mengikuti pelajaran, yang berdampak pada rendahnya pemahaman dan minat belajar (Ula, 2022). Kurangnya inovasi dalam strategi mengajar menjadikan pembelajaran terasa tidak kontekstual dan jauh dari kebutuhan serta karakteristik peserta didik saat ini yang cenderung aktif, kritis, dan membutuhkan interaksi dalam belajar.

Hasil observasi awal di SMK Negeri 2 Tuban, khususnya pada kelas X, menunjukkan bahwa guru PAI cenderung masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas. Model pembelajaran ini membuat siswa tidak memiliki ruang untuk terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga suasana kelas menjadi monoton dan pembelajaran berlangsung satu arah. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan media dan metode pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa secara kognitif maupun afektif. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media *Card Toss*, yaitu media pembelajaran berbasis kartu yang dirancang untuk mendorong partisipasi siswa secara aktif melalui permainan dan diskusi.

Penerapan media *Card Toss* dalam pembelajaran PAI diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, serta memperkuat pemahaman materi secara bermakna. Inovasi pembelajaran seperti ini penting dalam menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan menumbuhkan minat belajar siswa terhadap PAI.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk menganalisis proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang menerapkan media pembelajaran berbasis *Card Toss* di SMK Negeri 2 Tuban. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggambarkan secara mendalam aktivitas, respon siswa, serta efektivitas penggunaan media dalam konteks pembelajaran di kelas. Subjek penelitian adalah guru Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas X di SMK Negeri 2 Tuban yang telah menggunakan media *Card Toss* dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di kelas, wawancara dengan guru dan beberapa siswa terpilih, serta dokumentasi proses pembelajaran.

Instrumen utama penelitian adalah peneliti sendiri dengan dibantu pedoman observasi, pedoman wawancara, dan alat dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencatat aktivitas pembelajaran, interaksi antar siswa, dan keterlibatan siswa dalam menggunakan media *Card Toss*. Wawancara digunakan untuk menggali lebih dalam pandangan guru dan siswa terhadap efektivitas media yang digunakan. Dokumentasi meliputi foto-foto kegiatan, catatan pengajaran, dan contoh soal atau kartu yang digunakan. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman, yaitu melalui tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data diuji dengan triangulasi sumber dan teknik, untuk memastikan keabsahan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dan metode. Melalui pendekatan ini, diharapkan diperoleh gambaran menyeluruh mengenai implementasi media *Card Toss* dalam pembelajaran PAI serta dampaknya terhadap keaktifan dan pemahaman siswa.

HASIL DAN DISKUSI

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan dirinya secara aktif untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Adapun keberhasilan dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh banyak faktor, yaitu faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Oleh karena itu, guru sebagai faktor eksternal dalam proses belajar peserta didik yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu pengajaran dengan variasi metode untuk meningkatkan motivasi dan prestasi siswa (Erna 2022).

Pembelajaran adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh guru agar terjadinya proses belajar mengajar terhadap peserta didik dengan menggunakan sumber-sumber belajar, metode pembelajaran dan strategi pembelajaran tertentu sesuai dengan materi belajar yang akan disampaikan kepada siswa. Sedangkan pembelajaran PAI adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dimana memiliki tujuan untuk membantu, membina dan membimbing siswa dalam belajar agama Islam agar dapat mengetahui, memahami dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (Napitupulu dkk. 2023).

Pada dasarnya pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini memiliki tujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman dan pengamalan nilai-nilai keislaman didalam diri peserta didik sehingga menjadi seorang muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt, memiliki akhlak mulia atau moral yang baik dalam kehidupan pribadi dan di lingkungan masyarakat serta dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Napitupulu dkk. 2023). Belajar sambil bermain adalah salah satu metode yang efektif dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik. Permainan merupakan salah satu upaya untuk memberikan stimulus dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap anak untuk menyikapi masalah disekitarnya. Permainan card toss merupakan salah satu permainan rekreasi ringan, sederhana, mendidik, cukup mudah, menghibur dan sangat interaktif dan pastinya seru untuk dimainkan (Khasana dan Adawiyah 2023).

