

## ***Game Based Learning With Card Sort Media: The Effect On Students' Activeness In Al-Qur'an Hadis***

### **Game Based Learning Dengan Media Card Sort: Pengaruh Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis**

Anisatul Hidayah<sup>1</sup>, Chairul Anwar<sup>2</sup>, Waluyo Erry Wahyudi<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung<sup>1,2,3</sup>

Email: <sup>1</sup>[anisatulhidayahgetta@gmail.com](mailto:anisatulhidayahgetta@gmail.com), <sup>2</sup>[chairul.anwar@radenintan.ac.id](mailto:chairul.anwar@radenintan.ac.id),  
<sup>3</sup>[waluyoerry@radenintan.ac.id](mailto:waluyoerry@radenintan.ac.id)

\*Corresponding Author

---

Received : 16 Maret 2026, Revised : 3 April 2026, Accepted : 28 April 2026.

---

#### **ABSTRACT**

*This study aims to examine the effect of the Game Based Learning (GBL) model based on the Card Sort media on students' learning activeness in the subject of Al-Qur'an Hadith. Although several studies have shown the effectiveness of Game Based Learning and Card Sort media in enhancing learning activeness, most of these studies have examined them separately and have primarily been applied in general subjects. Therefore, their integration in the context of Al-Qur'an Hadith learning remains underexplored. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically a posttest-only control group design. The population consisted of 60 eighth-grade students who were divided into an experimental class and a control class. The research instrument was a learning activeness questionnaire based on eight indicators, with 16 valid items and a reliability coefficient of 0.841. Data analysis was conducted using normality and homogeneity tests, followed by an independent sample t-test. The results showed a significant difference between the experimental and control groups, with a Sig. (2-tailed) value of  $0.000 < 0.05$ . This indicates that the Game Based Learning model based on Card Sort media has a positive effect on students' learning activeness. The contribution of this study lies in the integration of the Game Based Learning model with Card Sort media in the context of Al-Qur'an Hadith learning, specifically emphasizing the improvement of learning activeness as the main variable.*

**Keywords:** Game Based Learning, Card Sort, Learning Activeness.

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbasis media *Card Sort* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Meskipun sejumlah penelitian menunjukkan pengaruh *Game Based Learning* dan media *Card Sort* dalam meningkatkan keaktifan belajar, sebagian besar penelitian tersebut masih mengkaji keduanya secara terpisah serta lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran umum, sehingga belum banyak dikaji dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* berupa *posttest-only control group design*. Populasi penelitian berjumlah 60 peserta didik kelas VIII yang dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa angket keaktifan belajar berdasarkan delapan indikator, dengan 16 item valid dan reliabilitas sebesar 0,841. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Card Sort* berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar peserta didik. Kontribusi penelitian ini terletak pada integrasi model *Game Based Learning* dengan media *Card Sort* dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang secara spesifik menekankan peningkatan keaktifan belajar sebagai variabel utama.

**Kata Kunci:** Game Based Learning, Card Sort, Keaktifan Belajar.

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di madrasah memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman keagamaan, sikap religius, serta karakter peserta didik. Mata pelajaran ini idealnya diselenggarakan secara aktif, interaktif, inspiratif, dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak hanya mampu membaca dan menghafal ayat Al-Qur'an serta hadis tetapi juga menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadis (Handayani & Fazalani, 2022; Hasib, 2024; Saifullah et al., 2024). Keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi aspek penting karena pembelajaran Al-Qur'an Hadis tidak cukup hanya bersifat transfer pengetahuan, melainkan menuntut partisipasi peserta didik secara mental, emosional, dan sosial (Auliyah, 2022; Harwati, 2021; Nafiah et al., 2024; Suhadak et al., 2024; Zulaika et al., 2024). Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, karena berkaitan langsung dengan keterlibatan peserta didik dalam berpikir, bertanya, dan berdiskusi saat kegiatan pembelajaran berlangsung (Dahlan & Rahayu, 2021; Rafisyah et al., 2024). Keaktifan belajar merupakan keterlibatan peserta didik secara fisik, mental, dan emosional dalam proses pembelajaran. Menurut Sardiman, keaktifan belajar mencakup berbagai aktivitas seperti visual, lisan, mendengarkan, menulis, motorik, mental, dan emosional. Dalam perspektif konstruktivisme, peserta didik berperan aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar. Jika keaktifan belajar peserta didik terbentuk dengan baik, maka keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik akan meningkat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Rahmandani et al., 2024; Rubaik et al., 2023; Sari et al., 2022; Srihartini et al., 2025).

Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis masih rendah, khususnya di MTs Al-Huda Bandung Baru. Proses pembelajaran masih didominasi secara konvensional dengan metode ceramah yang monoton, sehingga peserta didik cenderung berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Kurangnya variasi model dan media pembelajaran yang digunakan berdampak pada rendahnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar, seperti bertanya, mengemukakan pendapat, maupun berdiskusi. Akibatnya, pembelajaran tidak berjalan efektif dan tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadis tidak tercapai secara maksimal. Situasi ini menegaskan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan susunan kelas yang interaktif, menarik, dan menumbuhkan partisipasi peserta didik.

Sehubungan dengan kebutuhan akan model pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik, *Game Based Learning* (GBL) berbasis media *card sort* menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. *Game Based Learning* (GBL) merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. (Adi & Ramadhani, 2025; Anita & Ariani, 2024; Awaliyah et al., 2025; Azzahra & Ginting, 2024; Fiqriah et al., 2025). Agar penerapan *Game Based Learning* berjalan lebih optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah media *card sort*. *Card Sort* merupakan media berbasis kartu yang digunakan untuk mengelompokkan informasi sehingga mendorong aktivitas diskusi dan kerja sama. Penggunaan media *card sort* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis dapat mendorong diskusi, kerja sama kelompok, serta meningkatkan keaktifan belajar peserta didik secara lebih efektif (Afifah et al., 2024; Ayu et al., 2024; Irliyanti, 2024; Malik, 2023; Saputra & Kartini, 2025). Kelebihan dari model pembelajaran *Game Based Learning* ini yaitu peserta didik dapat berperan langsung dalam pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong kerja sama antar peserta didik. Namun demikian, penerapan *Game Based Learning* juga memiliki beberapa kekurangan, seperti membutuhkan perencanaan yang matang, pengelolaan waktu yang lama, serta kesiapan guru dalam mengelola kelas agar tetap kondusif dan aktivitas

permainan tetap selaras dengan tujuan pembelajaran (Karimah et al., 2025; Septiani, 2025). Oleh karena itu, integrasi *Game Based Learning* dengan media *card sort* diharapkan dapat mengoptimalkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

Meskipun sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik, serta penggunaan media *card sort* mampu mendorong keaktifan belajar melalui aktivitas kolaboratif, penelitian-penelitian tersebut umumnya masih mengkaji kedua pendekatan tersebut secara terpisah. Selain itu, sebagian besar kajian sebelumnya diterapkan pada mata pelajaran umum, seperti IPA, IPS, dan matematika, dengan fokus pada hasil belajar atau motivasi belajar. Penelitian ini mengkombinasikan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media *card sort* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di tingkat madrasah tsanawiyah dengan menempatkan keaktifan belajar peserta didik sebagai fokus utama, sehingga memberikan sudut pandang baru dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan pada konteks pendidikan keagamaan.

Penelitian ini penting dilakukan karena pembelajaran Al-Qur'an Hadis di madrasah masih menghadapi permasalahan rendahnya keaktifan belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh kurangnya partisipasi dalam bertanya, berdiskusi, serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Jika kondisi ini dibiarkan, tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadis sebagai sarana pembentukan pemahaman, sikap religius, dan karakter peserta didik tidak akan tercapai secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang inovatif dan partisipatif, seperti *Game Based Learning* berbasis media *card sort*, yang diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong keaktifan belajar peserta didik.

