

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
TEKNOLOGI *CODING* DALAM MENGEFEKTIFKAN *LABIRIN LOST IN  
THE VIRTUAL TOWN* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA  
ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH 1 GRESIK

TESIS



oleh

ROSYIDUL ARIFIBILLAH

NIM. 20232550017

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA  
2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI  
*CODING* DALAM MENGEFEKTIFKAN *LABIRIN LOST IN THE VIRTUAL TOWN* PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH 1  
GRESIK

T E S I S

Untuk memenuhi salah satu syarat  
Mencapai Gelar *Magister Pendidikan Islam* (M.Pd.)



oleh  
ROSYIDUL ARIFIBILLAH  
NIM. 20232550017

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA  
2025

## PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : ROSYIDUL ARIFIBILLA  
NIM : 20232550017  
Program Studi : Magister Pendidikan Islam  
Fakultas : Pascasarjana  
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, 2 Juli 2025

Yang menandatangani



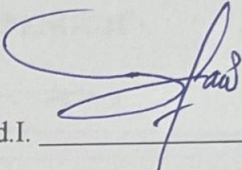
**ROSYIDUL ARIFIBILLA**

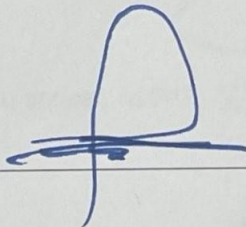
NIM. 20232550017

## PERSETUJUAN

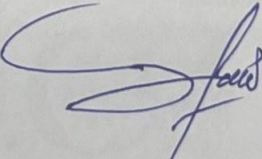
Tesis oleh Rosyidul Arifibillah, NIM 20232550017 dengan judul:  
Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi *Coding* dalam  
Mengefektifkan *Labirin Lost In The Virtual Town* Pada Mata Pelajaran  
Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Gresik, telah memenuhi  
syarat dan disetujui untuk diujikan.

Pembimbing

Dr. Muhammad Arfan Mu'ammam, M.Pd.I.  Pembimbing I

Dr. Zainal Arifin, M.Pd.I.  Pembimbing II

Mengetahui,  
Program Pascasarjana  
Universitas Muhammadiyah Surabaya  
Kapodi,

  
**Dr. Muhammad Arfan Mu'ammam, M.Pd.I.**

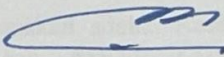
**PENGESAHAN**

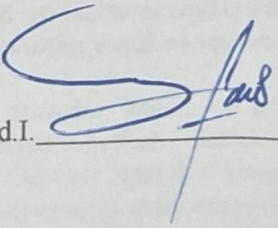
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
TEKNOLOGI CODING DALAM MENGEFEKTIFKAN *LABIRIN LOST IN  
THE VIRTUAL TOWN* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH 1 GRESIK**

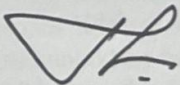
oleh :  
ROSYIDUL ARIFIBILLAH  
NIM. 20232550017

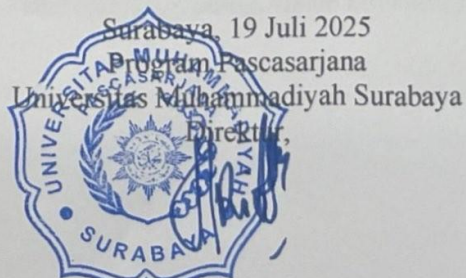
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis  
Pada tanggal : 12 Juli 2025

**TIM PENGUJI**

Prof. Dr. H. Abd Hadi, M.Ag.  Penguji Utama

Dr. Muhammad Arfan Mu' ammar, M.Pd.I.  Penguji I

Dr. Rahmat Arofah Hari Cahyadi, M.Pd.I.  Penguji II



**Dr. M. Ridlwan, M.Pd.**

## ABSTRAK

**Rosyidul Arifibillah**, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi *Coding* dalam Mengefektifkan *Labirin Lost In The Virtual Town* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Gresik. Dosen Pembimbing I: Dr. Muhammad Arfan Muammar, M.Pd.I., Dosen Pembimbing II: Dr. Zainal Arifin, M.Pd.I.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi coding dalam bentuk permainan edukatif berjudul *Lost in the Virtual Town* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Muhammadiyah 1 Gresik. Media ini dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan pendekatan interaktif melalui pemanfaatan elemen permainan labirin digital yang mengintegrasikan materi-materi PAI ke dalam tantangan dan teka-teki yang harus diselesaikan oleh peserta didik.

