

ABSTRAK

Nur Much. Zulfan Imaddudin, 126201212220, Pengembangan Media *Quick Guess Card* Pada Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VII Di MTs Hasan Muchyi Pagu Kediri, Jurusan Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2025, Pembimbing Dr. Hj. Luluk 'Atirotu Zahro, S.Ag., M.Pd.

Kata Kunci: *Quick Guess Card*, Ular Tangga, Pemahaman Siswa

Penelitian ini didasarkan pada fenomena kondisi dilapangan yang telah dilakukan observasi oleh peneliti sebelum melakukan penelitian disekolah, dimana ditemukan sebuah permasalahan pada pemahaman peserta didik. Ternyata masih banyak yang kurang faham dan terkesan bosan pada pengajaran guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan menerangkan saja tanpa adanya bantuan media apapun. Karena pada pelajaran fiqih materi thaharah tidak bisa hanya dengan ceramah, akan tetapi harus disertai dengan praktek secara langsung dan bantuan media yang menarik. Dengan tidak efektifnya proses pembelajaran yang hanya bergantung pada Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan pengajaran yang menggunakan metode ceramah, khususnya pada pelajaran Fiqih. Peneliti menemukan bahwa menggunakan acuan LKS saja tidak cukup untuk membuat peserta didik faham akan materi, dan pengajaran yang kurang menarik dan sulit dipahami oleh siswa. Sebagai informasi umum, pelajaran Fiqih dianggap membosankan dan tidak menarik bagi siswa.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan proses Pengembangan Media *Quick Guess Card* Pada Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VII di MTs Hasan Muchyi Pagu Kediri. 2) Mendeskripsikan desain Pengembangan Media *Quick Guess Card* Pada Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VII di MTs Hasan Muchyi Pagu Kediri. 3) Mendeskripsikan perkembangan Pengembangan Media *Quick Guess Card* Pada Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VII di MTs Hasan Muchyi Pagu Kediri yang valid.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research & Development* (R&D), dan didasarkan pada lima langkah model pengembangan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi). Wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi adalah metode pengambilan data yang digunakan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan skala likert dan guttman, yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, uji T, dan uji N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik tertarik dengan media pembelajaran Quick Guess Card dalam permainan ular tangga tentang Thaharah pada tahap analysis (analisis).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa media pembelajaran *Quick Guess Card* Pada Permainan Ular Tangga pada kelas VII sekolah menengah tentang materi "Thaharoh". 1) Berjalan dengan lancar dan mengalami peningkatan dengan yang sebelumnya, siswa tampak gemar membaca dengan bermain sebagai evaluasinya. 2) Media telah divalidasi oleh dosen ahli dalam bidangnya seperti ahli desain, dosen UPMP S1 PGMI sebagai ahli materi

yaitu dosen akademik dan kelembagaan, serta guru kelas VII sebagai ahli pembelajaran. Kevalidan media *Quick Guess Card* Pada Permainan Ular Tangga berdasarkan hasil validasi ahli desain dengan rata-rata 98,5%. Selain itu, hasil dari validasi ahli materi dengan rata-rata 88,7% dan 89,09% hasil dari ahli pembelajaran. 3) Berdasarkan hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelas kontrol dan kelas eksperimen memperoleh rata-rata 96%.

ABSTRACT

Nur Much. Zulfan Imaddudin, 126201212220, Development of Quick Guess Card Media in the Snakes and Ladders Game to Improve Understanding of Class VII Students at MTs Hasan Muchyi Pagu Kediri, Department of Tarbiyah, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung, 2025, Supervisor Dr. Hj. Luluk 'Atirotu Zahro, S.Ag., M.Pd.

Keywords: Quick Guess Card, Snakes and Ladders, Student Understanding

This research is based on the phenomenon of field conditions that have been observed by researchers before conducting research at school, where a problem was found in the understanding of students. It turns out that there are still many who do not understand and seem bored in the teaching of teachers who only use the lecture method and explain without any media assistance. Because in fiqh lessons, thaharah material cannot only be lectured, but must be accompanied by direct practice and interesting media assistance. With the ineffectiveness of the learning process that only relies on Student Worksheets (LKS) with teaching using the lecture method, especially in Fiqh lessons. Researchers found that using the LKS reference alone is not enough to make students understand the material, and teaching is less interesting and difficult for students to understand. In general, Fiqh lessons are considered boring and uninteresting for students.

The objectives of this study were: 1) Describing the Quick Guess Card Media Development process in the Snakes and Ladders Game to Improve the Understanding of VII Grade Students at MTs Hasan Muchyi Pagu Kediri. 2) Describing the design of the Quick Guess Card Media Development on the Snakes and Ladders Game to Improve the Understanding of Grade VII Students at MTs Hasan Muchyi Pagu Kediri.

