

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ‘TEBAK
AKHLAK’ BERBASIS GAME DI SMP MUHAMMADIYAH 9
JOJORAN SURABAYA**

SKRIPSI



DISUSUN OLEH :

TUFAIL ILHAM MANSIZ

NIM : 20221550006

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

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ‘TEBAK
AKHLAK’ BERBASIS GAME DI SMP MUHAMMADIYAH 9
JOJORAN 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:

TUFAIL ILHAM MANSIZ

NIM. 20221550006

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

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Tufail Ilham Mansiz

NIM : 20221550006

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME 'TEBAK AKHLAK' BERBASIS *GAME* DI SMP MUHAMMADIYAH 9 JOJORAN SURABAYA**

ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 28 April 2026

Pembimbing I,


Dr. Shokhibul Arifin, M.Pd.I.

Pembimbing II,


Dr. Ika Puspitasari, M.Pd.I.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam



Dr. Asrori, M.Pd.I

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang disusun oleh :

Nama : Tufail Ilham Mansiz
NIM : 20221550006
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ‘TEBAK AKHLAK’ BERBASIS GAME DI SMP MUHAMMADIYAH 9 JOJORAN SURABAYA**

ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 22 Januari 2026

Tempat : Universitas Muhammadiyah Surabaya, Jl. Sutorejo No.59 Surabaya Gedung At Tauhid Tower Lab PAI

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

Surabaya, 22 Januari

2026

Tim Penguji Skripsi

Penguji 1

Dr. Ika Puspitasari, M.Pd.I.
NIDN. 0703049103

Penguji 2

Dr. Shokhibul Arifin, M.Pd.I.
NIDN. 0719098701

Penguji 3

Dr. Asrori, M.Pd.I
NIDN. 0719098701

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Studi Islam dan Peradaban
Universitas Muhammadiyah Surabaya



Dr. Thoat Stiawan, M.H.I
NIDN. 0707108602

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

NAMA : TUFAIL ILHAM MANSIZ

NIM : 20221550006

PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JUDUL SKRIPSI : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN 'TEBAK AKHLAK' BERBASIS GAME DI SMP MUHAMMADIYAH 9 JOJORAN SURABAYA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari 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 untuk menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat.

Surabaya, 26 Januari 2026

Yang Membuat Pernyataan



TUFAIL ILHAM MANSIZ

NIM.20221550006

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengharap keridhoan Allah SWT Karya sederhana ini penulis persembahkan skripsi ini untuk orang-orang tercinta dan tersayang atas kasihnya, sekaligus sebagai ungkapan terimakasih untuk :

1. Kepada kedua orang tua ku yang tercinta dan tersayang ayahanda Supriyanto dan Ibunda Amrini isyaroh yang tak pernah henti mendoakan ku dan tak pernah mengenal lelah dalam mendidik dan membesarkanku atas cinta dan kasih sayangnya untuk pencapaian kesuksesan dalam kehidupan melalui doa yang tak pernah putus untuk anaknya.
2. Kepada Adek kandung dan kakak-kakakku sepupu Tersayang yaitu Adek Helmi Musthafa Hammam, Naufal Musthafa Hammam, Mumtaz Hafidz Amarullah. Terimakasih telah memberikan semangat dan perhatian serta selalu memberika support kepadaku agar semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada Sahabat-sahabatku seperjuangan terima kasih juga atas dukungannya dan mensupport slalu menyuruh untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada Teman-temanku sekelas PAI A dan teman teman semua angkatan 22 ku ucapkan terima kasih juga pada kalian yang selalu memberikan dukungan, perhatian nasehat, dan motivasi kepada ku sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada teman teman Organisasi BEM FSIP juga saya ucapkan terimakasih atas dukungan dan suppotrnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Teman-teman seperjuangan KKN Pasuruan
7. Teman-teman seperjuangan PLP 2 di SMP Muhammadiyah 9 Jojoran Surabaya
8. Ucapan terimakasih kepada ustadz Rifqy selaku Guru pamong waktu PLP 2 di SMP Muhammadiyah 7 Surabaya yang selalu memberikan nasehat serta motivasi dan dukungan agar terselesaikan skripsi ini.
9. Dan tak lupa Almamaterku Tercinta (UMSURA) Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Penulis menyadari adanya berbagai kekurangan dan kelemahan, baik dari aspek konten maupun penggunaan bahasa, dalam pembuatan skripsi ini. Hal ini disebabkan oleh batasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis sangat berharap akan kritik serta masukan konstruktif demi perbaikan skripsi ini. Semoga isi dalam skripsi ini dapat memberikan manfaat dan memperkaya pengetahuan.

Surabaya, Januari 2026

Penulis

Tufail Ilham Mansiz

NIM. 20221550006

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran ‘Tebak Akhlak’ Berbasis Game di SMP Muhammadiyah 9 Jojoran Surabaya**”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, uswatun hasanah yang membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang dengan cahaya Islam.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat guna mencapai pada Gelar Sarjana (S1), pada Program Studi PAI (Pendidikan Agama Islam), Fakultas Studi Islam dan Peradaban (FSIP).