Pemilihan model *Game Based Learning* berbasis media *Card Sort* dalam penelitian ini didasarkan pada kemampuannya dalam menggabungkan unsur permainan dengan aktivitas kolaboratif yang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Dibandingkan dengan model pembelajaran aktif lainnya seperti *Problem Based Learning* atau *Discovery Learning*, GBL memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif, sedangkan *Card Sort* memfasilitasi interaksi langsung melalui aktivitas klasifikasi dan diskusi kelompok.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Card Sort* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan model pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan agama Islam serta kontribusi praktis bagi guru dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

## 2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment*, yaitu *posttest-only control group design*. Desain ini dipilih untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbasis media *Card Sort* terhadap keaktifan belajar peserta didik dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII yang berjumlah 60 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model *Game Based Learning* berbasis media *Card Sort*, dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pemilihan desain ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan keaktifan belajar peserta didik dari kedua kelompok setelah proses pembelajaran berlangsung, sehingga pengaruh perlakuan dapat dianalisis dengan lebih fokus.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di MTs Al Huda Bandung Baru yang berlokasi di Bandung Baru, Kecamatan Adiluwih, Kabupaten Pringsewu, Lampung. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII sebanyak 60 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*, sehingga seluruh peserta didik dilibatkan sebagai sampel. Teknik tersebut dipilih karena populasi relatif kecil dan memungkinkan representasi yang lebih tepat. Kelas VIII A sebagai kelompok kelas eksperimen dengan jumlah 30 responden dan kelas VIII B sebagai kelompok kelas kontrol dengan jumlah 30 responden.

Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner yang dikembangkan berdasarkan indikator keaktifan belajar menurut Sardiman mencakup delapan aspek, yaitu: keaktifan melihat (*visual*), keaktifan berbicara, keaktifan dalam mendengarkan, keaktifan menulis, keaktifan menggambar, keaktifan motorik, keaktifan mental, dan keaktifan emosional. Kuesioner terdiri dari 24 butir pernyataan, terdiri dari 16 pernyataan positif dan 8 pernyataan negatif. Skala penilaian menggunakan skala likert 5 point: 5 untuk Sangat Setuju (SS), 4 untuk Setuju (S), 3 untuk Netral (N), 2 untuk Tidak Setuju (TS), dan 1 untuk Sangat Tidak Setuju (STS) pada pernyataan positif; dan sebaliknya untuk pernyataan negatif.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan teknik Pearson Product Moment, dengan kriteria bahwa item dinyatakan valid apabila nilai koefisien korelasi lebih besar dari nilai  $r$  tabel pada taraf signifikansi 5% (0,361). Hasil uji validitas dengan analisis korelasi pearson product moment menunjukkan bahwa dari 24 butir pernyataan, sebanyak 16 butir dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pengukuran. Selanjutnya, uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan kriteria reliabel apabila nilai  $\alpha > 0,6$ . Uji reliabilitas menghasilkan nilai sebesar 0,841 yang termasuk dalam kategori reliabel. Setelah itu dilakukan analisis uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis berupa *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan yang signifikan dalam keaktifan belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

##### Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk mengetahui data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro–Wilk melalui bantuan program SPSS. Uji Shapiro–Wilk digunakan karena jumlah sampel penelitian relatif kecil (kurang dari 100 responden), sehingga dianggap lebih tepat untuk menguji kenormalan data. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data penelitian dikatakan berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Berikut tabel hasil uji normalitas:

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Data	Kelas Kontrol	.137	30	.155	.963	30	.360
	Kelas Eksperimen	.136	30	.162	.954	30	.212

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk pada kedua kelompok data, diperoleh bahwa nilai signifikansi di kelas kontrol sebesar 0,360 yang berarti lebih besar dari 0,05 dan di kelas eksperimen sebesar 0,212 yang berarti lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok tersebut berdistribusi normal. Dengan demikian

dapat disimpulkan bahwa data penelitian telah memenuhi salah satu syarat analisis statistik parametrik sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian berikutnya yaitu uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test.

**Uji Homogenitas**

Uji homogenitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah varians dari sejumlah populasi penelitian berdistribusi sama/konsisten (homogen) atau tidak (heterogen). Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji Levene (Levene’s Test) dengan bantuan program SPSS. Uji ini digunakan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi > 0,05. Hasil uji homogenitas ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas  
Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Data	Based on Mean	1.095	1	58	.300
	Based on Median	1.005	1	58	.320
	Based on Median and with adjusted df	1.005	1	57.999	.320
	Based on trimmed mean	1.089	1	58	.301

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan Levene’s Test, nilai signifikansi yang diperoleh pada baris *Based on Mean* sebesar 0,300. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (0,300 > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa varians data bersifat homogen. Hasil tersebut juga didukung oleh nilai signifikansi pada *Based on Median* sebesar 0,320, *Based on Median and with adjusted df* sebesar 0,320, serta *Based on trimmed mean* sebesar 0,301, yang seluruhnya menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa data memiliki varians yang sama atau homogen. Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan, maka data penelitian telah memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test*.

