ABSTRAK

Zainab, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga pada Materi Makanaan dan Minuman Halal Haram dan Toyyiban, Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, 2020.

Latar belakang penelitian ini adalah media ular tangga ini berguna untuk memvisualisasikan materi dengan permainan agar siswa lebih tertarik. Ular tangga merupakan media untuk memahami lebih lanjut dari materi yang telah disampaikan di dalam buku. Selain itu Penelitian ini dilakukan agar siswa dapat memilih makanan halal dan baik pada jajanan yang mereka konsumsi di sekolah. Objek penelitian adalah siswa sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *ular tangga* pada materi Makanan dan Minuman Halal Haram dan Thoyyib, untuk mengetahui penilaian ahli media dan ahli materi tentang produk pengembangan media yang dihasilkan oleh peneliti serta untuk mengetahui penilaian guru PAI terhadap pengembangan media pembelajaran *ular tangga* pada materi Makanan dan Minuman Halal Haram dan Thoyyib yang peneliti kembangkan. Penelitian ini menggunakan teori R&D menurut Dick and Carry (ADDIE) yang menyatakan bahwa model penelitian yang menyarankan agar penerapan prinsip desain pengembangan disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus ditempuh secara berurutan.

Adapun metode yang digunakan adalah metode *Research and* Development model ADDIE. Data yang disajikan dalam bentuk deskriptif data. Kemudian teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan penyebaran angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *ular tangga* yang dikembangkan dinilai melalui validasi ahli media dengan perolehan sebesar 3,9 dengan kategori "Baik" dan validasi ahli materi dengan perolehan 3,6 dengan kategori "Baik". Selain validasi, media yang dikembangkan diujicobakan kepada guru PAI, hasil penilaian guru terhadap media yang dikembangkan peneliti yaitu media ini dalam kategori "Baik" dengan rata-rata 3,8 dan hasil penilaian murid terhadap media yang dikembangkan memperoleh 90% dengan kategori "Sangat Baik". Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *ular tangga* materi Makanan dan Minuman Halal Haram dan Thoyyib ini dalam kategori "Baik" dan layak digunakan.

Desain media pembelajaran ular tangga sama dengan ular tangga pada umumnya. Namun, keunggulan dari media ular tangga ini ialah sebagai penunjang pelajaran yang menarik agar siswa tidak mudah bosan. Dan media ini dapat dimainkan dimana saja dan untuk siapa saja, juga permainan ular tangga ini bukan hanya bermain saja namun dapat sambil belajar agar pemain lebih memahami perbedaan antara makanan dan yang baik dengan yang tidak baik.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga

ABSTRACT

Zainab, Development of Learning Media Based on the Snake and Ladder Game on Haram and Toyyiban Halal Food and Drinks, Islamic Education Study Program, Faculty of Social Sciences, 2020.

The background of this research is that this snake and ladder media is useful for visualizing material with games so that students are more interested. Snakes and ladders is a medium for further understanding of the material that has been presented in the book. In addition, this research was conducted so that students can choose halal and good food for the snacks they consume at school. The research object was the VI grade students.

This study aims to develop learning media for snake and ladder learning on Haram and Thoyyib Halal Food and Beverages, to determine the assessment of media experts and material experts on media development products produced by researchers and to determine the PAI teacher's assessment of the development of learning media for snake and ladder learning on food material. and the Haram and Thoyyib Halal Drinks that the researchers developed. This study uses the R&D theory according to Dick and Carry (ADDIE) which states that the research model suggests that the application of development design principles be adjusted according to the steps that must be taken sequentially.

The method used is the ADDIE Model Research and Development method. The data are presented in the form of descriptive data. Then the data collection techniques used were interviews and questionnaires. The results of this study indicate that the developed snake and ladder media was assessed through the validation of media experts with a gain of 3.9 in the "Good" category and validation of material experts with a gain of 3.6 in the "Good" category. In addition to validation, the media developed was tested on Islamic Education teachers, the results of the teacher's assessment of the media developed by researchers, namely this media in the "Good" category with an average of 3.8. So it can be concluded that the learning media for the snake and ladder material of Haram and Thoyyib Halal Food and Beverages are in the "Good" category and are suitable for use.

