

ABSTRAK

Dika Aulia, 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Visual “*Rolling Ball Game*” dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Datok Sulaiman Palopo”. *Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*. Dibimbing oleh: H. Hisban Thaha dan H. Bulu.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran visual “*rolling ball game*” dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Datok Sulaiman Palopo. Penelitian ini bertujuan 1) untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran visual “*rolling ball game*” dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Datok Sulaiman Palopo, 2) untuk mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran visual “*rolling ball game*” dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Datok Sulaiman Palopo, 3) untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran visual “*rolling ball game*” dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Datok Sulaiman Palopo.

Jenis penelitian ini R&D (*Research and Development*). Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan pengembangan antara lain tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Datok Sulaiman Palopo. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII A tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli dan angket respon peserta didik. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran 3 dimensi memenuhi kriteria sangat valid digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Hasil validasi media pembelajaran 3 dimensi “*rolling ball game*” yaitu validasi ahli media memperoleh persentase 77,5% dengan kriteria layak, validasi ahli materi memperoleh persentase 93,18% dengan kriteria sangat layak, dan validasi ahli bahasa memperoleh persentase 75% dengan kriteria layak. Adapun angket respon peserta didik memperoleh persentase 85,25% dengan kategori sangat positif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Visual, “*Rolling Ball Game*”, Akidah Akhlak, Madrasah Tsanawiyah.