

PENGEMBANGAN MEDIA ROLE-PLAY ROBLOX UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PRAKTIK MANASIK HAJI UMRAH DI MTSN 1 TUBAN

Abdul Khamid Nasimul Askhia, Isnawati Nur Afifah Latif

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

nasimulaskiyaz26@gmail.com, isnawatinurafifahlatif@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran berbasis *role-play* pada platform Roblox dikembangkan untuk mendukung pembelajaran manasik haji dan umrah di MTsN 1 Tuban. Pengembangan media dilakukan melalui pendekatan *Research and Development* dengan model ADDIE. Uji coba produk melibatkan 34 siswa kelas VIII menggunakan rancangan *one-group pretest-posttest*. Data penelitian diperoleh melalui lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, observasi, serta tes unjuk kerja. Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa media memperoleh skor 90% dari ahli materi dan 94% dari ahli media, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Dari aspek kepraktisan, respon guru mencapai 90% dan respon siswa mencapai 87%, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Peningkatan keterampilan praktik terlihat dari perubahan rata-rata skor *pre-test* sebesar 60 menjadi 90 pada *post-test*, dengan nilai N-Gain 0,75 dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media *role-play* berbasis Roblox layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran Fikih yang membantu siswa memahami tahapan manasik secara lebih visual, interaktif, dan prosedural.

Kata Kunci: Gamifikasi, Manasik Haji, Media Pembelajaran, Roblox.

ABSTRACT

A Roblox-based *role-play* learning medium was developed to support the teaching of Hajj and Umrah practice materials at MTsN 1 Tuban. The development process applied a *Research and Development* approach using the ADDIE model. The product trial involved 34 eighth-grade students and employed a *one-group pretest-posttest* design. The data were obtained through expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, classroom observation, and performance-based assessment. Expert appraisal indicated that the media achieved a score of 90% from the material expert and 94% from the media expert, placing it in the highly valid category. In terms of practicality, the teacher response reached 90%, while the student response reached 87%, indicating that the media was easy to use in the learning process. The improvement in students' practical skills was reflected in the increase of the average *pre-test* score from 60 to 90 in the *post-test*, with an N-Gain score of 0.75 in the high category. These findings indicate that Roblox-based *role-play* media is feasible as an alternative tool for Islamic jurisprudence learning, particularly in helping students understand the stages of Hajj and Umrah practices in a more visual, interactive, and procedural way.

Keywords: *Gamification, Hajj Practices, Learning Media, Roblox.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Fikih pada materi haji dan umrah memiliki karakter yang berbeda dari materi yang hanya menekankan pemahaman konsep. Materi ini tidak cukup dikuasai melalui hafalan mengenai hukum, syarat, rukun, dan wajib ibadah, tetapi juga memerlukan kemampuan siswa dalam memahami urutan praktik manasik secara benar. Dalam pembelajaran di madrasah, aspek psikomotorik menjadi penting karena siswa perlu mengetahui bagaimana tahapan ibadah dilakukan, bukan hanya mengetahui definisi atau ketentuannya secara teoritis (Umami et al. 2025). Di MTsN 1 Tuban, pembelajaran manasik masih menghadapi kendala karena praktik langsung belum dapat dilakukan secara intensif dan berulang. Keterbatasan waktu, biaya, fasilitas, serta kebutuhan pendampingan membuat siswa lebih banyak menerima materi dalam bentuk penjelasan. Akibatnya, pemahaman siswa cenderung berhenti pada ranah teori dan belum sepenuhnya terbantu dalam membangun ingatan prosedural mengenai urutan serta gerakan manasik (Sulaiman and Dewi 2022).

Kondisi tersebut menuntut adanya media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman praktik secara lebih fleksibel dan mudah diakses. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah simulasi virtual dengan pendekatan gamifikasi. Melalui platform Roblox, pembelajaran manasik dapat disajikan dalam bentuk ruang tiga dimensi yang memungkinkan siswa menjalankan avatar, membaca instruksi, mengikuti jalur kegiatan, dan menyelesaikan tahapan ibadah secara bertahap. Pendekatan ini membuat siswa tidak hanya menjadi pendengar dalam proses pembelajaran, tetapi juga terlibat sebagai pelaku yang aktif mengikuti alur praktik. Dengan demikian, unsur permainan dalam Roblox diarahkan untuk mendukung tujuan pembelajaran, yaitu membantu siswa memahami tahapan manasik secara lebih visual, interaktif, dan prosedural (Safroni and Hidayah 2024).

Pemanfaatan Roblox dalam penelitian ini juga mempertimbangkan perkembangan keamanan platform digital untuk anak. Roblox telah menyediakan fitur kendali orang tua dan memperkenalkan Roblox Kids serta *select accounts* sebagai bagian dari upaya menghadirkan pengalaman digital yang lebih terarah bagi pengguna usia anak. Dalam konteks Indonesia, perhatian terhadap perlindungan anak di ruang digital juga sejalan

dengan program dan edukasi Komdigi mengenai penggunaan ruang digital yang aman bagi keluarga dan pelajar. Oleh karena itu, Roblox dalam penelitian ini tidak diposisikan sebagai permainan bebas, melainkan sebagai media pembelajaran yang dikurasi, digunakan di bawah pendampingan guru, dan diarahkan untuk mendukung tujuan pembelajaran Fikih.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengembangkan media digital untuk pembelajaran agama. Media berbasis Virtual Reality memiliki kelebihan dari sisi imersi, tetapi penerapannya membutuhkan perangkat khusus yang belum tentu tersedia di sekolah. Sementara itu, game edukasi berbasis Android lebih mudah diakses, tetapi umumnya masih terbatas pada tampilan dua dimensi sehingga belum sepenuhnya menghadirkan pengalaman ruang. Penelitian ini menawarkan alternatif berupa simulasi *role-play* tiga dimensi berbasis Roblox yang dapat digunakan melalui laboratorium komputer sekolah dan memungkinkan siswa berinteraksi dengan alur manasik secara lebih aktif (Badarudin, Astuti, and Umri 2025; Nurjaman et al. 2025; Sabila, Faizal, and Alirmansyah 2025)

