الملخص

هذه الرسالة الماجستير بعنوان "تطوير وسيلة تعليم مهارة القراءة باستخدام كانفا (Canva) القائم على لعبة البحث عن الكتز لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة دار السلام أريوجدينج (Ariyojeding) تولونج أجونج"، كتبها عز الدين الأديب، رقم القيد ١٨٨٠٥٠٤٢٤٠٠٠٣، قسم تعليم اللغة العربية جامعة السيد على رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونج أجونج، بإشراف الدكتور الحاج أحمد نور خالص الماجستير، والأستاذ الدكتور الحاج خازن الماجستير.

الكلمات الرئيسية: تطوير، وسيلة تعليمية، مهارة القراءة، كانفا (Canva)، لعبة البحث عن الكتز.

ينطلق هذا البحث من خلفية تدني مهارة القراءة لدى طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة دار السلام أريوجدينج (Ariyojeding) تولونج أجونج بسبب طرق التعليم الرتيبة المتمركزة حول المعلم، وقلة الوسائل التفاعلية، وعدم الاستخدام الأمثل للتكنولوجيا. ويهدف هذا البحث إلى: ١) وصف خصائص وسيلة تعليم مهارة القراءة باستخدام كانفا (Canva) القائم على لعبة البحث عن الكتز، ٢) معرفة قيمة صلاحية الوسيلة التعليمية، و٣) معرفة قيمة فعالية الوسيلة التعليمية.

استخدم هذا البحث بمنهج البحث والتطوير بنموذج ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم). وكانت عينة البحث ٤٠ طالباً من طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة دار السلام أريوجدينج (Ariyojeding) تولونج أجونج. وشملت تقنيات جمع البيانات الملاحظة، المقابلة، استبانات التحكيم لخبير المادة وخبير الوسيلة، استبانة استجابة الطلاب، والاختبار القبلي والبعدي لقياس تحسن مهارة القراءة في مادة "العنوان". واستخدمت تقنيات تحليل البيانات المعادلة المئوية لحساب الصلاحية واستجابات الطلاب، والإحصاء الوصفي، واختبار ت للعينات المزدوجة، واختبار N-Gainلقياس الفعالية.

أظهرت النتائج أن: ١) الوسيلة المطورة تمتاز بدمج العناصر البصرية واللعبية والتربوية في مسار لعب منهجي من أربع مراحل (التعريف، المهمة، التحدي، الكنز) باستخدام تطبيق كانفا (Canva). ٢) نسبة قيمة صلاحية الوسيلة "ملائماً جداً" بمتوسط ٨٥.٤٦٪ (خبير المادة ٨٨٪، خبير الوسيلة ٨٣.٣٣٪). ٣) أثبتت الوسيلة فعاليتها في تحسين مهارة القراءة لدى الطلاب، حيث ارتفع متوسط درجات الطلاب من ٥٥.٣٣ في الاختبار القبلي إلى ٨٢.١٣ في الاختبار البعدي، وكانت قيمة Sig. (2-tailed) في اختبار ت للعينات المزدوجة ٠.٠٠٠ (<0.05) ، ومتوسط درجة N-Gain 0.6947 فئة متوسطة)، مع تحقيق ٩٠٪ من الطلاب للإتقان التعليمي، وكانت استجابة الطلاب إيجابية جداً بنسبة ٨٦.٠٪. وبناءً على ذلك، فإن وسيلة التعليم القائمة على كانفا (Canva) بلعبة البحث عن الكنز صالحة وفعالة لتعليم مهارة القراءة لطلاب الصف السابع.