**Uji Hipotesis**

Penelitian ini memanfaatkan uji independent sample t-test sebagai instrumen pengujian hipotesis. Penggunaan uji independent sample t-test bertujuan untuk menentukan apakah variabel independen memiliki pengaruh terhadap variabel dependen. Pada penelitian ini uji independent sample t-test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbasis media *card sort* terhadap keaktifan belajar. Berikut tabel hasil uji independent sample t-test.

**Tabel 3. Hasil Uji Independent sample t-test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Data	Equal variances assumed	1.095	.300	-8.538	58	.000	-7.267	.851	-8.970	-5.563
	Equal variances not assumed			-8.538	56.667	.000	-7.267	.851	-8.971	-5.562

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test diatas, pada bagian “*equal variances assumed*” diketahui bahwa nilai t hitung memiliki nilai signifikansi sebesar 0.000. Karena nilai sig (2-tailed) sebesar 0.000 < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwasannya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan

belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan bantuan media *Card Sort* berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa data penelitian telah memenuhi asumsi statistik parametrik. Uji normalitas menunjukkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas menunjukkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen. Dengan terpenuhinya kedua asumsi tersebut, analisis dilanjutkan menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Card Sort* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs Al-Huda Bandung Baru.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* berbasis media *Card Sort* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi, baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, penggunaan media *Card Sort* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan tidak monoton.

Peningkatan keaktifan belajar peserta didik dalam penelitian ini dapat dilihat dari berbagai aspek, yaitu visual, mental, dan emosional. Dari aspek visual, penggunaan media *Card Sort* memungkinkan peserta didik untuk mengamati, membaca, dan mencocokkan kartu konsep dengan kategori yang sesuai. Aktivitas ini mendorong keterlibatan indera penglihatan secara aktif sehingga peserta didik lebih fokus terhadap materi yang dipelajari. Dari aspek mental, model *Game Based Learning* menuntut peserta didik untuk berpikir kritis dalam mengelompokkan dan memahami hubungan antar konsep. Proses ini melibatkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah, sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengolahnya secara aktif. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar. Sementara itu, dari aspek emosional, penerapan *Game Based Learning* memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Unsur permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik, sehingga mereka lebih bersemangat untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Selain itu, aktivitas *Card Sort* yang dilakukan secara berkelompok juga mendorong interaksi sosial, kerja sama, dan rasa percaya diri peserta didik. (Ahtina et al., 2024; Fitriyani et al., 2023; Kurniati et al., 2023; Maulida, 2025; Puspitasari & Liana, 2026).

Model pembelajaran *Game Based Learning* terbukti mampu mengaktifkan sistem perhatian peserta didik karena menempatkan peserta didik sebagai subjek utama pembelajaran (*student-centered learning*). Peserta didik belajar melalui pengalaman langsung, seperti menyelesaikan tantangan, bekerja sama dalam tim, dan mengambil keputusan selama permainan berlangsung. Aktivitas tersebut melatih keterampilan berpikir, komunikasi, dan kerja sama, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan keaktifan belajar peserta didik (Andika et al., 2025; Noviyanti & Sari, 2025; Wibawa et al., 2021). Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Rahma, Hidayat, Amnie (2025) mengungkapkan bahwa *Game Based Learning* mampu meningkatkan keaktifan belajar yang ditunjukkan melalui meningkatnya motivasi, antusiasme, dan fokus peserta didik dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, penelitian Asmawi (2023) menunjukkan bahwa *Card Sort* efektif dalam meningkatkan interaksi antarpeserta didik serta melatih keterampilan komunikasi dan kerja sama. Peserta didik menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, bertanya, dan menanggapi ide teman selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media *card sort* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang aktif,

kolaboratif, dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, dimana penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* yang dipadukan dengan media *Card Sort* mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa *Game Based Learning* dan media *Card Sort* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Integrasi kedua pendekatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan bermakna, sehingga mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara optimal dalam proses pembelajaran.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Card Sort* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTs Al Huda Bandung Baru. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* yang dipadukan dengan media *Card Sort* mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Model ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif, baik secara fisik, mental, maupun sosial melalui aktivitas pembelajaran yang bersifat kolaboratif, interaktif, dan berbasis permainan.