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Subjek uji coba meliputi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gresik. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi angket validasi ahli materi, ahli media, serta angket respon peserta didik dan guru, disertai dengan tes pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *Pertama*, Media ini pertama kali dibuat menggunakan platform Scratch dalam bentuk labirin edukatif yang menggabungkan elemen visual, naratif, dan kuis interaktif yang berkaitan dengan materi tata cara ibadah sholat. *Kedua*, hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan skor 91 persen untuk ahli materi PAI dan 92 persen untuk ahli IT. Namun, fitur penyimpanan tidak ada. *Ketiga*, hasil dari penggunaan media selama empat pertemuan menunjukkan bahwa ada perubahan yang signifikan dalam dinamika kelas di SMP Muhammadiyah 1 Gresik. Dinamika kelas berubah dari pasif menjadi lebih aktif, antusias, responsif, dan inovatif. Ini membantu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Coding, Game Edukatif, *Labirin Digital*

## ***ABSTRACT***

**Rosyidul Arifibillah**, *The Development of Learning Media Using Coding Technology to Enhance the Effectiveness of the "Lost in the Virtual Town" Maze Game in Islamic Religious Education at SMP Muhammadiyah 1 Gresik*. Supervisor I : Dr. Muhammad Arfan Muammar, M.Pd.I. Supervisor II : Dr. Zainal Arifin, M.Pd.I.

This study aims to develop a learning media based on coding technology in the form of an educational game titled *Lost in the Virtual Town* for the Islamic Religious Education (IRE) subject at SMP Muhammadiyah 1 Gresik. The media is designed to improve the effectiveness of learning through an interactive approach by utilizing digital maze game elements that integrate IRE materials into challenges and puzzles that students must solve.

The research method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The trial subjects consisted of 7th-grade students at SMP Muhammadiyah 1 Gresik. Instruments used for data collection included validation questionnaires from subject matter experts and media experts, student and teacher response questionnaires, as well as pretest and posttest evaluations to measure the effectiveness of the media.

The research findings indicate the following: *First*, the media was initially developed using the Scratch platform in the form of an educational maze that integrates visual elements, narrative content, and interactive quizzes related to the procedures of Islamic prayer (*shalat*). *Second*, expert validation results show that the media is highly feasible for use, receiving a score of 91 percent from the Islamic Education (PAI) content expert and 92 percent from the IT expert. However, it currently lacks a score-saving feature. *Third*, the implementation of the media over four learning sessions demonstrated a significant transformation in classroom dynamics at SMP Muhammadiyah 1 Gresik. The learning environment shifted from being passive to more active, enthusiastic, responsive, and innovative. This contributed to improving the quality of Islamic Education learning.

**Keywords:** Learning Media, Coding, Educational Game, Digital Maze

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena atas berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tesis yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi *Coding* dalam Mengefektifkan *Labirin Lost In The Virtual Town* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Gresik”.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran untuk seluruh umat manusia, yang telah membawa kita dari zaman jahiliyyah ke zaman yang terang benderang yakni Ad Diinul Islam dan yang kita harapkan syafa’atnya di akhirat kelak.

Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Mundakir, S.Kep., Ns., M.Kep., FISQua., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis sehingga tesis ini dapat selesai.
2. Bapak Dr. Ridlwan, M.Ag., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surabaya.
3. Bapak Dr. Muhammad Arfan Mu’ammam, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surabaya

yang telah memberikan dukungan dan kelancaran dalam pelaksanaan penelitian tesis.

4. Bapak Dr. Muhammad Arfan Mu'ammam, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing pertama dan Bapak Dr. Zainal Arifin, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing kedua yang telah banyak meluangkan waktu di sela-sela kesibukan yang sangat padat, memberikan pengarahan, usulan, saran dan kritik, sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
5. Bapak Dr. Muhammad Arfan Mu'ammam, M.Pd.I., selaku Dosen Wali yang telah membimbing selama masa kuliah dan memberikan pengarahan di awal penulisan tesis ini.
6. Seluruh Bapak Dosen Pascasarjana prodi Pendidikan Islam, yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh studi di kampus Universitas Muhammadiyah Surabaya ini.
7. Ibu Sulistyarningsih, M.Pd. selaku Kepala SMP Muhammadiyah 1 Gresik, yang telah memberikan izin dalam melakukan penelitian, meluangkan waktunya untuk dapat melakukan wawancara secara langsung dan memberikan dukungan agar penelitian ini dapat menjadi wawasan kepada masyarakat luas.
8. Bapak Bustanul Arifin, S.Pd., selaku Kepala Laboratorium Informatika SMP Muhammadiyah 1 Gresik, yang telah meluangkan waktunya untuk dapat melakukan wawancara secara langsung dan memberikan dukungan agar penelitian ini dapat menjadi wawasan kepada masyarakat luas.