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Mundakir, S.Kep., Ns., M.Kep., FISQua selaku Rektor UMSURA,
2. Bapak Dr. Shokhibul Arifin, M.Pd.I, selaku pembimbing 1 yang telah memberi bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan memberikan motivasi.
3. Ibu Dr. Ika Puspitasari, M.Pd.I, selaku pembimbing yang telah memberi bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan memberikan motivasi.

4. Bapak Dr. Asrori, M.Pd.I. selaku Kaprodi Pendidikan Agama Islam.
5. Seluruh Dosen dan karyawan FSIP yang memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dan teman-teman ku seperjuangan yang selalu memberikan arahan dan dukungan dan memberikan semangat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Serta untuk Kepala Sekolah dan Ustadzah Rita Purnamasari, S.Pd selaku Waka Kurikulum di SMP Muhammadiyah 9 Jojoran Surabaya yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian pada penulis juga mengucapkan banyak terima kasih.

Atas segala bantuan yang telah diberikan, semoga Allah SWT senantiasa memberikan pahala yang berlipat ganda dan dicatat di sisi Allah SWT sebagai amal ibadah. Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan lapang dada. Akhir kata, semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi karya yang berguna bagi kemajuan pendidikan karakter berbasis agama di Indonesia."

Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Surabaya, Januari 2026

ABSTRAK

Pembelajaran akhlak dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) memerlukan media yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu internalisasi nilai-nilai akhlak terpuji. Namun, pembelajaran akhlak di sekolah masih banyak menggunakan metode konvensional yang kurang menarik minat siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran game “Tebak Akhlak” berbasis Game-Based Learning menggunakan platform Roblox serta mengetahui kelayakannya sebagai media pembelajaran PAI. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, dan Implementation dalam skala terbatas. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, dan siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 9 Jojoran Surabaya. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran “Tebak Akhlak” berbasis Roblox dinyatakan valid dan praktis berdasarkan penilaian ahli dan respon siswa, sehingga layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran akhlak di SMP.

Kata kunci: Game-Based Learning, Roblox, Media Pembelajaran, Akhlak Terpuji, PAI.

ABSTRACT

Learning morals in Islamic Religious Education (PAI) requires instructional media that can enhance student engagement and facilitate the internalization of commendable moral values. However, moral instruction in schools still often relies on conventional methods that are less engaging for students. This study aims to develop a game-based learning medium called “*Tebak Akhlak*” using the Roblox platform and to determine its feasibility as a medium for PAI learning. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, and limited Implementation. The research subjects consisted of subject matter experts, media experts, and eighth-grade students of SMP Muhammadiyah 9 Jojoran Surabaya. Data were collected through interviews, observations, and questionnaires. The results indicate that the Roblox-based “*Tebak Akhlak*” learning media is valid and practical, based on expert validation and student responses. Therefore, it is suitable for use as a supporting medium for moral education in junior high schools.

Keywords: Praiseworthy Morals, Game-Based Learning, Learning Media, Islamic Religious Education, Roblox

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Media Pembelajaran.....	12
B. Game-Based Learning.....	15
C. Game-Based Learning dalam Pendidikan.....	16
D. Game-Based Learning dalam Pembelajaran Agama Islam.....	18
E. Desain Game Edukatif yang Efektif	19
F. Game-Based Learning Berbasis Media Roblox.....	20
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Prosedur Pengembangan.....	25
1. Analisis (Analysis).....	27
2. Perancangan (Design).....	28
3. Pengembangan (Development).....	29
4. Uji Coba (Implementation).....	30
5. Evaluasi (Evaluations)	31
C. Desain Uji Coba Produk	31
D. Subjek.Uji Coba.....	33

1. Ahli Materi.....	33
2. Ahli Desain / Ahli Media	33
3. Siswa.Kelas VIII SMP	34
E. Populasi dan Sampel	36
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	37
G. Instrumen Pengumpulan Data	39
1. Lembar Validasi Ahli	39
2. Angket Respon Siswa	40
H. Teknik Analisis Data	40
1. Analisis Validasi Ahli (Materi dan Media).....	41
2. Analisis Angket Respon Siswa	41
I. Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan Produk	42
1. Kriteria Kevalidan.....	42
2. Kriteria Kepraktisan.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Deskripsi Media Pembelajaran “Tebak Akhlak”	44
B. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Model ADDIE	45
C. Hasil Validasi Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Game Islami “Tebak Akhlak”	56
D. Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Media.....	60
E. Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran Game Islami “Tebak Akhlak”	61
F. Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Materi	66
G. Hasil Uji Coba Produk (Respon Siswa).....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xviii

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel validasi ahli media.....	58
Tabel 4. 2 Tabel validasi ahli materi	62
Tabel 4. 3 Tabel hasil uji coba siswa.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 situasi sosial dalam game	21
Gambar 3. 1 model ADDIE	26
Gambar 3. 2 tampilan roblox studio.....	29
Gambar 3. 3 contoh program Lua	30