

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC POCKET TREE DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

(Studi kasus MI Nidzomiyah Sentul Jombang)

Muhammad Nasrul Waton
Institut Agama Islam Bani Fattah Jombang
muhammadnasrulwaton@iaibafa.ac.id

Ayu Lailatul Mubarakah
Institut Agama Islam Bani Fattah Jombang
ayumubarakah2@gmail.com

ABSTRACT

The development of the Magic Pocket Tree learning media was carried out as an effort to assist teachers in increasing students' interest in learning. The background of this research is the use of learning media that is still not diverse, namely only using makeshift media such as blackboards, textbooks/LKS and others. The use of monotonous learning media makes children bored so that to support learning to be more interesting it is necessary to have a variety of learning media and children are interested in the learning media. Research conducted by researchers using the research and development (R&D) method of the Borg and Gall model was carried out in six stages, namely 1) preparation and data collection stage 2) development stage 3) product trial stage 4) revision stage 5) trial stage field 6) dissimilation and implementation stages. Data collection techniques used were interviews, observations, tests, and questionnaires. Quantitative and qualitative data were analyzed using a Likert scale. The focus of the research in writing this thesis is 1) how is the process of developing Magic Pocket Tree learning media in class IV Fiqh subjects at MI Nidzomiyah Sentul 2) how is the feasibility level of Magic Pocket Tree learning media in class IV Fiqh subjects at MI Nidzomiyah Sentul 3) whether Can Magic Pocket Tree learning media development products increase the learning interest of fourth grade students at MI Nidzomiyah Sentul?

The application of the development of learning media is given to students so that students further increase their interest in learning. From the calculation results it can be seen that the development of this learning media can increase the effectiveness and interest of students' learning when used in the teaching and learning process in schools and this learning media is feasible to be used as additional learning so that learning activities can run smoothly and effectively.

Learning media in the form of a plywood board with questions in its pocket has been developed and tested through a media expert validation questionnaire with an average assessment of 84.00% categorized as very feasible, a material validation questionnaire with an average assessment of 94.00% very feasible.

Abnauna: Jurnal Ilmu Pendidikan Anak

Volume 1, Nomor 1, Januari 2022; p-ISSN: - ; e-ISSN: -
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
IAIBAF JOMBANG

Keywords: Learning Media, Magic Pocket Tree, Interest in Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah memperbaiki pengalaman, nilai-nilai, kognitif, dan psikomotorik pada generasi muda yang akan datang sebagai usaha generasi sekarang dalam mempersiapkan tujuan hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun ruhani. Menurut Trahati menjelaskan bahwa pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan tersusun guna membentuk individu yang positif dan mengembangkan bakat dan kemampuan yang ada pada diri individual manusia agar terwujud tujuan dan target tertentu dalam menjalani hidup.

Undang-undang No 20 Tahun 2003 mengenai system Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan sarana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.”

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan adalah usaha yang digunakan untuk mempersiapkan generasi muda yang akan datang dengan pengalaman, ilmu pengetahuan, dan kemampuan dalam memecahkan berbagai masalah yang prosesnya berlangsung sejak lahir sampai akhir hayat, baik rohani maupun jasmani. Dengan pendidikan seseorang dibekali dengan berbagai pengetahuan, keahlian, keterampilan dan juga pentingnya berbagai macam tatanan hidup yang baik berupa norma-norma serta aturan yang positif. Media pembelajaran adalah perantara atau sebagai penyalur informasi dari sumber yang didapat oleh penerima pesan dalam kegiatan belajar mengajar.¹

Dalam kegiatan belajar mengajar penggunaan media sangat dibutuhkan untuk memudahkan proses pembelajaran agar mendapat hasil yang maksimal. Dalam menggunakan media pembelajaran juga harus mempertimbangkan siswa baik dari segi kebutuhan maupun kemampuan siswa itu sendiri sehingga dibutuhkan ketelitian ketika memilih media selain untuk mempermudah pendidik ketika menyampaikan materi pembelajaran, media juga diharapkan bisa meningkatkan semangat belajar siswa. Karena banyak siswa yang umumnya tidak memiliki ketertarikan terhadap materi yang sukar dipahami.