ABSTRAK

Tesis berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Permainan *Treasure Hunt* untuk Siswa Kelas VII MTs Darussalam Ariyojeding”, ditulis oleh Izzuddin Al-Adib, NIM. 1880504240003, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, di bawah bimbingan Dr. H. Ahmad Nur Kholis, M.Pd., dan Prof. Dr. H. Khozin, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Keterampilan Membaca, Canva, Permainan Berburu Harta Karun

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan membaca siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Darussalam Ariyojeding Tulungagung yang disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan berpusat pada guru, kurangnya media interaktif, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan karakteristik media pembelajaran keterampilan membaca menggunakan Canva berbasis permainan berburu harta karun, 2) Mengetahui nilai kelayakan media pembelajaran, dan 3) Mengetahui nilai efektivitas media pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sampel penelitian adalah 40 siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Darussalam Ariyojeding Tulungagung. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket validasi dari ahli materi dan ahli media, angket respons siswa, serta tes pretes dan pascates untuk mengukur peningkatan keterampilan membaca pada materi "العنوان" (Judul). Teknik analisis data yang digunakan adalah rumus persentase untuk menghitung kelayakan dan respons siswa, statistik deskriptif, uji-t sampel berpasangan (*paired sample t-test*), dan uji N-Gain untuk mengukur efektivitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Media yang dikembangkan memiliki karakteristik berupa perpaduan unsur visual, permainan, dan pendidikan dalam alur permainan yang sistematis melalui empat tahapan (pengenalan, misi, tantangan, harta karun) dengan menggunakan aplikasi Canva. 2) Tingkat kelayakan media memperoleh kategori "Sangat Layak" dengan rata-rata 85,46% (ahli materi 88%, ahli media 83,33%). 3) Media terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa, yang ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 55,33 pada pretes menjadi 82,13 pada pascates, dengan nilai Sig. (2-tailed) pada uji-t sampel berpasangan sebesar 0,000 (<0,05), rata-rata skor N-Gain sebesar 0,6947 (kategori sedang), 90% siswa mencapai ketuntasan belajar, serta respons siswa yang sangat positif dengan persentase 86,0%. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran berbasis Canva dengan permainan berburu harta karun ini layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran keterampilan membaca siswa kelas VII.

ABSTRACT

This master's thesis is entitled “Development of Reading Skill Learning Media Using Canva Based on Treasure Hunt Game for Seventh-Grade Students at Madrasah Tsanawiyah Darussalam Ariyojeding Tulungagung”, written by Izzuddin Al-Adib, Number 1880504240003, Department of Arabic Language Education, State Islamic University of Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, under the supervision of Dr. H. Ahmad Nur Kholis, M.Pd., and Prof. Dr. H. Khozin, M.Pd.

Keywords: Development, Learning Media, Reading Skill, Canva, Treasure Hunt Game

This research is motivated by the low reading skills of seventh-grade students at Madrasah Tsanawiyah Darussalam Ariyojeding Tulungagung, caused by monotonous and teacher-centered teaching methods, a lack of interactive media, and suboptimal use of technology. This study aims to: 1) Describe the characteristics of reading skill learning media using Canva based on the treasure hunt game, 2) Determine the feasibility value of the learning media, and 3) Determine the effectiveness value of the learning media.

This research employed the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research sample consisted of 40 seventh-grade students at Madrasah Tsanawiyah Darussalam Ariyojeding Tulungagung. Data collection techniques included observation, interviews, validation questionnaires from material experts and media experts, student response questionnaires, as well as pretest and posttest to measure the improvement of reading skills on the material "العنوان" (Title). Data analysis techniques used were percentage formulas to calculate feasibility and student responses, descriptive statistics, paired sample t-test, and N-Gain test to measure effectiveness.

The results showed that: 1) The developed media is characterized by a combination of visual, playful, and educational elements within a systematic four-stage game flow (introduction, mission, challenge, treasure) using the Canva application. 2) The media feasibility level achieved the category "Very Feasible" with an average of 85.46% (material expert 88%, media expert 83.33%). 3) The media proved effective in improving students' reading skills, as indicated by the increase in the average student score from 55.33 in the pretest to 82.13 in the posttest, with a Sig. (2-tailed) value in the paired sample t-test of 0.000 (<0.05), an average N-Gain score of 0.6947 (moderate category), 90% of students achieving learning mastery, and student responses being very positive with a percentage of 86.0%. Based on these findings, the Canva-based learning media with the treasure hunt game is feasible and effective for teaching reading skills to seventh-grade students.