The snake and ladder learning media design is the same as the snake and ladder in general. However, the advantage of this snake and ladder media is that it supports interesting lessons so that students don't get bored easily. And this media can be played anywhere and for anyone, also this game of snakes and ladders is not only playing but also learning to make players better understand the difference between good and bad food.

Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders Game

الملخص

زينب ، تطوير الوسائط التعليمية المبنية على لعبة السلم والثعبان في الحرم وطوبيان للأغذية والمشروبات الحلال ، برنامج دراسة التربية الإسلامية ، كلية العلوم الاجتماعية ، 2020.
خلفية هذا البحث هي أن وسائط الأفعى والسلم هذه مفيدة لتصور المواد مع الألعاب بحيث يكون الطلاب أكثر اهتمامًا. الثعابين والسلالم هي وسيلة لمزيد من الفهم للمواد التي تم تقديمها في الكتاب. بالإضافة إلى ذلك ، تم إجراء هذا البحث حتى يتمكن الطلاب من اختيار الطعام الحلال والجيد للوجبات الخفيفة التي يتناولونها في المدرسة. كان كائن البحث طلاب الصف السادس.

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائط تعليمية للثعابين والسلالم في الحرم وثوييب للأغذية والمشروبات الحلال ، لتحديد تقييم خبراء الإعلام وخبراء المواد حول منتجات تطوير لتطوير وسائط التعلم لتعلم الثعابين PAI الوسائط التي ينتجها الباحثون وتحديد تقييم معلم والسلالم على المواد الغذائية. ومشروبات الحرم والذويب الحلال التي طورها الباحثون. التي Dick and Carry (ADDIE) تستخدم هذه الدراسة نظرية البحث والتطوير وفقًا لـ تنص على أن نموذج البحث يقترح تعديل تطبيق مبادئ تصميم التطوير وفقًا للخطوات التي يجب اتخاذها بالتتابع.

يتم تقديم البيانات في ADDIE. الطريقة المستخدمة هي طريقة البحث والتطوير في نموذج شكل بيانات وصفية. ثم كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي المقابلات والاستبيانات. تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن وسائط الثعبان والسلم التي تم تطويرها تم تقييمها من خلال التحقق من صحة خبير وسائل الإعلام مع كسب 3.9 مع فئة "جيد" والتحقق من صحة خبير المواد مع كسب 3.6 مع فئة "جيد". بالإضافة إلى التحقق ، تم اختبار الوسائط المطورة على معلمي التربية الإسلامية ، ونتائج تقييم المعلم للوسائط التي طورها الباحثون ، وتحديداً هذه الوسيلة في فئة "جيد" بمتوسط 3.8. لذلك يمكن الاستنتاج أن الوسائط التعليمية لأفاعي وسلالم الحرم وثوييب للأغذية والمشروبات الحلال تقع في فئة "جيدة" ومناسبة للاستخدام.

تصميم وسائط التعلم على شكل السلم والثعبان هو نفسه تصميم الثعبان والسلم بشكل عام. ومع ذلك ، فإن ميزة وسائط الأفعى والسلم هذه هي أنها تدعم دروسًا ممتعة حتى لا يشعر الطلاب بالملل بسهولة. ويمكن تشغيل هذه الوسائط في أي مكان ولأي شخص ، كما أن لعبة الثعابين والسلالم هذه لا تلعب فقط ولكنها تتعلم أيضًا لجعل اللاعبين يفهمون بشكل أفضل الفرق بين الطعام الجيد والسيئ.

الكلمات الرئيسية: وسائل الإعلام التعليمية ، لعبة الثعابين والسلالم