Berdasarkan pemaparan tersebut, urgensi dari penelitian ini adalah untuk merancang, mengembangkan, dan membuktikan efektivitas media *role-play* Roblox dalam mendongkrak hasil belajar manasik haji dan umrah siswa secara drastis. Adapun kontribusi utama dari penelitian ini tidak hanya berfokus pada tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa secara akademik, tetapi juga menjadi tonggak awal (*blueprint*) bagi lembaga madrasah dalam merangkul kemajuan teknologi. Melalui media ini, pembelajaran Fikih diharapkan menjadi jauh lebih relevan dengan karakteristik generasi *digital native*, memadukan penanaman syariat Islam, kecakapan psikomotorik, dan literasi digital dalam satu ruang yang harmonis.

METODE PENELITIAN

Kajian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* karena fokus utamanya adalah menghasilkan media pembelajaran dan menguji kelayakannya dalam konteks pembelajaran Fikih. Produk yang dikembangkan berupa media *role-play* berbasis Roblox untuk membantu siswa mempelajari tahapan manasik haji dan umrah. Proses pengembangan mengacu pada model ADDIE yang mencakup tahap analisis

kebutuhan, perancangan produk, pengembangan media, penerapan dalam pembelajaran, dan evaluasi hasil penggunaan. Model ini digunakan karena menyediakan alur kerja yang sistematis dalam merancang dan menyempurnakan media pembelajaran digital (Sugiyono 2019; Tegeh and Kirna 2013)

Tahap *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran Fikih, khususnya pada materi manasik haji dan umrah di MTsN 1 Tuban. Pada tahap ini, peneliti menelaah karakteristik materi, kebutuhan siswa, ketersediaan fasilitas laboratorium komputer, serta kendala pembelajaran yang muncul ketika materi manasik disampaikan melalui metode ceramah. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi manasik membutuhkan media yang tidak hanya menyajikan informasi secara verbal, tetapi juga mampu membantu siswa memahami urutan, lokasi, dan gerakan praktik ibadah secara lebih konkret. Oleh karena itu, media simulasi berbasis *role-play* dipilih agar siswa dapat mempelajari tahapan manasik melalui pengalaman belajar yang lebih aktif dan visual.

Tahap *Design* dilakukan dengan menyusun rancangan awal media pembelajaran. Rancangan ini meliputi penyusunan alur pembelajaran, *storyboard role-play*, desain lingkungan virtual, desain antarmuka pengguna, serta penentuan indikator keterampilan yang akan dinilai. Lingkungan virtual dirancang dengan memuat beberapa unsur utama dalam praktik manasik, seperti area miqat, replika Ka'bah, jalur tawaf, jalur sa'i, dan area tahallul. Selain itu, peneliti juga menyusun urutan aktivitas siswa di dalam simulasi agar sesuai dengan tahapan pembelajaran Fikih. Pada tahap ini, rancangan media diarahkan untuk memadukan aspek visual, interaktivitas, dan ketepatan materi, sehingga media tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tahap *Development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan media ke dalam Roblox Studio. Pengembangan dilakukan melalui pembuatan objek tiga dimensi, pengaturan jalur aktivitas, penyusunan instruksi di dalam media, serta *scripting* menggunakan bahasa pemrograman Luau. Sistem dalam media dirancang secara sekuensial agar siswa mengikuti tahapan manasik secara runtut. Misalnya, siswa diarahkan untuk memulai aktivitas dari titik miqat sebelum melanjutkan ke tahapan tawaf dan sa'i. Sistem ini bertujuan membantu siswa memahami bahwa praktik manasik memiliki urutan yang tidak dapat dilakukan secara acak.

Pada tahap ini juga dikembangkan fitur pencatatan hasil belajar melalui integrasi Discord Webhook, sehingga hasil aktivitas siswa dapat terdokumentasi secara lebih efisien untuk kebutuhan evaluasi pembelajaran.

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli sebelum digunakan dalam uji coba lapangan. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai kesesuaian media dengan kurikulum Fikih, ketepatan konsep haji dan umrah, keruntutan tahapan manasik, kesesuaian istilah ibadah, serta kelayakan materi untuk siswa Madrasah Tsanawiyah. Ahli media menilai tampilan visual, kemudahan navigasi, keterbacaan instruksi, interaktivitas, konsistensi alur permainan, serta kelayakan teknis media berbasis Roblox. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum tahap implementasi. Validasi ahli penting dilakukan agar produk yang dikembangkan memiliki kelayakan isi dan kelayakan media sebelum digunakan oleh siswa (Akbar 2018)

Tahap *Implementation* dilakukan di Laboratorium Komputer MTsN 1 Tuban dengan melibatkan 34 siswa kelas VIII sebagai subjek uji coba. Pemilihan subjek disesuaikan dengan materi pembelajaran Fikih yang sedang dipelajari siswa. Sebelum menggunakan media, siswa terlebih dahulu mengikuti pembelajaran awal dan mengerjakan *pre-test* berupa tes unjuk kerja untuk mengetahui kemampuan awal dalam memahami dan mempraktikkan urutan manasik. Setelah itu, siswa menggunakan media *role-play* berbasis Roblox dengan pendampingan guru dan peneliti. Setelah proses simulasi selesai, siswa mengerjakan *post-test* untuk mengetahui perubahan kemampuan setelah menggunakan media. Desain uji coba yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*, yaitu desain yang membandingkan hasil pengukuran sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada kelompok yang sama (Arikunto 2019; Creswell and Creswell 2018)