Media pembelajaran adalah perantara atau sebagai penyalur informasi dari sumber yang didapat oleh penerima pesan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar penggunaan media sangat dibutuhkan untuk memudahkan proses pembelajaran agar mendapat hasil yang maksimal. Dalam menggunakan media pembelajaran juga harus mempertimbangkan siswa baik dari segi kebutuhan maupun kemampuan siswa itu sendiri sehingga dibutuhkan ketelitian ketika memilih media selain untuk mempermudah pendidik ketika menyampaikan materi pembelajaran, media juga diharapkan bisa meningkatkan semangat belajar

¹ Nunu Mahnun, “Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran),” *Creative Education* 11, no. 03 (2020): 262–274.

siswa. Karena banyak siswa yang umumnya tidak memiliki ketertarikan terhadap materi yang sukar dipahami

Minat belajar juga merupakan salah satu faktor internal yang memiliki pengaruh pada belajar siswa. selain itu ada juga faktor yang berpengaruh yang berasal dari luar.² Diantara masalah belajar yang berasal dari luar yaitu penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat, kurangnya pengelolaan pada kegiatan belajar sehingga kurang menarik minat belajar maupun faktor lingkungan yang memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Sebagai pendidik juga harus mampu menaikkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.³ Minat merupakan rasa ketertarikan dan suka terhadap suatu kegiatan atau pekerjaan yang berasal dari diri sendiri. Minat ada guna menumbuhkan antusias belajar dan motivasi siswa. motivasi siswa merupakan totalitas daya penggerak dari diri siswa yang mampu dan mendukung kelangsungan serta memberikan arahan dalam proses belajar mengajar sehingga didampakan tercapainya maksud yang diharapkan. Dengan minat seseorang pada aktivitas tertentu dapat menjadikan orang tersebut lebih perhatian pada aktivitas secara konsisten tanpa adanya dorongan dari luar.

Menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunendar menjelaskan bahwa minat akan berkembang menjadi suatu kebiasaan. Suatu kebiasaan merupakan aktivitas yang dilakukan secara terus menerus dan teratur. Kebiasaan merupakan suatu kelaziman yang dilakukan dalam kurun waktu yang lama. Bentuk minat dimanifestasikan dalam pilihan suka atau tidak suka terhadap suatu⁴ objek, kegiatan, gagasan dan orang yang memuaskan kebutuhannya.

Minat pada suatu objek yang dipelajari akan menjadikan seseorang mempelajari suatu dan berusaha mencapai hasil yang maksimal. Karena hakikat dari belajar sendiri adalah upaya tercapainya perubahan pada perilaku baik dari segi keterampilan, pengetahuan, ataupun perilaku sehingga pendidik juga diperlukan untuk bisa mengemas pelajaran dengan sedemikian rupa menjadikannya menarik, baru serta tidak membosankan. Pada sekolah dasar, siswa dilatih untuk terbiasa berfikir secara kritis dan juga objektif yang diharapkan siswa bisa merasakan sendiri saat melakukan pengamatan ataupun pengalaman lewat panca indra. Dengan adanya pengalaman tersebut tentunya dapat meningkatkan minat belajar dari dalam diri siswa.

Berdasarkan pada studi penelitian melalui wawancara kepada pendidik yang dilaksanakan di MI Nidzomiyah Sentul Kec. Tembelang Kab Jombang menyatakan bahwa *Pertama*, minat belajar siswa masih rendah. *Kedua*, secara umum pendidik sudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dalam mengajar di kelas, tetapi masih jarang sekali para pendidik yang menerapkan pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis permainan. *Ketiga*, pada kelas

² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013). H.54

³ Djali Haji, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012). H.121

⁴ Intan Nadiroh, *Pengaruh Quantum Learning Dan Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Minat Belajar Siswa*, Volume 3, Nomor 2, September 2019; p-ISSN 2579-4191; e-ISSN 2580-6963; 140-156