3) Describe the development of Quick Guess Card Media Development in the Snakes and Ladders Game to increase the understanding of seventh grade students at MTs Hasan Muchyi Pagu Kediri which is valid.

The type of research used in this study is Research & Development (R&D) development research, and is based on the five steps of the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). Interviews, observations, questionnaires, and documentation were the data collection methods used. Data analysis was conducted using Likert and Guttman scales, which consisted of normality test, homogeneity test, T-test, and N-gain test. The results showed that students were interested in the Quick Guess Card learning media in the snakes and ladders game about Thaharah at the analysis stage.

The results of this study indicate that the learning media in the form of Quick Guess Card learning media on the Snakes and Ladders Game in class VII middle school on the material "Thaharoh". 1) Running smoothly and experiencing an increase with the previous one, students seem to like reading by playing as an evaluation. 2) The media has been validated by expert lecturers in their fields such as design experts, UPMP SI PGMI lecturers as material experts, namely academic and institutional lecturers, and VII grade teachers as learning experts. The validity

of the Quick Guess Card media in the Snakes and Ladders game is based on the results of design expert validation with an average of 98.5%. In addition, the results of the material expert validation averaged 88.7% and 89.09% of the results from the learning expert. 3) Based on the results of the student response questionnaire in the control class and experimental class trials, the average was 96%.

ملخص

نور محمد ذلفان عماد الدين، 126201212220، تطوير وسائط بطاقة التخمين السريع في لعبة الثعابين والسلام لتحسين فهم طلاب الصف السابع في مدرسة مت حسن موشي بقسم التربية الدينية، برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، كلية علوم التربية وتدريب المعلمين، جامعة سيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونغاونغ 2025م، المشرف الدكتور الحاج لولوك أتيارو زهرو، ماجستير في التربية الدينية.

الكلمات المفتاحية: بطاقة التخمين السريع، ثعبان السلم، فهم الطالب

يعتمد هذا البحث على ظاهرة الظروف الميدانية التي لاحظها الباحثون قبل إجراء البحث في المدرسة، حيث تبين وجود مشكلة في فهم الطلاب. فقد تبين أنه لا يزال هناك الكثير ممن لا يفهمون ويبدو عليهم الملل في تدريس المدرسين الذين يستخدمون طريقة المحاضرة والشرح فقط دون أي مساعدة إعلامية. لأن مادة الطهارة في الدروس الفقهية لا يمكن أن تقتصر على المحاضرة فقط، بل لا بد أن يصاحبها ممارسة مباشرة ومساعدة إعلامية مشوقة. مع عدم فاعلية عملية التعلم التي تعتمد فقط على أوراق عمل الطالب (LKS) مع التدريس بطريقة المحاضرة خاصة في دروس الفقه. فقد وجد الباحثون

أن استخدام مرجع LKS وحده لم يكن كافيًا لجعل الطلاب يفهمون المادة، وكان التدريس أقل تشويقًا وأقل تشويقًا وصعوبة في الفهم بالنسبة للطلاب. وبشكل عام، تعتبر دروس الفقه بشكل عام مملة وغير مشوقة للطلاب.

كانت أهداف هذه الدراسة هي: (1) وصف عملية تطوير وسائط بطاقات التخمين السريع في لعبة الثعابين والسلام لتحسين فهم طلاب الصف السابع في مدرسة مت حسن موشي. (2) وصف تصميم عملية تطوير وسائط بطاقة التخمين السريع في لعبة الثعابين والسلام لتحسين فهم طلاب الصف السابع في مدرسة مت حسن موشي. (3) وصف تطوير تصميم تطوير وسائط بطاقة التخمين السريع في لعبة الثعابين والسلام لتحسين فهم طلاب الصف السابع في مدرسة مت حسن موشي وهو أمر صالح.

إن نوع البحث المستخدم في هذه الدراسة هو بحث تطوير البحث والتطوير، ويعتمد على الخطوات الخمس لنموذج التطوير ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). كانت المقابلات والملاحظات والاستبيانات والتوثيق هي طرق جمع البيانات المستخدمة. تم إجراء تحليل البيانات باستخدام مقياس ليكرت ومقياس غوتمان، والذي تألف من اختبار المعيارية، واختبار التجانس، واختبار T ، واختبار N-المكسب. أظهرت النتائج أن الطلاب كانوا مهتمين في

مرحلة التحليل بالوسائط التعليمية لبطاقة التخمين السريع في لعبة الشغبين والسلام عن الظهارة.