Data penelitian diperoleh melalui beberapa instrumen yang disesuaikan dengan tujuan pengembangan produk. Penilaian kelayakan media dilakukan menggunakan lembar validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Kepraktisan produk diperoleh melalui angket respon guru dan siswa setelah proses penggunaan media. Selain itu, observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan siswa, hambatan teknis, dan kelancaran penggunaan

media selama simulasi berlangsung. Untuk mengukur perubahan kemampuan praktik, peneliti menggunakan tes unjuk kerja yang diberikan sebelum dan sesudah siswa menggunakan media Roblox (Arikunto 2019)

Instrumen validasi ahli disusun berdasarkan indikator kelayakan isi dan kelayakan media. Indikator kelayakan isi mencakup kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan urutan manasik, kejelasan instruksi ibadah, kesesuaian bahasa, dan relevansi materi dengan tingkat perkembangan siswa. Indikator kelayakan media mencakup tampilan visual, kemudahan penggunaan, keterbacaan teks, navigasi avatar, interaktivitas, kestabilan alur simulasi, dan daya tarik media. Sementara itu, instrumen angket respon guru dan siswa disusun untuk menilai kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, efisiensi pembelajaran, motivasi belajar, dan kenyamanan penggunaan media.

Tes unjuk kerja digunakan untuk menilai keterampilan praktik siswa dalam mengikuti rangkaian manasik haji dan umrah. Rubrik penilaian mencakup beberapa indikator, yaitu ketepatan memahami titik miqat dan niat, ketepatan mengikuti urutan tawaf, ketepatan memahami rute sa'i, pemahaman terhadap tahallul, kemampuan mengikuti instruksi simulasi, dan ketepatan menyelesaikan rangkaian manasik sesuai alur yang ditentukan. Setiap indikator dinilai berdasarkan tingkat ketepatan siswa dalam menyelesaikan tahapan praktik. Dengan demikian, penilaian tidak hanya berfokus pada skor akhir, tetapi juga pada proses siswa dalam memahami dan mengikuti prosedur ibadah secara runtut.

Data hasil validasi ahli dan angket kepraktisan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif persentase. Skor yang diperoleh dari setiap instrumen dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori kelayakan dan kepraktisan media. Media dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh persentase minimal 61% atau berada pada kategori valid/praktis. Sementara itu, efektivitas media dianalisis dengan membandingkan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus N-Gain terstandar, yaitu $g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$ (Afdoli, Madjdi, and Khamdun 2023) Hasil N-Gain kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi. Dalam penelitian ini, media

dinyatakan efektif apabila peningkatan hasil belajar berada pada kategori sedang hingga tinggi atau memperoleh nilai ($g \geq 0.3$)

Tahap *Evaluation* dilakukan melalui dua bentuk evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap pengembangan berdasarkan masukan ahli, respon pengguna, dan temuan selama proses uji coba. Evaluasi ini digunakan untuk memperbaiki aspek materi, tampilan, alur simulasi, instruksi, dan kemudahan penggunaan media. Evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media secara keseluruhan. Meskipun demikian, desain *one-group pretest-posttest* memiliki keterbatasan karena belum melibatkan kelompok kontrol. Oleh sebab itu, hasil efektivitas dalam penelitian ini dimaknai sebagai peningkatan kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media, bukan sebagai perbandingan langsung dengan metode pembelajaran lain. Dengan demikian, interpretasi hasil penelitian dilakukan secara hati-hati agar tidak menghasilkan klaim yang berlebihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *role-play* berbasis Roblox pada materi manasik haji dan umrah dilakukan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran Fikih yang tidak hanya menekankan pemahaman konsep, tetapi juga keterampilan praktik. Materi manasik memiliki karakteristik prosedural karena siswa perlu memahami urutan, tempat, gerakan, dan makna dari setiap tahapan ibadah. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan tidak cukup hanya menyampaikan materi secara verbal, tetapi juga perlu memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan memungkinkan siswa untuk berlatih mengikuti tahapan manasik secara runtut. Dalam konteks pembelajaran Fikih, penguasaan materi ibadah tidak hanya berada pada ranah kognitif, tetapi juga perlu menyentuh ranah psikomotorik agar siswa mampu memahami dan mempraktikkan prosedur ibadah secara benar (Umami et al. 2025)

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media *role-play* Roblox dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, simulasi, dan aktivitas bermain peran. Melalui media ini, siswa tidak hanya membaca atau mendengarkan

penjelasan guru, tetapi juga berperan sebagai pelaku dalam lingkungan virtual yang dirancang menyerupai alur praktik manasik. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih aktif karena siswa terlibat langsung dalam pengambilan keputusan, mengikuti instruksi, dan menyelesaikan rangkaian aktivitas sesuai urutan yang telah ditentukan. Pendekatan ini sejalan dengan gagasan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak atau prosedural melalui pengalaman belajar yang lebih konkret (Nurjaman et al. 2025)

Secara umum, hasil penelitian ini dianalisis berdasarkan tiga aspek utama, yaitu validitas produk, kepraktisan media, dan efektivitas penggunaan media terhadap keterampilan praktik manasik siswa. Ketiga aspek tersebut digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran hasil pengembangan. Validitas menunjukkan sejauh mana isi dan tampilan media sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kepraktisan menunjukkan kemudahan media saat digunakan oleh guru dan siswa. Sementara itu, efektivitas menunjukkan perubahan hasil belajar siswa setelah menggunakan media. Penilaian terhadap ketiga aspek tersebut penting dalam penelitian pengembangan karena produk pembelajaran perlu dibuktikan kelayakannya sebelum direkomendasikan untuk digunakan secara lebih luas (Akbar 2018)

Analisis Validitas Produk

Validitas produk dinilai oleh ahli materi dan ahli media sebelum produk digunakan dalam uji coba lapangan. Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik dari sisi tampilan, tetapi juga sesuai dengan materi Fiqih dan kebutuhan pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah. Validasi ahli menjadi tahap penting dalam penelitian pengembangan karena produk pembelajaran harus melalui proses penilaian terlebih dahulu sebelum diterapkan kepada peserta didik (Akbar 2018)

