

## ABSTRAK

**Khopipa Hasdi, 2024.** *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi pada Materi Menghindari Gibah dan Melaksanakan Tabayun di SMP Negeri 8 Palopo.* Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Kaharuddin dan Hasriadi.

Penelitian ini Bertujuan: (1) Untuk mengetahui analisis kebutuhan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi pada materi menghindari *gibah* dan melaksanakan *tabayun* di SMP Negeri 8 Palopo (2) untuk mengetahui validitas media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi pada materi menghindari *gibah* dan melaksanakan *tabayun* di SMP Negeri 8 Palopo (3) untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi pada materi menghindari *gibah* dan melaksanakan *tabayun* di SMP Negeri 8 Palopo.

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 8 Palopo. Subjek dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas VII yang berjumlah 19 orang, dan objek penelitian ini yaitu media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi pada materi menghindari *gibah* dan melaksanakan *tabayun*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan pemberian angket kepada guru dan siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi pada materi menghindari *gibah* dan melaksanakan *tabayun* yang divalidasi oleh 2 orang ahli, yaitu ahli materi dengan nilai 92,3% (kategori sangat valid) dan ahli media dengan nilai 69,23% (kategori valid). Untuk uji praktikalitas diperoleh hasil dari siswa dengan nilai 81,22% (kategori praktis) dan guru dengan nilai 93,33% (kategori sangat praktis).

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Menghindari *gibah* dan melaksanakan *tabayun*.