Metode dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan suatu rencana yang disusun ke dalam kegiatan nyata agar tujuan tercapai optimal. Metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting, sedangkan keberhasilan penerapan strategi pembelajaran tergantung pada cara pendidik menggunakan metode dalam setiap proses pembelajaran (Rifky dkk. 2024). Adapun game merupakan kata yang berasal dari Bahasa Inggris yang artinya “permainan”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) istilah permainan bisa diartikan sebagai aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati dengan bantuan alat-alat tertentu atau tidak. Teori-teori game pertama kali dikemukakan oleh John von Neumann and Oskar Morgenstern pada tahun 1944, yaitu: “*game* adalah sekumpulan peraturan yang membangun persaingan dari dua orang sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan” (Sandy dan Hidayat 2019).

Tujuan *game* (permainan) dalam pembelajaran menurut Supendi (2023) dapat menyegarkan suasana saat pembelajaran, apabila dirasa pembelajaran sudah mulai jenuh dan membosankan. Dengan adanya suasana belajar yang menyenangkan serta asik, diharapkan bisa

meningkatkan ataupun mengembalikan semangat peserta didik kembali. Selain menyegarkan suasana, penerapan game dalam pembelajaran juga dapat mencairkan suasana. Dikarenakan dalam sebuah pembelajaran tentunya peserta didik membutuhkan konsentrasi yang tinggi (serius) sehingga perlu sebuah game yang dapat mencairkan suasana.

Penerapan *game* (permainan) dalam sebuah pembelajaran juga memberikan beberapa manfaat, seperti memberikan unsur interaktivitas yang dapat merangsang pembelajaran, memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan hal baru, meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, meningkatkan skill berfikir peserta didik, serta memberikan hiburan seperti masa kanak-kanak. Adapun langkah-langkah dalam melaksanakan game pada pembelajaran yaitu (1) memilih game sesuai topik atau tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan, (2) menjelaskan konsep terhadap peserta didik mengenai game yang sudah ditentukan. pada penjelasan konsep, pendidik menjelaskan tujuan, cara bermain, serta menyediakan kebutuhan untuk permainan, (3) menjelaskan aturan game pada peserta didik agar tidak terjadi kesalah pahaman, (4) pendidik memberikan peserta didik untuk menyampaikan hasil dari permainan mereka, (5) setelah game selesai, diperlukan refleksi untuk mengetahui keefektivitasan dari game yang digunakan. Serta dapat mengukur kemampuan ataupun keberhasilan siswa dalam proses belajar (Samin 2023).

Adapun salah satu *game* (permainan) yang digunakan oleh peneliti yaitu game *Card Toss* (tos kartu). Metode pembelajaran *Card Toss* merupakan upaya guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa kartu-kartu yang didalam kartu tersebut berisi pertanyaan dalam materi pembelajaran. Kartu tos menjadi bagian dari permainan kartu yang sangat populer di kalangan anak 90-an. Pada zaman tersebut, banyak anak-anak Indonesia yang bermain kartu tos gambar menjadi sangat populer di masyarakat karena permainan menarik, menghibur dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama (Siti Khasana dan Siti Afifah Adawiyah 2023)

Penerapan metode *Card Toss* dalam pembelajaran PAI terbukti efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Sebuah studi oleh Hadiyanto & Perawironegoro (2025) tentang pengembangan "board game" untuk PAI menunjukkan bahwa media permainan secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa ($\text{sig}=0.01$), serta dinilai layak dan bermanfaat oleh ahli materi dan media. Temuan ini didukung oleh penelitian Fatoni & Rosalina (2021) yang menyimpulkan bahwa game edukasi berbasis kartu dapat memudahkan pemahaman materi, terutama dalam konteks pembelajaran agama.