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 90% dari ahli materi. Persentase tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media termasuk kategori sangat valid. Penilaian ahli materi mencakup kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan urutan manasik, penggunaan istilah ibadah, kejelasan instruksi, serta kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa. Skor tersebut menunjukkan

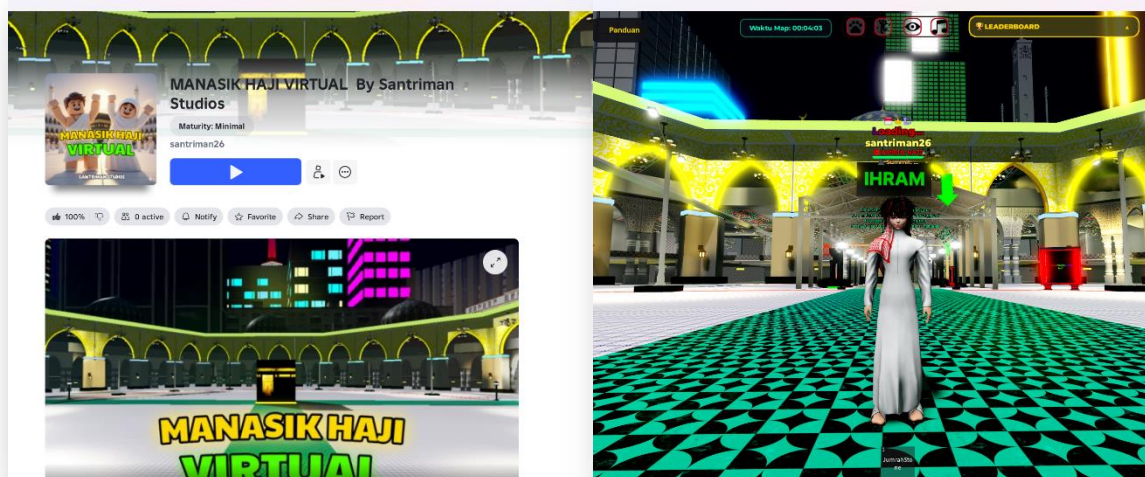
bahwa tahapan manasik yang dimasukkan ke dalam simulasi telah disusun secara runtut dan dapat digunakan untuk membantu siswa memahami praktik haji dan umrah. Hal ini sejalan dengan kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di madrasah yang menempatkan materi ibadah sebagai bagian penting dalam pembentukan kompetensi keagamaan siswa (Kementerian Agama RI. 2019)

Dari sisi media, hasil validasi ahli media memperoleh skor sebesar 94%. Hasil ini menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat valid dari aspek tampilan, navigasi, keterbacaan instruksi, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Tampilan lingkungan 3D yang memuat area miqat, Ka'bah, jalur tawaf, jalur sa'i, dan area tahallul memberikan dukungan visual bagi siswa dalam memahami hubungan antara lokasi dan urutan kegiatan. Media yang memiliki tampilan menarik dan navigasi yang mudah dipahami cenderung membantu siswa lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. (Rahmania, Soraya, and Hamdani 2023). menjelaskan bahwa media interaktif yang baik perlu menyelaraskan ketepatan isi, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan agar mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa.

Temuan validitas ini memperlihatkan bahwa pengembangan media Roblox memiliki potensi untuk menjembatani kebutuhan pembelajaran Fikih yang bersifat konseptual sekaligus prosedural. Dalam pembelajaran manasik, siswa perlu memahami bukan hanya definisi atau hukum ibadah, tetapi juga bagaimana tahapan tersebut dilakukan secara berurutan. Oleh karena itu, penggunaan simulasi 3D dapat membantu siswa membangun pemahaman spasial, yaitu kemampuan memahami posisi, arah, dan urutan aktivitas dalam ruang tertentu. Azizah, Utami, Cesar dan Sihombing (2026) menegaskan bahwa media edukasi 3D dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena memungkinkan mereka berinteraksi secara lebih aktif dengan objek dan ruang belajar virtual.

Hasil ini juga sejalan dengan prinsip pengembangan media pembelajaran digital yang menekankan kesesuaian antara tujuan, isi, tampilan, dan interaktivitas. Media yang baik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang mengarahkan siswa untuk belajar secara aktif. Dalam konteks penelitian ini, fitur *role-play* pada Roblox memungkinkan siswa menjalankan tahapan manasik secara bertahap sehingga

pengalaman belajar tidak berhenti pada hafalan, tetapi bergerak ke arah praktik prosedural. Penggunaan *role-play* juga relevan untuk materi keterampilan ibadah karena siswa dapat belajar melalui peran, tindakan, dan pengulangan prosedur (Sulaiman and Dewi 2022)



Gambar 1. Visualisasi Lingkungan 3D dan Antarmuka Pengguna pada Simulasi Manasik Roblox.

Analisis Kepraktisan Media

Kepraktisan media dinilai berdasarkan respon guru dan siswa setelah media digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Aspek kepraktisan penting karena media pembelajaran yang valid belum tentu mudah diterapkan di kelas. Media yang baik harus dapat digunakan oleh guru, dipahami oleh siswa, dan sesuai dengan fasilitas yang tersedia di sekolah. Dalam penelitian ini, kepraktisan media dilihat dari kemudahan penggunaan, kejelasan instruksi, kelancaran aktivitas, daya tarik tampilan, dan keterlibatan siswa selama proses simulasi. Kepraktisan menjadi salah satu indikator penting karena media pembelajaran yang terlalu rumit dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran meskipun memiliki tampilan yang menarik (Akbar 2018)

Hasil angket menunjukkan bahwa respon siswa memperoleh persentase sebesar 87%. Persentase ini menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis. Siswa menunjukkan ketertarikan karena proses pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui

penjelasan guru, tetapi juga melalui aktivitas simulasi yang menyerupai permainan. Hal ini membuat siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran dan lebih mudah mengingat urutan manasik karena mereka mengalami langsung tahapan tersebut di dalam lingkungan virtual. Umami, Al-muljahidin, Azizah, dan Mufidah(2025) menyatakan bahwa penerapan prinsip gamifikasi dalam pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena proses belajar disajikan melalui tantangan, aktivitas, dan interaksi yang lebih menarik.

