ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga dengan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas III MI Nurul Islam Mirigambar" yang di tulis oleh Latifa Maulidya Mubaroka Zahro, NIM 126205212189, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yang di bimbing oleh Dr. Susanto, M.Or.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Ular tangga, aplikasi Canva, Mata Pelajaran Fiqih.

Latar belakang dari penelitian ini adanya permasalahan pembelajaran pada peserta didik kurang tertarik dengan mata pelajaran Fiqih materi sholat sunnah rawatib. Pendidik hanya terpacu dengan buku LKS. Mereka kurang tertarik karena Pelajaran fiqih ada tulisan arab,ada kegiatan mengahafal, tulisannya pada buku cukup banyak sehingga agak membosankan.Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran ular tangga dengan aplikasi canva dapat meningkatkan pemahaman fiqih pada kelas III (2) Kelayakan media pemebelajaran ular tangga dengan aplikasi canva dalam pembelajaran fiqih Kelas III di MI Nurul Islam Mirigambar

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini *Research and Development* (R&D) metode pengembangan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Hasil akhir Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran cetak yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. penelitian menggunakan instrumen observasi, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa (1) media pembelajaran ular tangga dengan aplikasi canva dikembangkan melalui model ADDIE dengan mempertimbangkan masukan serta saran dari para validator, sehingga media dinyatakan layak untuk di uji coba dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 92,5% dari ahli media (sangat layak), 98,8% dari ahli materi (sangat layak), dan dari wali kelas sekaligus guru mata Pelajaran 83,75% (layak).(2) Kelayakan media pembelajaran Ular Tangga ditunjukkan melalui analisis data nilai *pretest* dan *posttest,* dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 45% dan *posttest* sebesar 76,2%. (3) tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media memperoleh persentase 88,35% (menarik). dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dengan aplikasi canva pada mata Pelajaran fiqih materi berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas III MI Nurul Islam Mirigambar.

ABSTRACT

The Thesis with the title "Development Of Snakes And Ladders Learning Media With Canva Applications In Fiqh Subjects For Third Grade Students Of MI Nurul Islam Mirigambar" written by Latifa Maulidya Mubaroka Zahro, NIM 126205212189, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung which is guided by Dr. Susanto, M.Or.

Keywords: Ladder Snake Learning Media, Canva application, Fiqh Subjects.

The background of this study is the existence of learning problems in students who are less interested in Fiqh subjects on sunnah rawatib prayer material. Educators are only motivated by the LKS book. They are less interested because fiqh lessons have Arabic writing, there are memorization activities, the writing in the book is quite a lot so it is a bit boring. The objectives of this study are (1) to describe the development of snakes and ladders learning media with the canva application that can improve understanding of fiqh in class III (2) Feasibility of snakes and ladders learning media with canva applications in learning fiqh Class III at MI Nurul Islam Mirigambar.

The type of research used in this research is Research and Development (R&D) the development method refers to the ADDIE development model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The final results of this development research produce print learning media products that are feasible and effective to use in the learning process. research using interviews, questionnaires, and tests. The data analysis techniques used in the research were qualitative analysis techniques and quantitative analysis techniques.

The results of this study state that (1) snakes and ladders learning media with the canva application was developed through the ADDIE model by considering input and suggestions from validators, so that the media was declared suitable for testing in learning. The validation results show a percentage of feasibility of 92.5% from media experts (very feasible), 98.8% from material experts (very feasible), and from homeroom teachers as well as 83.75% subject teachers (feasible). (2) The feasibility of Snakes and Ladders learning media is shown through data analysis of pretest and posttest scores, with an average pretest score of 45% and posttest of 76.2%. (3) students' responses to media development obtained a percentage of 88.35% (interesting). It can be concluded that the use of snakes and ladders learning media with the canva application in fiqh subject matter has a positive effect on the learning outcomes of third grade students of MI Nurul Islam Mirigambar.

الملخص

أطروحة بعنوان ''تطوير وسائط تعلم الثعابين والسلالم مع تطبيقات الكانفا في المواد الفقهية لطلاب الصف الثالث من مدرسة نور الإسلام ميريجامبار'' من تأليف لطيفة مولدية مباروكا زهرو، رقم دفتر القيد١٢٦٢٠٥٢١٢١٨٩ ، برنامج تعليم معلم المدرسة الابتدائية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التربوية، الجامعة الإسلامية الحكومية السيد علي رحمة الله تولونغاغون، تحت إشراف الدكتور سوسانتو، ماجستير في الرياضة

الكلمات المفتاحية: سلم تعليم الأفعى الوسائط التعليمية، تطبيق كانفا، المواد الفقهية.

خلفية هذه الدراسة هي وجود مشاكل في تعلم الطلاب الذين يقل اهتمامهم بالمواد الفقهية في مادة السنن الرواتب، وقد تم إعداد هذه الدراسة في هذا الموضوع. فالمعلمون لا يحفزهم إلا كتاب ل ك س فقط. وهم أقل اهتمامًا لأن دروس الفقه تحتوي على كتابة باللغة العربية، وهناك أنشطة الحفظ، والكتابة في الكتاب كثيرة جدًا لذا فهي مملة بعض الشيء. أهداف هذه الدراسة هي (١) وصف تطوير وسائط تعلم الثعابين والسلالم مع تطبيق الكانفا يمكن أن يحسن فهم الفقه في الصف الثالث (٢) جدوى وسائط تعلم الثعابين والسلالم مع تطبيقات الكانفا في تعلم الفقه الصف الثالث في مدرسة م.م.ن.ن.الإسلام ميريغامبار.

إن نوع البحث المستخدم في هذا البحث هو البحث والتطوير، ويشير أسلوب التطوير إلى نموذج التطوير اددى الذي يتكون من خمس مراحل، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. وتنتج النتيجة النهائية لهذا البحث التطوير منتجات وسائط تعليمية مطبوعة قابلة للتطبيق وفعالة للاستخدام في عملية التعلم، وقد استخدم البحث أدوات المقابلة والاستبيانات والاختبارات. وكانت تقنيات تحليل البيانات المستخدمة في البحث هي تقنيات التحليل الكيفي وتقنيات التحليل الكمي.

ئج هذا البحث بأن (١) تم تطوير وسيلة التعلم "لعبة السلم والثعبان" باستخدام تطبيق "كانفا" من خلال نموذج اددى ، مع مراعاة المدخلات والملاحظات من قِبَل المقيمين، مما يجعل الوسيلة مناسبة لتجربتها في العملية التعليمية. أظهرت نتائج التحقق من الصلاحية نسبة بلغت ٩٢,٥٪ من خبير

الوسائط (صالحة جداً)، و٩٨,٨٪ من خبير المادة (صالحة جداً)، وبلغت نسبة التقييم من قِبَل ولي الصف وكذلك معلم المادة ٨٣,٧٥٪ (صالحة) (٢) تظهر صلاحية وسيلة التعلم "لعبة السلم والثعبان" من خلال تحليل بيانات درجات الاختبار القبلي والبعدي، حيث بلغ متوسط درجة الاختبار القبلي ٤٥٪، بينما بلغ متوسط درجة الاختبار البعدي ٧٦,٢٪. (٣) بلغت نسبة استجابات المتعلمين تجاه تطوير الوسيلة ٨٨,٣٥٪ (جذابة). ويمكن الاستنتاج أن استخدام وسيلة التعلم "لعبة السلم والثعبان" بتطبيق "كانفا" في مادة الفقه له تأثير إيجابي على نتائج تعلم طلاب الصف الثالث في مدرسة نور الإسلام ميريغامبار.