

**PENGEMBANGAN DAN EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN
EDUCANDY GAME PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI SMP
MUHAMMADIYAH 1 SURABAYA**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Putri Dwi Lestari
NIM: 20221550063

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS STUDI ISLAM DAN PERADABAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026**

**PENGEMBANGAN DAN EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN
EDUCANDY GAME PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI SMP
MUHAMMADIYAH 1 SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh:

PUTRI DWI LESTARI

NIM. 20221550063

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS STUDI ISLAM DAN PERADABAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama: Putri Dwi Lestari

NIM: 20221550063

Judul: Pengembangan dan Evaluasi Media Pembelajaran *Educandy Game* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Fikih di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya.

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

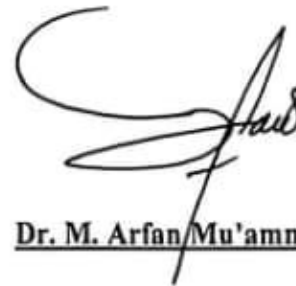
Surabaya, 24 Desember 2025.

Pembimbing I



Dr. Asrori, M.Pd.I

Pembimbing II



Dr. M. Arfan/Mu'ammara, M.Pd.I

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam



Dr. Asrori, M.Pd.I

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama: Putri Dwi Lestari

NIM: 20221550063

Judul: Pengembangan dan Evaluasi Media Pembelajaran Educandy Game pada Mata Pelajaran PAI Materi Fikih di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya

Ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi pada:

Hari: Rabu

Tanggal: 28 Januari 2026

Tempat: Lab PAI Lt. 7 ATT

Dan telah diterima sebagai persyaratan memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Tim Penguji Skripsi,

Penguji I,

Dr. Asrori, M.Pd.I

Penguji II,

Dr. M. Arfan Mu'ammara, M.Pd.I

Penguji III,

Dr. Moch. Charis Hidayat, M.Pd.I

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Studi Islam dan Peradaban
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Dr. Thoat Stiawan, M.H.I.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

NAMA: Putri Dwi Lestari

NIM: 20221550063

PROGRAM STUDI: Pendidikan Agama Islam

JUDUL SKRIPSI: Pengembangan dan Evaluasi Media Pembelajaran Educandy Game pada Mata Pelajaran Fikih di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran dan penerapan asli saya sendiri. Saya tidak mencantumkan bahan-bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain kecuali disebutkan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat.

Surabaya, 28 April 2026

Yang, Membuat Pernyataan



Putri Dwi Lestari

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada orang tua tercinta yang selalu memberikan dukungan, do'a, kasih sayang, perhatian, motivasi, nasihat, kerja keras yang sangat luar biasa untuk putri tunggalnya ini. Terimakasih yang sebesar-besarnya karena telah membiayai pendidikan selama dibangku perkuliahan sehingga bisa menyelesaikan program studi Putri sampai selesai. Terimakasih atas segala perjuangan dan cinta yang tak terhingga.
2. Keluarga besar Bapak Suknan yang selalu membantu, memberikan dukungan dan selalu mendoakan saya sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini. Terimakasih atas doa dan dukungan.
3. Kepada kakek saya terimakasih banyak yang telah memberikan semangat, dukungan, dan doa kepada cucu nya. Dan Almarhumah nenek saya terimakasih sudah memberikan dukungan dan doa, walaupun sekarang sudah tidak bisa menemani cucu nya dari pertama kali masuk perkuliahan sampai selesai.
4. Kepada diri saya sendiri terimakasih yang sudah mau berjuang sampai bisa menyelesaikan perkuliahan ini tepat waktu, dan melawan rasa malas nya saat mengerjakan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang dan Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan dan Evaluasi Media Pembelajaran *Educandy Game* pada Mata Pelajaran PAI Materi Fikih di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya”. terselesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Mundakir, S.Kep., Ns., M.Kep., Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya
2. Bapak Dr. Thoat Stiawan, S.H.I., M.H.I., Selaku Dekan Fakultas Studi Islam dan Peradaban
3. Bapak Dr. Asrori, M.Pd.I., Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam dan selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak meluangkan waktu untuk bimbingan, tenaga, serta arahan untuk melancarkan proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dr. M. Arfan Mu’ammam, M.Pd.I., Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan demi terselesainya skripsi ini.
5. Ibu Dr. Ika Puspitasari, M.Pd.I., Dosen Pendidikan Agama Islam, selaku Validator ahli materi yang telah memberikan saran dan masukan terhadap produk yang telah dikembangkan
6. Bapak Dr. Shokhibul Arifin, M.Pd.I., Dosen Pendidikan Agama Islam, selaku Validator ahli media yang telah memberikan saran dan masukan terhadap produk yang telah dikembangkan
7. Segenap Dosen Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya yang telah memberikan ilmu sehingga dapat terselesainya skripsi ini

8. Bapak Istamarudin, S.Pd.I., selaku Guru SMP Muhammadiyah 1 Surabaya yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian dan membantu memberikan fasilitas terkait penelitian ini.
9. Peserta didik kelas 8 D SMP Muhammadiyah 1 Surabaya yang bersedia menjadi objek dalam penelitian.
10. Teman-teman yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam penelitian ini.