Respon guru mata pelajaran Fikih memperoleh persentase sebesar 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa guru menilai media praktis digunakan untuk mendukung pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media sebagai alat bantu untuk menjelaskan tahapan manasik secara lebih konkret. Selain itu, media juga membantu guru mengarahkan siswa agar memahami urutan kegiatan dengan lebih sistematis. Pada pembelajaran konvensional, guru sering kali harus menjelaskan tahapan manasik secara berulang karena siswa kesulitan membayangkan posisi dan urutan praktik. Melalui simulasi Roblox, sebagian penjelasan tersebut dapat divisualisasikan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Safroni dan Hidayah (2024) bahwa game edukasi dan simulasi virtual dapat membantu pembelajaran praktik keagamaan karena mampu menghadirkan pengalaman visual yang lebih dekat dengan praktik nyata.

Kepraktisan media juga didukung oleh adanya sistem alur yang mengarahkan siswa mengikuti tahapan manasik secara berurutan. Sistem ini membantu mengurangi kemungkinan siswa melakukan aktivitas secara acak. Misalnya, siswa diarahkan untuk memulai dari titik miqat sebelum melanjutkan ke tahapan berikutnya. Dengan mekanisme tersebut, media tidak hanya berfungsi sebagai ruang virtual, tetapi juga sebagai panduan belajar yang menuntun siswa memahami prosedur ibadah. Safroni dan Hidayah (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis *role-play* virtual dapat membantu siswa memahami keterampilan prosedural karena siswa diarahkan untuk mengikuti alur tindakan tertentu dalam lingkungan simulasi.

Selain itu, penggunaan fitur pencatatan hasil melalui Discord Webhook memberikan kontribusi terhadap efisiensi evaluasi. Fitur ini membantu proses dokumentasi hasil aktivitas siswa secara lebih cepat. Bagi guru, pencatatan digital dapat memudahkan

pemantauan hasil belajar, terutama ketika jumlah siswa cukup banyak. Namun, penggunaan fitur berbasis platform eksternal tetap perlu memperhatikan aspek keamanan data, privasi siswa, dan izin penggunaan teknologi digital di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, fitur evaluasi digital perlu disertai kebijakan penggunaan data yang jelas dan pendampingan dari guru. Dalam konteks pendidikan digital, pemanfaatan platform daring perlu memperhatikan perlindungan peserta didik agar penggunaan teknologi tetap berada dalam ruang belajar yang aman dan bertanggung jawab (Kementerian Komunikasi dan Digital RI 2025)

Penggunaan Roblox sebagai media pembelajaran juga perlu ditempatkan dalam kerangka keamanan digital. Roblox menyediakan fitur kendali orang tua yang memungkinkan pengaturan akses, komunikasi, dan pengalaman pengguna anak di dalam platform (Roblox Corporation 2025). Selain itu, pengenalan Roblox Kids dan *select accounts* menunjukkan adanya upaya platform untuk menyediakan pengalaman digital yang lebih sesuai bagi pengguna usia anak melalui sistem akun dan fitur yang lebih terkurasi (CEO 2026) Dalam konteks Indonesia, perhatian terhadap perlindungan anak di ruang digital juga sejalan dengan dorongan Kementerian Komunikasi dan Digital melalui edukasi keluarga serta program perlindungan anak dari bahaya ruang digital (Kementerian Komunikasi dan Digital RI 2025). Dukungan terhadap kebijakan perlindungan anak di ruang digital juga tampak dalam pemberitaan mengenai penerapan sistem akun khusus untuk melindungi anak dalam penggunaan Roblox di Indonesia (media indonesia n.d.). Oleh karena itu, Roblox dalam penelitian ini tidak diposisikan sebagai permainan bebas, melainkan sebagai media pembelajaran yang dikurasi, diarahkan guru, dan digunakan dalam lingkungan sekolah.

Meskipun hasil kepraktisan tergolong tinggi, observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengoperasikan media tidak sepenuhnya sama. Sebagian siswa sudah terbiasa menggunakan permainan digital sehingga dapat mengendalikan avatar dengan cepat. Namun, sebagian siswa lain membutuhkan waktu adaptasi karena belum terbiasa dengan kontrol permainan berbasis komputer. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran perlu diawali dengan orientasi teknis singkat. Orientasi tersebut dapat berupa penjelasan tombol navigasi, cara membaca instruksi, cara mengikuti alur, dan cara menyelesaikan aktivitas di dalam simulasi

(Azizah et al. 2026) menekankan bahwa literasi digital siswa menjadi faktor penting dalam keberhasilan penggunaan media berbasis metaverse atau ruang virtual.

Dengan demikian, kepraktisan media tidak hanya ditentukan oleh kualitas produk, tetapi juga oleh kesiapan pengguna dan kondisi fasilitas sekolah. Media Roblox dapat digunakan secara praktis apabila didukung oleh perangkat komputer yang memadai, jaringan internet yang stabil, arahan guru, serta kesiapan siswa dalam menggunakan teknologi digital. Faktor-faktor ini penting diperhatikan agar media dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, penerapan media Roblox dalam pembelajaran Fikih perlu disertai perencanaan teknis, pengawasan guru, dan penguatan literasi digital siswa.