Siswa di SMK Negeri 2 Tuban memberi respon positif terhadap *Card Toss* dengan komentar seperti “seru,” “tidak mengantuk,” dan “3 jam pelajaran tidak terasa,” menunjukkan tingkat student engagement emosional, kognitif, dan fisik yang tinggi. Konsep ini selaras dengan temuan Hutchings (2023) bahwa media permainan mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang imersif dan reflektif dalam pendidikan agama. Lebih jauh, integrasi *game mechanics* seperti kompetisi ringan melalui sistem nilai dan penetapan pemenang membantu siswa mengembangkan motivasi intrinsik — teori ini didukung oleh Amory et al. (2010) yang menggunakan kerangka CAT yang menekankan penggunaan teknologi permainan untuk konstruksi pengetahuan yang autentik. Dengan mekanisme tepukan kartu dan *scoring* yang interaktif, *Card Toss* membuat siswa aktif berpikir, cepat memahami materi, serta berani menyampaikan jawaban tanpa merasa takut salah.

Secara keseluruhan, metode *Card Toss* tidak hanya menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga didukung oleh bukti empiris dan teori pembelajaran moderat untuk membentuk aspek kognitif, afektif, dan sosial. Ini menunjukkan bahwa media permainan dapat menjadi strategi pembelajaran PAI yang valid, relevan, dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini.

KESIMPULAN

Metode pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, khususnya terkait metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, peneliti mengembangkan metode pembelajaran dengan *Game Card Toss* (tos kartu) dengan tujuan untuk meningkatkan semangat serta mengajarkan hal baru dalam sebuah pembelajaran pada peserta didik kelas X di SMKN 2 Tuban. *Game Card Toss*, merupakan game pertama kali yang diterapkan pada peserta didik kelas X di SMKN 2 Tuban. Dikarenakan sebelumnya pembelajaran pada peserta didik kelas X di SMKN 2 Tuban ini lebih sering menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Penerapan metode *Game Card Toss* berhasil meningkatkan antusias serta semangat peserta didik dalam pembelajaran. Respon positif dari peserta didik menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan kerja sama, kecepatan, kefokuskan, serta semangat belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *game card toss* dapat dikatakan efektif dalam proses pembelajaran peserta didik kelas X di SMKN 2 Tuban. Hal ini dapat dilihat dari respon positif peserta didik terhadap metode *game card toss*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam mengatasi permasalahan yang ada pada proses pembelajaran.

REFERENSI

- Amory, A., Naicker, K., Vincent, J., & Adams, C. (2010). The use of computer games as an educational tool: 1. Identification of appropriate game types and game elements. *British Journal of Educational Technology*.
- Erna. (2022). *Permainan dalam pembelajaran sebagai motivasi belajar di era new normal*. Penerbit P4I.
- Fatoni, & Rosalina. (2021). Literature review of the use of Islamic educational games to increase interest in learning and understanding Islamic teachings in children. *Journal of Multicultural Education*, (Juli).
- Hadiyanto, A. W. R., & Perawironegoro, D. (2025). Development of a board game media in Islamic religious education to enhance student learning motivation. *Journal of Indonesian Progressive Education*, 2(2), 61–69. <https://doi.org/10.63617/jipe.v2i2.25>
- Hutchings, T. (Ed.). (2023). Teaching with games: Formative gaming in religion, philosophy and ethics. *Gamevironments*, 19, 1–18.
- Khasana, S., & Adawiyah, S. A. (2023). Analisis penerapan metode card sort dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD Negeri Bulus. *At-Thullab: Jurnal Mahasiswa Studi Islam*, 5(3), 1379–1391. <https://doi.org/10.20885/tullab.vol5.iss3.art5>
- Napitupulu, T., Putri, V., Azmi, K., Rambe, Y., & Arlina. (2023). *Metode pembelajaran card sort pada mata pelajaran PAI* [PDF]. <http://repository.uinsu.ac.id/20593/1/Metode%20Pembelajaran%20Card%20Sort%20ada%20Mata%20Pelajaran%20PAI.pdf>
- Rifky, S., Suhirman, L., Kurniawati, I., Abdurahman, A., Sutiyatno, S., Santika, T., Nurjanah, N., et al. (2024). *Buku ajar model dan strategi pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ula, R. (2022). Strategi peningkatan minat belajar siswa melalui pendekatan kontekstual dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 1–8.
- Samin. (2023). *Berpikir kritis dengan game edukasi*. Mega Press Nusantara.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game mobile learning*. Ahlimedia Book.