ABSTRAK

Eva, 2024. *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga pada Materi Ajar Mari Mengenal Rasul-Rasul Allah di SD Negeri 035 Awo-Awo Kecematan Baebunta Kabupaten Luwu Utara*." Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Munir Yusuf dan Syamsu Sanusi.

Skripsi ini membahas tentang media pembelajaran berbasis permainan ular pada materi ajar mari mengenal Rasul-rasul Allah di SD Negeri 035 Awo-awo, Kec Baebunta, Kab. Luwu Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada materi ajar mari mengenal Rasul-Rasul Allah.

Jenis penelitian adalah penelitian *research and development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yaitu (1) pendefinisian (*Define)*, (2) perencanaan (*Design*), (3) pengembangan (*Develop),* (4) penyebaran (*Disseminate*). Subjek pada penelitian yaitu guru dan peserta didik kelas V di SD Negeri 035 Awo-awo. Objek dalam penelitian yaitu pembelajaran PAI dalam materi ajar mari mengenal Rasul-Rasul Allah swt. di kelas V SD Negeri 035 Awo-awo. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian dengan menggunakan lembar validasi media, lembar validasi materi dan angket kepraktisan. Teknik analisis data dalam penelitian ada dua yaitu teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga menggunakan model 4D pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 035 Awo-awo meliputi tahap *Define* untuk analisis kondisi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik, *Design* untuk perancangan instrumen dan desain media interaktif, *Develop* untuk implementasi dengan validasi dan revisi, serta *Disseminate* untuk penyebaran media dan evaluasi terbatas. Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dengan materi Mari Mengenal Rasul-Rasul Allah di SD Negeri 035 Awo-awo sangat valid dengan rata-rata nilai validasi ahli dan media sebesar 93,75%. Media pembelajaran permainan ular tangga di SD Negeri 035 Awo-awo juga sangat praktis dengan rata-rata presentase kepraktisan sebesar 92,235%. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran pada materi ajar mari mengenal Rasul-rasul Allah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga, Mengenal Rasul-Rasul Allah.

ABSTRACT

Eva, 2024. *"Development of Learning Media Based on Snakes and Ladders Game on the Teaching Material of Let's Know the Messengers of God at Public Elementary School 035 Awo-Awo Kecematan Baebunta Kabupaten Luwu Utara." Thesis Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Science, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Munir Yusuf and Syamsu Sanusi.*

This thesis discusses the snake game-based learning media on the teaching material of let's get to know the Apostles of God at the State Dasae School 035 Awo-awo, Baebunta Kec. North Luwu Kab. This study aims to determine the level of validity and practicality of learning media based on snakes and ladders games on teaching materials let's get to know the Apostles of God.

The type of research is research and development (R&D) with the 4D development model, namely (1) Define, (2) Planning, (3) Develop, (4) Disseminate. The subjects in the study were fifth grade teachers and students at Public Elementary School 035 Awo-awo. The object of the research is PAI learning in the teaching material let's recognize the Messengers of Allah swt. in class V of Public Elementary School 035 Awo-awo. Data collection techniques in the study using media validation sheets, material validation sheets and practicality questionnaires. There are two data analysis techniques in the study, namely qualitative data analysis techniques and quantitative data analysis.

The results of this development research show the development of snakes and ladders-based learning media using the 4D model in Islamic Religious Education learning at State Elementary School 035 Awo-awo includes the Define stage for analyzing learning conditions and learner needs, Design for instrument design and interactive media design, Develop for implementation with validation and revision, and Disseminate for media distribution and limited evaluation. Snakes and ladders game-based learning media with the material Let's Get to Know the Apostles of God at State Elementary School 035 Awo-awo is very valid with an average expert and media validation score of 93.75%. The snakes and ladders game learning media at State Elementary School 035 Awo-awo is also very practical with an average practicality percentage of 92.235%. Based on these results, it was concluded that the learning media based on the snakes and ladders game that was developed was suitable for use in learning the teaching material, let's get to know Allah's Apostles.