Analisis Efektivitas dan Hasil Belajar

Efektivitas media dianalisis melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa setelah memperoleh pembelajaran awal, sedangkan *post-test* dilakukan setelah siswa menggunakan media *role-play* Roblox. Pengukuran dilakukan melalui tes unjuk kerja yang menilai kemampuan siswa dalam memahami dan mengikuti urutan praktik manasik haji dan umrah. Penggunaan tes unjuk kerja relevan karena variabel yang diukur bukan hanya pengetahuan, tetapi juga keterampilan siswa dalam mengikuti prosedur praktik ibadah (Arikunto 2019)

Hasil pengukuran menunjukkan bahwa rata-rata skor *pre-test* siswa adalah 60. Skor ini menggambarkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap praktik manasik masih belum optimal. Salah satu penyebabnya adalah karakter materi manasik yang membutuhkan pemahaman prosedural dan visual. Apabila materi hanya dijelaskan melalui ceramah atau bacaan, sebagian siswa dapat memahami istilahnya, tetapi belum tentu mampu mengurutkan dan mempraktikkan tahapannya dengan benar. (Sulaiman and Dewi 2022) menjelaskan bahwa praktik ibadah di sekolah sering menghadapi kendala fasilitas, waktu, dan kesempatan praktik, sehingga siswa cenderung lebih banyak menerima materi dalam bentuk teoretis.

Setelah siswa menggunakan media *role-play* berbasis Roblox, rata-rata skor *post-test* meningkat menjadi 90. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan kemampuan

siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis simulasi. Siswa menjadi lebih mudah memahami urutan manasik karena mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan aktivitas secara langsung di dalam lingkungan virtual. Melalui proses tersebut, siswa dapat menghubungkan pengetahuan yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nurjaman et al. 2025) bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena informasi disajikan melalui kombinasi teks, visual, dan aktivitas.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media

Indikator Hasil Belajar	Nilai Rata-Rata
Pre-Test (Metode Ceramah)	60
Post-Test (Simulasi Roblox)	90
Peningkatan (N-Gain)	0,75 (Tinggi)

Nilai N-Gain sebesar 0,75 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar berada pada kategori tinggi. Berdasarkan kategori N-Gain, nilai di atas 0,70 menunjukkan peningkatan yang kuat setelah perlakuan pembelajaran (Afdoli, Madjdi, and Khamdun 2023) Hasil ini menunjukkan bahwa media *role-play* Roblox efektif dalam konteks uji coba yang dilakukan pada kelompok siswa kelas VIII MTsN 1 Tuban. Namun, istilah efektif dalam penelitian ini perlu dipahami secara proporsional, yaitu menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media, bukan membuktikan bahwa media ini selalu lebih unggul dibandingkan semua metode pembelajaran lain. Pembatasan makna efektivitas ini penting karena desain penelitian menggunakan *one-group pretest-posttest design* yang belum melibatkan kelompok kontrol (Creswell and Creswell 2018)

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik media yang memberikan pengalaman belajar aktif. Pada media Roblox, siswa tidak hanya melihat gambar, tetapi juga menjalankan avatar, membaca instruksi, mengikuti rute, dan menyelesaikan tahapan manasik. Aktivitas tersebut membuat siswa terlibat secara kognitif

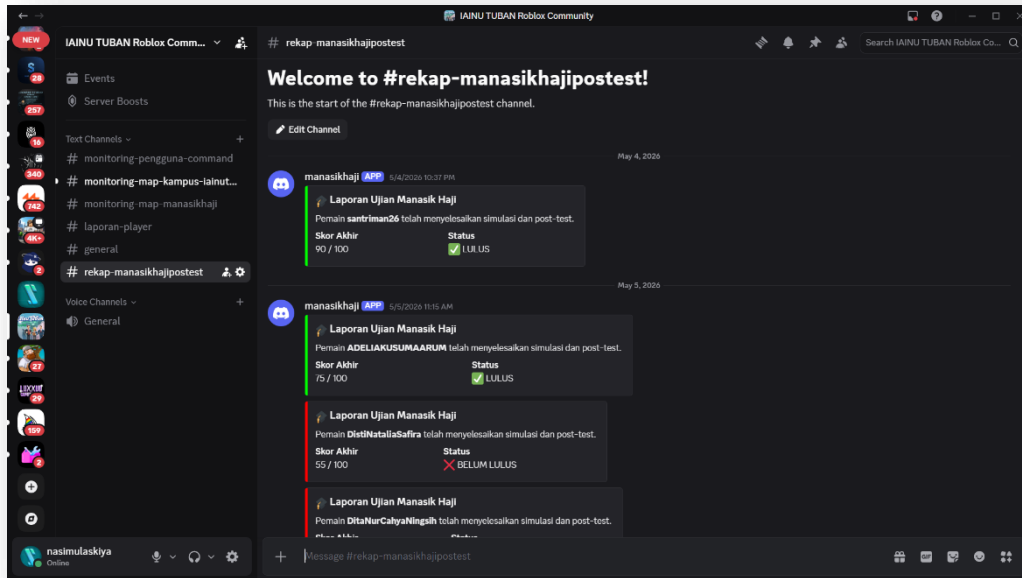
dan psikomotorik. Keterlibatan kognitif terjadi ketika siswa memahami instruksi dan menentukan tahapan yang harus dilakukan. Keterlibatan psikomotorik terjadi ketika siswa menggerakkan avatar dan mengikuti alur kegiatan yang disediakan di dalam media. (Sulaiman and Dewi 2022) menjelaskan bahwa metode *role-play* dapat membantu siswa memahami keterampilan praktik karena peserta didik belajar melalui peran dan tindakan.

Temuan ini sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis gamifikasi yang menempatkan unsur permainan sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan belajar. Gamifikasi dapat membuat proses belajar terasa lebih menarik karena siswa memperoleh tantangan, alur aktivitas, dan pengalaman interaktif. Dalam konteks pembelajaran manasik, gamifikasi tidak digunakan sekadar untuk hiburan, tetapi untuk membantu siswa memahami prosedur ibadah melalui simulasi yang terarah. Dengan demikian, unsur permainan diarahkan untuk mendukung tujuan pembelajaran. (Umami et al. 2025) menyatakan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa apabila dirancang sesuai tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan (Badarudin, Astuti, and Umri 2025) yang mengembangkan media manasik berbasis Virtual Reality untuk membantu siswa memahami praktik ibadah secara lebih visual. Akan tetapi, penggunaan Virtual Reality memiliki tantangan dari sisi ketersediaan perangkat dan biaya implementasi. Dalam penelitian ini, Roblox dipilih sebagai alternatif karena dapat digunakan melalui perangkat komputer yang tersedia di laboratorium sekolah, selama perangkat dan jaringan mendukung. Dengan demikian, Roblox dapat menjadi opsi media simulasi yang lebih fleksibel bagi madrasah yang belum memiliki perangkat Virtual Reality.