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat konsep pembelajaran konstruktivisme yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif, khususnya dalam mengintegrasikan *Game Based Learning* dengan media *Card Sort* sebagai strategi untuk meningkatkan keaktifan belajar.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya jumlah sampel yang terbatas serta penggunaan desain penelitian yang hanya menggunakan *posttest*. Keterbatasan tersebut memungkinkan hasil penelitian belum sepenuhnya menggambarkan perubahan keaktifan belajar peserta didik secara menyeluruh.

Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kompleks, seperti *pretest-posttest control group design*, serta melibatkan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil penelitian lebih komprehensif. Selain itu, penerapan model *Game Based Learning* berbasis media *Card Sort* juga dapat dikembangkan pada mata pelajaran lain untuk menguji konsistensi efektivitasnya dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

#### References

- Adi, H. P., & Ramadhani, N. F. (2025). Pemanfaatan Metode Game Based Learning sebagai Upaya Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar. *Journal Cemerlang Multidisciplinary Science and Tecnologi (CEPAT)*, 1(1), 7–14. <https://journal.cemerlangpublisher.id/index.php/cepat>
- Afifah, Y. N., Intifaati, W., Heryanti, Y., & Yunita, Y. (2024). Application of Card Sort Method In Improving Students' Learning Achievement In The Certainty and Morals Learning Course of MA Modern Skill Al Azkaa Gresik. *ETNOPELAGOGI: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(4), 233–245. <https://journal.mgedukasia.or.id/index.php/etnopedagogi>
- Ahtina, Annur, S., & Sari, M. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu ( Card Sort ) Dengan Pendekatan STEM Pada Sub Materi Kalor Dan Perpindahannya Untuk Melatih Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Di SMP Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran ( JTPP ). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(04), 708–714. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index>
- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi Literatur Review : Peran Media

- Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 799–812.
- Anita, G., & Ariani, T. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta didik: Literature Review. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(5), 21–26.
- Asmawi. (2023). Pengaruh Metode Card Sort Terhadap Kreativitas Dan Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih Peserta didik SMPI Raden Patah Pungging Mojokerto. *Pena Islam Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 46–52.
- Auliyah, K. (2022). Inovasi Metode Pendidikan Agama Islam Melalui Active Learning. *Edupedia*, 7(1), 29–36.
- Awaliyah, M., Muliawati, A., & Selaeman, Y. (2025). Penggunaan Metode Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Tentang Hak Dan Kewajiban Di Kelas III SDN Kalanggunung Cipeucang Pandeglang. *Jurnal Semesta Mendidik*, 2(2), 133–143.
- Ayu, N., Hamka, & Susilawati. (2024). Peningkatan Kemampuan Peserta Didik Mengartikan Asmaul Husna Melalui Strategi Card Sort Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II Di SD Negeri Bambalo. *Jurnal Inovasi Pendidikan Profesi Guru (JINPIG)*, 1(1), 31–37.
- Azzahra, A. N., & Ginting, N. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas Viii Di Smp Muhammadiyah 4 Medan Helvetia. *HJM: Hikamatzu Journal Of Multidisiplin*, 2(1), 210–225.
- Dahlan, M. R., & Rahayu, R. F. (2021). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengembangkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(1), 18–35. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(1\).6648](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(1).6648)
- Fiqriah, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Efektivitas Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 6(1), 230–238.
- Fitriyani, E., Noviati, & Laksana, R. B. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Card Sort Terhadap minat Membaca Permulaan Pada Peserta didik Kelas I SDN 23 Pemulutan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(September), 119–128.
- Handayani, S., & Fazalani, R. (2022). Penerapan model pembelajaran CTL dengan Media Kartu Mata Pelajaran Al Quran Hadis Di MI Raudatul Husna Kepok Desa Mertak Tombok. *Jurnal Ilmiah PGMI STAI Al-Amin Gersik*, 1(2), 115–122.
- Harwati, C. (2021). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. *JPPG: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2(2), 51–55.
- Hasib, M. (2024). Strategi Pembelajaran Kontekstual Al-Qur'an Hadis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII A MTs Al-Jihad Pontianak. *Ngaji: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 27–42.
- Irliyanti, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar PAI Dengan Menggunakan Metode Card Sort di SD Negeri 09 Pasar Ladang Panjang. *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 01(02), 85–90. <https://doi.org/https://10.0.223.167/eduspirit.v1i1.17>
- Karimah, I., Alfarah, N. N., Oktaviani, N., Zumzumi, V. N., Zahra, D. A., & Rohman, T. (2025). Game Based Learning sebagai Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran PAI & BP di SMP N 2 Bojong. *Synergy: Journal of Learning Future and Artificial Intelligence (SJLAI)*, 01(1), 22–29. <https://sinergijournal.id/index.php/sjcds>
- Kurniati, S., Khasanah, F. N., & Mufid, M. (2023). Implementasi Strategi Games Based Learning (GBL) Dalam Pembelajaran SKI Di MI Al- Islamiyah Gandekan Bantul. *Journal of Elementary Educational Research*, 3(1), 12–20. <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/jeer>
- Malik, S. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Card Sort Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI. *Jurnal Siklus: Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, 1(2), 522–531.
- Maulida, R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Card Sort Terhadap Perkembangan Membaca

- permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Muttaqin II. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 4(4), 171–182.
- Nafiah, D. A., Hamidah, F., Mufidah, S., & Aisy, S. R. (2024). Tinjauan Metode Active Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(4), 187–198.
- Noviyanti, & Sari, K. P. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Dengan Metode GBL (Game Based Learning). *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 925–932.
- Puspitasari, S., & Liana, C. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Card Sort Terhadap Hasil Belajar Peserta didik KELAS XI-1 Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1 Prambon. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPSSJ)*, 3(1), 611–622.
- Rafisyah, A. R., Utomo, P., & Fajaryati, N. (2024). Penerapan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Motivasi Belajar Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Pundong. *Journal of Information Technology and Education (JITED)*, 2(2), 68–79.
- Rahma, P., Hidayat, M., & Amnie, E. (2025). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Peserta didik : Sebuah Kajian Literatur. *GRAVITASI: Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains*, 8(2), 46–52.
- Rahmandani, F., Hamzah, M. R., Handayani, T., & Fatimah, S. (2024). Penerapan Problem Based Learning ( PBL ) dalam Peningkatan Keaktifan dan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 2 Batu. *JPMI: Jurnal Dan Pembelajaran Indonesia*, 4(3), 1016–1027. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jpmi.v4i3.674>
- Rubaik, R. C., Suradji, M., & Tamaji, S. T. (2023). Penerapan Strategi Active Learning Tipe Everyone Is A Teacher Here Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Pelajaran SKI. *AL-Iman: Jurnal Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 7(1), 24–47.
- Saifullah, I., Sya'ban, A. N., & Rahmat, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Aplikasi Thinkable Pada Mata Pelajaran Al-Qur` an Hadis. *JICN: Jurnal Intelpek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 1554–1566.
- Saputra, D., & Kartini. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Pokok Bahasan Rasul Ulul Azmi Dengan Metode Card Sort Pada Kelas V SD Negeri 7 Pasie Raya. *Hipotesis: Jurnal Pendidikan, Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 68–75. <https://journal.maysapublishing.com/index.php/Hipotesis/index>
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *JES: Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591.
- Septiani, T. B. (2025). Relevansi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 07(01), 175–185. <https://doi.org/https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i1.1491>
- Srihartini, Y., Noerlitasari, & Wahyudi, T. (2025). Strategi Pembelajaran Berbasis Active Learning dalam Konteks Pendidikan Agama Islam. *At-Tadris: Journal of Islamic Education*, 4(2), 276–282. <https://doi.org/10.56672/attadris.v4i2.423>
- Suhadak, M., Dacholfany, I., & Istiqomah, D. (2024). Implementasi Pembelajaran Aktif ( Active Learning ) dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Banjar Margo Kabupaten Tulang Bawang. *EKOMA:Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi*, 3(2), 800–815.
- Wibawa, A. C., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Zulaika, A., Erlina, & Sahputra, R. (2024). Keterlibatan Belajar Peserta didik (Learning Engagement) dalam Pembelajaran Kimia terhadap Prestasi Akademik: Kajian Literatur. *JPM: Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4), 1078–1090. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.1998>