Demikian skripsi ini dibuat, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan penulis demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kebermanfaatan bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Surabaya, 28 Januari 2026

Penulis

ABSTRAK

Putri Dwi Lestari (20221550063), Pengembangan dan Evaluasi Media Pembelajaran *Educandy Game* pada Mata Pelajaran PAI Materi Fikih di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya.

Pemanfaatan teknologi menjadi kebutuhan penting dalam berbagai sektor, khususnya di bidang pendidikan. Pendidik dituntut untuk mampu mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas guna membantu dan mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Game Educandy* pada materi Fikih, serta mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini berjumlah 28 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket validasi dari ahli media dan ahli materi, serta angket respons dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media mencapai 84% dengan kategori sangat layak, begitu pula penilaian dari ahli materi mencapai 84% dengan kategori sangat layak. Respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Educandy Game* mencapai 82,8% dengan kategori sangat layak, sedangkan respons guru mencapai 91,4% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Educandy Game* layak digunakan dalam proses pembelajaran dan memperoleh tanggapan yang sangat positif dari guru dan siswa.

Kata Kunci: *ADDIE, Educandy Game, Fikih, Media Pembelajaran*

ABSTRAK

Putri Dwi Lestari (20221550063), Development and Evaluation of the Educandy Game Learning Media for Islamic Religious Education (PAI) Subjects with Fiqh Material at Muhammadiyah 1 Junior High School, Surabaya.

The use of technology has become a crucial need in various sectors, particularly in education. Educators are required to optimize the use of technology as a learning medium in the classroom to assist and facilitate the delivery of material to students, making it easier to understand. This study aims to develop an Educandy Game-based learning media for Fiqh material and to determine the feasibility of the developed learning media in the learning process. The method is Research and Development (R&D) in the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study subjects were 28 students. The research instruments used included a validation questionnaire from media experts and subject matter experts, as well as response questionnaires from teachers and students. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and documentation.

Validation results showed that the media expert's assessment reached 84%, categorized as very appropriate, and the material expert's assessment reached 84%, categorized as very appropriate. The use of the Educandy Game learning media reached 82.8%, categorized as very appropriate, while the teacher response reached 91.4%, categorized as very appropriate. These results indicate that the Educandy Game learning media is suitable for use in the learning process and has received very positive responses from both teachers and students.

Keywords: ADDIE, Educandy Game, Fiqh, Learning Media

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
F. Asumsi Pengembangan	12
G. Sistematika Penulisan	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Konsep Teori.....	15
1. Media Pembelajaran	15
2. Media Pembelajaran <i>Educandy Game</i>	22
3. Materi Fikih.....	28
B. Penelitian Terdahulu	38
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Model Pengembangan.....	45
B. Prosedur Pengembangan	47
C. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian	55
D. Populasi dan Sampel	55
E. Jenis Data dan Sumber Data	56

F. Teknik Pengumpulan Data.....	57
G. Teknik Analisi Data	61
H. Uji Keabsahan Data.....	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	67
A. Profil SMP Muhammadiyah 1 Surabaya	67
B. Penyajian Data	71
C. Analisis Data	85
D. Revisi Produk.....	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Peserta Didik kls 8 D	68
Tabel 4. 2 Instrumen Wawancara.....	73
Tabel 4. 3 Hasil Validator Ahli Media.....	81
Tabel 4. 4 Hasil Validator Materi	83
Tabel 4. 5 Hasil Respon Guru	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Wawancara Guru PAI	72
Gambar 4. 2 Educandy Studio	77
Gambar 4. 3 Create a New Activity	77
Gambar 4. 4 Matching Pairs.....	78
Gambar 4. 5 Edit Materi Soal	78
Gambar 4. 6 Share Kode Permainan	78
Gambar 4. 7 Educandy Web	79
Gambar 4. 8 Educandy Game	79
Gambar 4. 9 Peserta didik Mempraktekkan Media.....	86
Gambar 4. 10 Respon Guru.....	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Permohonan Ijin Penelitian	102
Lampiran 1. 2 Lembar Validasi Ahli Materi.....	103
Lampiran 1. 3 Lembar Validasi Ahli Media	103