

ABSTRAK

Andini, 2024. Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SDN 304 Mamara Kabupaten Luwu”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Nurdin K. dan Sudirman.

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas IV di SDN 304 Mamara Kabupaten Luwu dengan mengetahui tahap pengembangan media *puzzle*, hasil validitas, dan hasil uji praktikalitas media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Penelitian ini berlangsung menggunakan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif atau biasa disebut *mix method*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D (Research and Development)* dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Lokasi penelitian di SDN 304 Mamara tahun ajaran 2024. Subjek penelitian meliputi peserta didik kelas IV SDN 304 Mamara dengan jumlah 18 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis dilakukan dengan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: 1) Tahap pengembangan media *puzzle* pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas IV di SDN 304 Mamara dilakukan dengan dengan model pengembangan *ADDIE*, yaitu analisis, desain, penembangan, implementasi dan evaluasi. 2) Validasi penelitian ini menunjukkan bahwa ahli media memperoleh nilai rata-rata 71% dengan kategori “valid”, ahli mteri memperoleh nilai rata-rata 91% dengan kategori “sangat valid” dan ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata 89% dengan kategori “sangat valid”. 3) Uji praktikalitas media *puzzle* yang didapatkan dari siswa memperoleh nilai rata-rata 95% dengan kategori “sangat praktis” dan guru memperoleh nilai rata-rata 81% dengan kategori “sangat praktis”. Sehingga dapat dinyatakan pengembangan media pembelajaran *puzzle* menghasilkan sebuah produk yakni media pembelajaran *puzzle* yang telah memenuhi kriteria sangat valid dan kriteria sangat praktis.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Media *Puzzle*, Pendidikan agama Islam