Keywords: *Snakes and Ladders Game-Based Learning Media, Getting to Know Allah's Apostles.*

الملخص

إيفا، ٢٠٢٤. "تطوير وسائط التعلم القائمة على لعبة الثعابين والسلالم في مادة تعليمية لمادة "لنتعرف على رسل الله" في المدرسة الابتدائية الحكومية ٠٣٥ أوو-أو-أو كيسماتان بايبونتا، محافظة شمال لووو. أطروحة برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية وعلوم المعلمين، معهد بالوبو الإسلامي الحكومي. بإشراف منير يوسف وسيامسو سانوسي.

تناقش هذه الأطروحة وسائط التعلم القائمة على لعبة الأفعى في مادة تعليمية بعنوان "لنتعرف على رسل الله" في مدرسة داساي الحكومية ٠٣٥ أوو-أو-أوو، بايبونتا كيك. شمال لوو كاب. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد مستوى صلاحية وتطبيق وسائط التعلم القائمة على ألعاب الثعابين والسلالم على مادة دعونا نتعرف على رسل الله.

هذا البحث هو عبارة عن دراسة بحثية وتطويرية تغطي تطوير وسائط لعبة الثعابين والسلالم في المادة التعليمية لنعرف رسل الله. كان المشاركون في هذه الدراسة من معلمي وطلاب الصف الخامس الابتدائي في المدرسة الابتدائية الحكومية ٠٣٥ أوو-أوو. الهدف من هذا البحث هو تعلم التربية الدينية الإسلامية في مادة التربية الدينية الإسلامية في مادة لنعرف رسل الله سبحانه وتعالى في الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية ٠٣٥ أواو-أوو. تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة باستخدام أوراق التحقق من صحة الوسائط، وأوراق التحقق من صحة المادة واستبيانات التطبيق العملي. هناك أسلوبان لتحليل البيانات في هذه الدراسة، وهما أسلوب تحليل البيانات النوعية من خلال تجميع المعلومات من البيانات النوعية في شكل مدخلات واستجابات وانتقادات ومقترحات للتحسين الواردة في ورقة التحقق من صحة المواد، وأسلوب تحليل البيانات الكمية من خلال تحليل بيانات التحقق من صحة المواد وتحليل بيانات استبيان التطبيق العملي

تُظهر نتائج هذا البحث التطويري أن تطوير وسائط التعلم القائمة على الثعابين والسلالم باستخدام النموذج الرباعي الأبعاد في تعلم التربية الدينية الإسلامية في مدرسة الولاية الابتدائية ٠٣٥ أواو-أوو يتضمن مرحلة التعريف لتحليل ظروف التعلم واحتياجات المتعلم، ومرحلة التصميم لتصميم الأداة وتصميم الوسائط التفاعلية، ومرحلة التطوير للتنفيذ مع التحقق من الصحة والمراجعة، ومرحلة النشر لتوزيع الوسائط والتقييم المحدود. إن وسائط التعلم القائمة على لعبة الثعابين والسلالم مع مادة هيا نتعرف على رسل الله في المدرسة الابتدائية الحكومية ٠٣٥ أواو-أوو صالحة جدًا بمتوسط درجة تحقق من الخبراء والوسائط بنسبة ٩٣,٧٥٪. كما أن وسائط التعلم القائمة على لعبة الثعابين والسلالم في المدرسة الابتدائية الحكومية ٠٣٥ أواو-أوو الحكومية هي أيضًا عملية جدًا بمتوسط نسبة تحقق من التطبيق العملي ٩٢,٢٣٥%. استنادًا إلى هذه النتائج، يُستنتج أن أدوات التعلم القائمة على لعبة الثعابين والسلالم التي تم تطويرها مناسبة للاستخدام في تعلم المادة التعليمية لكتاب "لنتعرف على رسل الله.

الكلمات المفتاحية: وسائط التعلم القائمة على لعبة الثعابين والسلالم، معرفة رسل الله.