⁵

IV minat belajarnya rendah sehingga memerlukan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar dan sekaligus mempermudah belajar siswa.⁶

Pemilihan lokasi penelitian di MI Nidzomiyah Sentul Kec. Tembelang Kab. Jombang adalah karena pada madrasah tersebut pembelajarannya menggunakan Kurikulum 2013, selain itu pula madrasah ini merupakan madrasah tertua yang menjadi percontohan di lingkungan Desa Sentul, sehingga kegiatan pembelajarannya yang baik, efektif dan efisien khususnya pembelajaran Fiqh yang nantinya bisa menjadi contoh dan dapat diterapkan di sekolah atau di madrasah lainnya.

Selanjutnya media permainan yang dikembangkan oleh peneliti adalah, permainan yang populer di masyarakat dan dapat digunakan didalam kelas. Peneliti memilih media permainan ini karena sesuai dengan masa perkembangan anak MI yang senang dengan permainan. Tujuan dalam pengembangan produk permainan ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar Fiqh siswa kelas IV, khususnya di MI Nidzomiyah Sentul Kec Tembelang Kab Jombang sebagai tempat penelitian.

Penelitian ini menggunakan satu permainan yang dikembangkan menjadi media pembelajaran. permainan tersebut yaitu permainan *Magic Pocket Tree* (Pohon Saku Ajaib). Permainan *Magic Pocket Tree* (Pohon Saku Ajaib) dikembangkan dari permainan pohon Ajaib yang umumnya berkembang di masyarakat, kemudian dikembangkan menjadi permainan yang dimasukkan pada materi Fiqh, sehingga disebut dengan permainan *Magic Pocket Tree* (Pohon Saku Ajaib) Fiqh. Adapun cara pengaplikasiannya dengan menggunakan permainan *Snowball Trowing* dan permainan dadu.

Tujuan dari permainan tersebut intinya untuk membantu siswa dalam belajar Fiqh sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. Media pembelajaran *Magic Pocket Tree* (pohon saku Ajaib) merupakan salah satu game edukasi. Menurut Andang Ismail mengatakan dalam bukunya *Education Games* dirancang sebagai permainan yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran serta permainan itu memiliki elemen yang memiliki nilai-nilai pendidikan atau mendidik.⁷ Pemanfaatan beberapa media pembelajaran diatas diharapkan bagi siswa dalam pembelajaran Fiqh dapat belajar secara mandiri karena siswa belajar sambil bermain

METODE PENGEMBANGAN

Dalam melakukan suatu pengembangan media, terdapat beberapa model pengembangan untuk mempermudah pengembang dalam melakukan tahapan-tahapan dalam memproduksi media tersebut. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Magic Pocket Tree* ini, peneliti menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D) yang di pelopori oleh Borg & Gall.

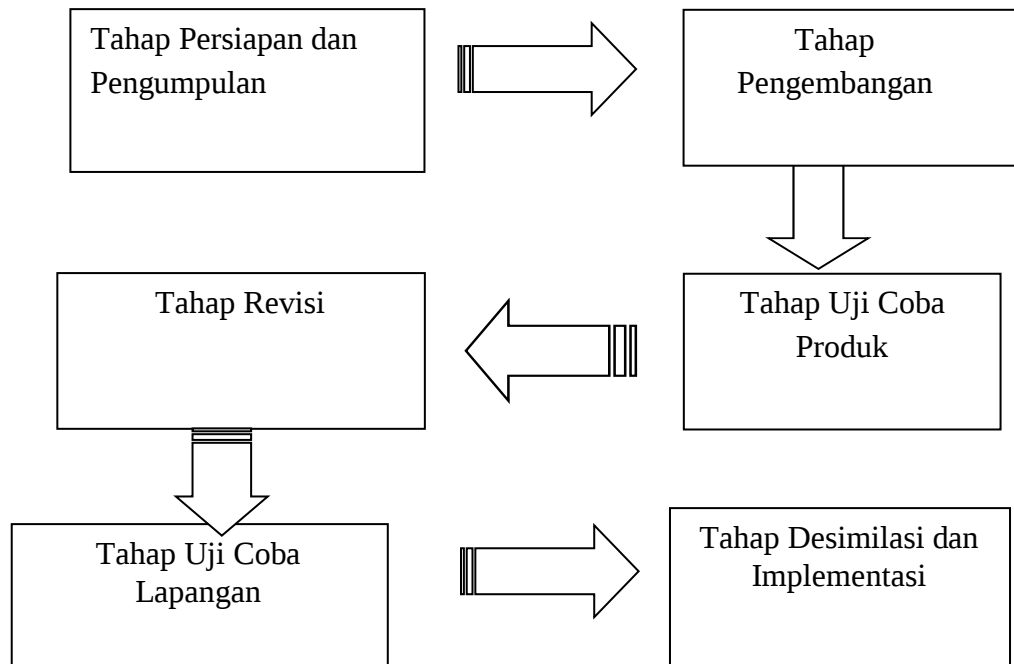
Borg & Gall mendefinisikan bahwa penelitian pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Metode pengembangan R&D ini merupakan metode