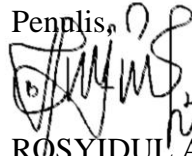
9. Bapak Achmad Ashari, S.Pd., selaku Wakil Kepala Sekolah yang telah meluangkan waktunya untuk dapat melakukan wawancara secara langsung dan memberikan dukungan agar penelitian ini dapat menjadi wawasan kepada masyarakat luas.
10. Narasumber penelitian saya yaitu Beny Firmansayah S.Pd., Sunarko, S.Psi., Wakiya, S.Pd., Zam Zam Fathoni, S.E., dan siswa siswi kelas VII B serta VII C yang telah meluangkan waktunya untuk menjadi narasumber yang menjadi bagian penting dalam penulisan tesis ini.
11. Ibu saya tersayang Lilik Rosyidah, yang menjadi motivator utama saya dalam melanjutkan studi pascasarjana, yang selalu mendo'akan untuk kesuksesan anaknya dan telah memberikan dukungan materil dan non materil, semoga selalu dalam hidayah dan lindungan Allah Swt.
12. Istri tercinta saya Rini Puji Utami, S.E., dan anak-anak saya Ayesha Humaira Al Hafidzah dan Ameer Hafidz Daifullah Erdogan yang telah memberikan dukungan dan selalu mendo'akan demi keberhasilan saya.
13. Teman-teman seperjuangan dari prodi Pendidikan Islam 2023, yang telah memberikan motivasi dan semangat sehingga terselesaikan tesis ini.
14. Bapak/Ibu guru dan karyawan serta anak-anak didik saya yang selalu memberikan dukungan, semangat, nasehat, kritik dan saran, sehingga saya dapat menyelesaikan tesis ini.
15. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Atas segala bantuan bapak/ibu baik material maupun non materil demi terselesaikannya tesis ini. Penulis berharap semoga Allah SWT yang membalas dengan balasan kebaikan di dunia dan akhirat kelak. Aamiin.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan demi terwujudnya karya yang lebih baik di masa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis khususnya. Aamiin Yaa Robbal 'Aalamiin.

Surabaya, 19 Juli 2025

Penulis,  


ROSYIDUL ARIFIBILLAH  
NIM: 20232550017

## DAFTAR HADIR

COVER LUAR .....	i
COVER DALAM .....	ii
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN MENGIKUTI UJIAN TESIS .....	iv
PENGESAHAN PENGUJI UJIAN TESIS .....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat Penelitian .....	12
E. Definisi Operasional .....	13
F. Penelitian Terdahulu .....	16
G. Sistematika Pembahasan .....	26
BAB II LANDASAN TEORI .....	27
A. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN .....	27
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	27
2. Pemanfaatan media pembelajaran .....	29
3. Faktor Media Pembelajaran .....	36
4. Proses Pembelajaran .....	41
B. TEKNOLOGI <i>CODING</i> .....	41
1. Pembelajaran Teknologi .....	41
2. Pembelajaran <i>Coding</i> .....	42

3. Programing <i>Stratch</i> .....	41
4. Manfaat Aplikasi <i>Stratch</i> .....	42
C. PEMBELAJARAN EFEKTIF DENGAN <i>LABIRIN LOST IN THE VIRTUAL TOW</i> .....	50
1. Pengertian Pembelajaran .....	50
2. Pengertian <i>Labirin</i> .....	51
3. Pembelajaran Inovatif .....	52
4. <i>Game Edukasi</i> .....	54
D. PENDIDIKAN AGAMA ISLAM .....	58
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam .....	58
2. Pendidikan sebagai Pengembangan Potensi .....	61
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam .....	64
4. Penetapan Norma Keberhasilan Pembelajaran .....	70
BAB III METODE PENELITIAN .....	74
A. Jenis Penelitian .....	74
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	78
C. Subjek dan Obyek Penelitian .....	78
D. Teknik Pengumpulan Data .....	79
E. Teknik Analisis Data .....	80
BAB IV PAPARAN DATA DAN ANALISIS HASIL PENELITIAN .....	83
A. Gambaran Umum dan Obyek Penelitian .....	83
B. Penyajian Data	
Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Coding dalam	
Mengefektifkan Labirin Lost In The Virtual Town Pada Mata Pelajaran	
Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Gresik	
.....	122
C. Penyajian Data	
Analisis Implementasi Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan	
Teknologi Coding dalam Mengefektifkan Labirin Lost In The Virtual Town	

Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1

Gresik .....	125
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	154
A. Kesimpulan .....	154
B. Saran .....	155