

## ABSTRAK

**Alfika Iswar, 2024.** “*Pengembangan Media Pembelajaran Spin Game Pada Materi Salat Kewajibanku Siswa Kelas III di SDN 042 Radda*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. **Dibimbing oleh A. Riawarda dan Ismail.**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran *spin game* pada materi salat kewajibanku kelas III di SDN 042 Radda. (2) Mengetahui validitas media pembelajaran *spin game* pada materi salat kewajibanku kelas III di SDN 042 Radda. (3) Mengetahui praktikalitas media pembelajaran *spin game* pada materi salat kewajibanku kelas III di SDN 042 Radda.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analyze, design, development, implementation and evaluation*. Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN 042 Radda, dengan 20 orang siswa sebagai subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan analisis kevalidan, media pembelajaran *spin game* dikategorikan “sangat valid” dengan rata-rata persentase sebesar 91%. Hasil ini diperoleh validator ahli media dengan persentase 94,2% dengan kategori “sangat valid”, validator ahli materi dengan persentase 91,7% dengan kategori “sangat valid” dan validator ahli bahasa dengan persentase sebesar 87,5% dengan kategori “sangat valid”. Adapun, tingkat praktikalitas yang diperoleh dari respons siswa memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori “sangat praktis” serta respons guru diperoleh persentase sebesar 88,4% dengan kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan yakni Media Pembelajaran *Spin Game* Pada Materi Salat Kewajibanku Siswa Kelas III SDN 042 Radda dinyatakan “layak” untuk digunakan.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, *Spin Game*, Salat Kewajibanku.