⁶ Hasil Wawancara Dengan Ibu MasnaH. Selaku Pendidik Mata Pelajaran FiqH. Di MI Nidzomiyah. Sentul, Pada Tanggal 18 Januari 2021, Pukul 09.00 WIB.

⁷ Ayok Arianto, "game edukatif sebagai upaya mengatasi kesulitan belajar bahasa arab kelas rendah" 01, no. 02 (2017): 1-14.

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁸

Gambar 1
Model pengembangan Borg and Gall



Adapun hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Magic Pocket Tree* di uji validitas da efektivitasnya melalui analisis data meliputi a) uji coba awal: validasi ahli isi/materi dan desain pembelajaran, b) uji coba lapangan: uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil berjumlah tiga siswa da uji coba lapangan berjumlah 14 siswa. hasil analisis data digunakan sebagai umpan balik dalam rangka perbaikan produk yang dikembangkan.

Data yang dikumpulkan melalui hasil evaluasi formatif dikelompokkan menjadi dua yaitu: data hasil evaluasi tahap pertama berupa data hasil validasi para ahli dan data dari hasil kelompok kecil dan uji coba kelompok besar berupa hasil reveiuw siswa. Data-data yang diperoleh dikelompokkan menurut jenisnnya meliputi data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif dan data kuantitatif didapatkan dari validator meliputi ahli isi/materi dan ahki desain pembelajaran melalui angket tanggapan dan wawancara, dan hasil reviuw uji coba.

Penelitian ini menggunakan dua Teknik analisis data yaitu Teknik analisis diskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis diskriptif kualitatif ini digunakan unt mengolah dat hasil reviuw ahli di bidang mata pelajaran, ahli desain produk pembelajaran dan uji coba siswa. Adapun Teknik analisis data dikelompokkan dari data kualitatf yang berupa masukan, tanggapan dan kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket,

Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistic deskriptif untuk mengolaha data yang di peroleh melalui angka dalam bentuk deskriptif

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif,kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), Cet-20, 297.

persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor}}{SMI} \times 100\%$$

Tabel 2

Kualifikasi Kelayakan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Valid	Tidak Revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Tidak Revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Valid	Perlu Revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Valid	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat Kurang Valid	Revisi

Berdasarkan tabel diatas peneliti menggunakan kategori layak untuk validasi dari ahli media atau desain “sesuai” untuk ahli materi, untuk membedakan validator-validator tersebut. Jika hasil validasi menunjukkan lebih dari 68% maka produk tersebut dinyatakan layak, maka peneliti hanya merevisi pada bagian yang dianggap perlu. Jika hasil validasi menunjukkan persentase kurang dari 68% maka produk tersebut dinyatakan belum layak dan akan dilakukannya revisi terhadap media yang dikembangkan.

PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dan hasilkan berupa media pembelajaran *Magic Pocket Tree* berupa saku yang terdapat dalam pohon untuk siswa kelas IV di MI Nidzomiyah Sentul. Produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 3: Produk Pengembangan media pembelajaran *Magic Pocket Tree*



Gambar 4

Tampilan pertanyaan terdapat dalam saku



Media pembelajaran *Magic Pocket Tree* berserta tampilan pertanyaannya telah divalidasi oleh validator ahli desain dan materi/isi. Instrument validasi media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari 10 pertanyaan yang menunjukkan kondisi media pembelajaran yang dikembangkan. Kesesuaian produk media pembelajaran dengan tujuan

pembelajaran dan sumber belajar di nilai baik karena di buat dan didesain dengan kesesuaian tujuan pembelajaran yang dicapai selama pembelajaran.

Hasil uji ahli isi/materi dan ahli desain diperoleh keseluruhan isi media telah sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang digariskan dalam kurikulum MI, hasil dari ahli desain/media didapatkan dengan skor total 84.00%. Dengan demikian rentang nilai skor total yang ada pada kualifikasi baik tidak perlu revisi. Hasil uji coba ahli materi pembelajaran didapatkan skor total 94.00% dengan demikian rentang nilai skor yang ada pada kualifikasi sangat baik tidak perlu revisi. Sedangkan hasil validasi dari hasil belajar siswa kelas control mencapai 87.5% dan hasil validasi dari belajar kelas eksperimen adalah 95.00%. hal ini menunjukkan bahwa media *Magic Pocket Tree* telah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Media pembelajaran yang dikembangkan dinilai baik dan aspek membantu siswa dalam memahami dan mengingat informasi, mengulang apa yang telah dipelajari dan sebagai stimulus bagi siswa dalam belajar. Media pembelajaran *Magic Pocket Tree* yang dikembangkan pada pembelajaran Fiqh pada materi shalat dhuha yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. media yang dihasilkan juga didukung dengan konten permainan lempar kertas sehingga siswa dapat langsung aktif berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran. Proses pengembangan media pembelajaran *Magic Pocket Tree* ini menggunakan model dari penelitian dan pengembangan dipelopori oleh Borg and Gall menggunakan model ini karena motodenya rasional, sistematis, mudah dipelajari dan lengkap dari penelitian dan pengembangan dipelopori oleh Borg and Gall tersusun secara sistematis sehingga dalam pelaksanaannya urut, setiap tahap yang akan dilalui selalu mengacu pada tahap sebelum yang melalui proses revisi atau perbaikan sehingga tahap selanjutnya diperoleh melalui media pembelajaran yang efektif.

Tahap analisis merupakan tahap dimana peneliti melakukan analisis awal mengenai permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di MI Nidzomiyah Sentul dan pentingnya pengembangan media pembelajaran juga mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut. Didapat hasil siswa kelas IV pada pembelajaran Fiqh minat belajarnya cukup rendah sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Metode ceramah yang masih sering digunakan menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak aktif di dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Dalam kurikulum 2013 jenjang sekolah dasar harusnya guru mampu kreatif dalam kegiatan pembelajaran, dikarenakan guru yang masih monoton pada metode ceramah saja maka kegiatan pembelajaran masih terkesan kurang bervariasi. Penggunaan media hanya sebatas kertas bergambar saja, selebihnya siswa hanya menggunakan buku siswa saja untuk menyimak materi pelajaran. Guru tidaklah sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi dengan posisinya sebagai peran pengingat guru pun harus mampu merencanakan dan menciptakan sumber-sumber belajar lainnya sehingga nantinya akan terciptanya lingkungan belajar yang kondusif. peneliti mengembangkan media pembelajaran *Magic Pocket Tree* yang dianggap mampu menyajikan konten yang menarik dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan awal sebelum mengembangkan media pembelajaran *Magic Pocket Tree*. Rancangan awal yang disusun pada tahap desain ini meliputi, bentuk papan triplek, pembentukan kain flanel. Penyusunan rancangan ini sangat berpengaruh terhadap bentuk keseluruhan dari media pembelajaran *Magic Pocket Tree* yang akan dikembangkan. Produksi media pembelajaran *Magic Pocket Tree* diproduksi dengan konten yang disesuaikan karakteristik siswa. Pemilihan dan keterbacaan jenis teks, warna, penggunaan teks bacaan. materi yang diajarkan kedalam media pembelajaran *Magic Pocket Tree* disesuaikan dengan buku siswa dan tujuan pembelajaran. Langkah pertama produksi adalah pembentukan papan triplek yang menjadi alas dari potongan sterofoam berbentuk pohon, yang mana pada tahun pohon terdapat saku yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar materi shalat dhuha.

Setelah melalui tahap validasi, media pembelajaran *Magic Pocket Tree* diimplementasikan pada tanggal 25 juni 2022 terhadap 28 orang siswa di kelas IVA dan IVB dimana hasil dari kelompok besar yang mencapai 90% demikian pula dengan hasil angket yang diisi oleh guru, keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media *Magic Pocket Tree* menjadi lebih baik dan lebih aktif ketimbang tidak menggunakan media. Berdasarkan uji lapangan maka dapat dikatakan keaktifan belajar siswa sangatlah meningkat ketika siswa belajar sambil menggunakan media *Magic Pocket Tree* dibanding hanya dengan materi dari buku siswa saja, dimana kegiatan pembelajaran berlangsung dengan kondusif dan efektif

Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Magic Pocket Tree* pada pembelajaran Fiqh kelas IV memiliki beberapa kendala dalam pelaksanaannya, namun kendala tersebut tidak sama sekali menghalangi peneliti untuk tetap melakukan penelitian. Adapun kendala yang muncul dalam proses penelitian adalah Peneliti kurang menguasai materi konverensi waktu. Adapun solusi untuk memecahkan kendala-kendala yang muncul adalah peneliti menggali informasi dan mengumpulkan bahan pembelajaran materi konverensi waktu pada buku guru. Melalui penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Magic Pocket Tree* ini, diharapkan bermanfaat dan dapat memberikan pengetahuan baru kepada siswa tentang pembelajaran Fiqh kelas IV yaitu meningkatkan minat belajar siswa tentang materi shalat dhuha serta dapat memeberikan referensi media pembelajaran.

PENUTUP

Pengembangan media pembelajaran baru ini dibuat sebagai alat pembelajaran yang digunakan untuk meningkat minat belajar siswa, tujuan penelitian yang dicapai adalah mengembangkan media *Magic Pocket Tree* pada mata pelajaran Fiqh kelas IV. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Resech and Development*). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data validasi ahli media, data validasi ahli materi, kelas control dan kelas eksperimen.

Tingkat keefektifan diketahui dari kritik dan saran dari pakar uji coba validasi yaitu validasi dari ahli materi dan ahli desain dengan hasil uji validitas dari pengembangan media pembelajaran memenuhi kriteria valid dengan hasil uji validasi materi mencapai 94.00%. hasil validasi ahli desain mencapai 84.00%. hasil validasi dari hasil belajar siswa kelas control

mencapai 87.5% dan hasil validasi dari belajar kelas eksperimen adalah 95.00%. hal ini menunjukkan bahwa media *Magic Pocket Tree* telah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Penerapan pengembangan media pembelajaran ini diberikan kepada siswa agar siswa lebih meningkatkan minat belajarnya. Dari hasil perhitungan dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran ini dapat menambah keefektifan dan minat belajar siswa ketika digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah dan media pembelajaran ini telah layak untuk dijadikan tambahan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar serta efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianto, Ayok. "Game Edukatif Sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Kelas Rendah" 01, No. 02 (2017): 1–14.
- Haji, Djali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Mahnun, Nunu. "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)." *Creative Education* 11, No. 03 (2020): 262–274.
- Hasil Wawancara Dengan Ibu Masnah. Selaku Pendidik Mata Pelajaran Fiqh. Di MI Nidzomiyah. Sentul, Pada Tanggal 18 Januari 2021, Pukul 09.00 WIB.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Sugiyono, S. "Metode Peneliiian Dan Pengembangan Research & Development R&D." *Alfabeta* (2017).