Temuan ini juga dapat dibandingkan dengan penelitian (Nurjaman et al. 2025) yang mengembangkan game edukasi berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar Fikih. Media berbasis Android memiliki kelebihan dari sisi kemudahan akses, tetapi media 2D memiliki keterbatasan dalam menghadirkan pengalaman ruang. Berbeda dengan media 2D, lingkungan 3D pada Roblox memungkinkan siswa memahami posisi, arah, dan urutan aktivitas secara lebih visual. Hal ini penting dalam pembelajaran manasik karena siswa perlu memahami alur ruang ibadah, seperti titik awal, arah pergerakan, dan urutan tahapan.

Dengan demikian, media Roblox memberi kontribusi pada aspek spasial yang lebih kuat dibandingkan media dua dimensi.



Gambar 2. Rekapitulasi Skor Siswa secara Real-time melalui Integrasi Discord Webhook.

Pembahasan Dampak Gamifikasi dalam Pembelajaran Manasik

Penerapan gamifikasi dalam media Roblox memberikan dampak penting terhadap perubahan pola belajar siswa. Pada pembelajaran konvensional, siswa cenderung menerima informasi secara pasif melalui penjelasan guru. Sementara itu, dalam pembelajaran berbasis *role-play*, siswa menjadi pelaku utama yang harus mengikuti tahapan manasik secara langsung. Perubahan dari pendengar pasif menjadi peserta aktif ini menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan hasil belajar. (Safroni and Hidayah 2024) menjelaskan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran praktik keagamaan dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena materi disajikan dalam bentuk pengalaman yang lebih menarik.

Dalam simulasi, siswa belajar melalui pengalaman. Mereka melihat lingkungan, membaca petunjuk, menggerakkan avatar, dan menyelesaikan rangkaian kegiatan. Proses tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya

menghafal urutan, tetapi juga memahami hubungan antar-tahapan. Misalnya, siswa dapat memahami bahwa miqat menjadi titik awal sebelum melaksanakan rangkaian ibadah berikutnya. Siswa juga dapat memahami bahwa tawaf dan sa'i memiliki arah, rute, dan urutan tertentu yang perlu dilakukan secara benar. Dalam hal ini, pembelajaran berbasis simulasi membantu memperkuat memori prosedural siswa karena materi dipelajari melalui aktivitas yang berulang dan terarah (Safroni and Hidayah 2024)

Gamifikasi juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar. Materi manasik yang semula dianggap sulit atau membingungkan dapat disajikan dalam bentuk aktivitas yang lebih menarik. Siswa merasa seperti sedang bermain, tetapi tetap diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kondisi ini mendukung terbentuknya *joyful learning*, yaitu suasana belajar yang menyenangkan tanpa menghilangkan substansi materi. Dalam pembelajaran agama, pendekatan seperti ini penting karena dapat membantu siswa mempelajari materi ibadah secara lebih dekat dengan pengalaman mereka sebagai generasi digital. (Umami et al. 2025) menegaskan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran digital dapat meningkatkan perhatian siswa apabila dikaitkan dengan tujuan dan evaluasi pembelajaran yang jelas.

Namun, penggunaan gamifikasi tetap harus dikendalikan agar tidak menggeser fokus pembelajaran. Roblox dalam penelitian ini diposisikan sebagai media pembelajaran, bukan sebagai permainan bebas. Oleh karena itu, guru tetap memiliki peran penting dalam memberikan pengarahan, menjelaskan makna ibadah, menghubungkan aktivitas virtual dengan praktik nyata, dan memastikan siswa memahami nilai-nilai Fikih yang terkandung dalam manasik. Tanpa pendampingan guru, media digital berisiko hanya dipahami sebagai aktivitas bermain, bukan sebagai sarana belajar. Oleh sebab itu, implementasi media Roblox perlu ditempatkan dalam desain pembelajaran yang jelas, mulai dari tujuan, instruksi, pendampingan, hingga evaluasi hasil belajar.

Penggunaan media ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran Fikih dapat dikembangkan melalui pendekatan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Siswa saat ini hidup dalam lingkungan digital, sehingga media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik mereka. Akan tetapi, adaptasi teknologi tetap harus

mempertimbangkan tujuan pedagogis, kesiapan fasilitas, literasi digital, dan keamanan penggunaan platform. Pembaruan fitur keamanan anak seperti Roblox Kids serta arah kebijakan pemerintah terkait ruang digital anak dapat menjadi pertimbangan pendukung dalam merancang pembelajaran berbasis platform digital. Namun, keberadaan fitur keamanan tidak menghilangkan perlunya kontrol guru, pengawasan sekolah, dan penguatan literasi digital siswa (Kementerian Komunikasi dan Digital RI 2025; Roblox Corporation 2025) Dengan demikian, integrasi Roblox dalam pembelajaran tidak dapat dilakukan secara sembarangan, tetapi perlu dirancang, divalidasi, dan dievaluasi secara sistematis. Media Roblox memiliki potensi sebagai ruang simulasi pembelajaran Fikih karena dapat menghadirkan visualisasi, interaksi, dan pengalaman praktik secara virtual. Akan tetapi, keberhasilan penggunaannya tetap bergantung pada rancangan pembelajaran, kesiapan infrastruktur, pendampingan guru, dan pengelolaan keamanan digital siswa.

Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Temuan penelitian ini dapat dipahami lebih kuat apabila dibandingkan dengan beberapa penelitian terdahulu. Penelitian (Badarudin, Astuti, and Umri 2025) yang menggunakan media Virtual Reality untuk pembelajaran manasik menunjukkan bahwa teknologi imersif dapat membantu siswa memahami praktik ibadah secara lebih konkret. Namun, penggunaan Virtual Reality sering kali membutuhkan perangkat khusus sehingga implementasinya dapat terkendala biaya dan ketersediaan fasilitas sekolah. Dalam konteks ini, Roblox menawarkan alternatif yang lebih fleksibel karena dapat digunakan melalui komputer yang tersedia di laboratorium sekolah, selama perangkat dan jaringan mendukung.

Jika dibandingkan dengan media game edukasi berbasis Android 2D yang dikembangkan oleh (Nurjaman et al. 2025), media Roblox memiliki keunggulan dari sisi ruang dan interaksi. Media 2D dapat membantu siswa memahami konsep dasar, tetapi memiliki keterbatasan dalam menampilkan dimensi ruang secara mendalam. Sementara itu, lingkungan 3D pada Roblox memungkinkan siswa memahami posisi, arah, dan urutan aktivitas secara lebih visual. Hal ini penting dalam materi manasik karena siswa perlu memahami lokasi dan alur kegiatan, bukan hanya mengingat istilah.

Temuan penelitian ini juga memperkuat penelitian (Sabila, Faizal, and Alirmansyah 2025) mengenai penggunaan Roblox Studio sebagai media simulasi pembelajaran. Meskipun konteks penelitiannya berbeda, penggunaan Roblox Studio menunjukkan bahwa platform tersebut dapat dimanfaatkan sebagai ruang pembelajaran virtual yang memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan objek, ruang, dan instruksi pembelajaran. Dalam penelitian ini, Roblox Studio dimanfaatkan untuk konteks Fikih, khususnya praktik manasik haji dan umrah, sehingga kontribusinya terletak pada perluasan penggunaan media Roblox dari pembelajaran umum menuju pembelajaran agama.

Selain itu, penelitian ini juga relevan dengan kajian (Sulaiman and Dewi 2022) tentang efektivitas metode *role-play* dalam meningkatkan keterampilan praktik ibadah. Perbedaannya, *role-play* dalam penelitian ini tidak dilakukan secara langsung di ruang kelas, tetapi dipindahkan ke ruang virtual. Perpindahan ini memberikan variasi baru dalam pembelajaran Fikih karena siswa dapat melakukan simulasi meskipun tidak tersedia fasilitas praktik manasik secara fisik. Dengan demikian, media Roblox dapat menjadi alternatif ketika sekolah menghadapi keterbatasan biaya, waktu, atau sarana praktik langsung.

Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada penggabungan antara pembelajaran Fikih, simulasi 3D, gamifikasi, dan *role-play*. Penggabungan tersebut menghasilkan media yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai ruang latihan prosedural. Media ini dapat menjadi alternatif bagi madrasah yang ingin menghadirkan pembelajaran manasik secara lebih interaktif, terutama ketika praktik lapangan sulit dilakukan karena keterbatasan waktu, biaya, atau fasilitas. Kontribusi tersebut memperkuat gagasan bahwa inovasi media pembelajaran agama perlu dikembangkan sesuai perkembangan teknologi tanpa meninggalkan prinsip ketepatan materi dan pendampingan pedagogis.

Keterbatasan Penelitian

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, desain uji coba menggunakan *one-group pretest-posttest design* sehingga belum melibatkan kelompok kontrol. Oleh karena itu, hasil penelitian belum dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa media Roblox lebih unggul

secara mutlak dibandingkan metode pembelajaran lain. Hasil penelitian ini lebih tepat dimaknai sebagai peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan media dalam konteks uji coba terbatas. (Creswell and Creswell 2018) menjelaskan bahwa desain tanpa kelompok kontrol memiliki keterbatasan dalam memastikan bahwa perubahan hasil belajar sepenuhnya disebabkan oleh perlakuan.

Kedua, jumlah subjek penelitian terbatas pada 34 siswa kelas VIII MTsN 1 Tuban. Dengan jumlah dan lokasi yang terbatas, generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan secara hati-hati. Uji coba pada sekolah lain dengan karakteristik siswa, fasilitas, dan kondisi jaringan yang berbeda diperlukan agar kelayakan media dapat diuji secara lebih luas.

Ketiga, penggunaan media berbasis Roblox membutuhkan kesiapan perangkat dan jaringan internet. Apabila fasilitas komputer kurang memadai atau koneksi internet tidak stabil, proses pembelajaran dapat terganggu. Selain itu, siswa yang belum terbiasa dengan kontrol permainan digital membutuhkan waktu adaptasi sebelum dapat mengikuti simulasi dengan lancar. Hambatan ini menunjukkan bahwa literasi digital menjadi faktor penting dalam implementasi media pembelajaran berbasis ruang virtual (Azizah et al. 2026).

Keempat, integrasi fitur pencatatan hasil belajar melalui Discord Webhook perlu memperhatikan aspek etika dan keamanan data. Data siswa yang dicatat dalam sistem digital harus dikelola secara terbatas, aman, dan hanya digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan fitur evaluasi otomatis sebaiknya disertai persetujuan sekolah, pendampingan guru, dan pengaturan akses data yang jelas. Prinsip perlindungan data dan keamanan anak di ruang digital menjadi aspek penting ketika sekolah menggunakan platform daring dalam proses pembelajaran (Kementerian Komunikasi dan Digital RI 2025)

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian lanjutan disarankan untuk menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, melibatkan subjek yang lebih luas, serta menguji efektivitas media pada beberapa madrasah dengan kondisi fasilitas yang berbeda. Penelitian berikutnya juga dapat mengembangkan fitur umpan balik otomatis, panduan suara, atau mode latihan bertahap agar media semakin mudah digunakan oleh siswa dengan tingkat literasi digital yang beragam.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran role-play berbasis Roblox pada materi manasik haji dan umrah untuk siswa kelas VIII MTsN 1 Tuban. Hasil validasi menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 90% dan ahli media sebesar 94%. Hasil kepraktisan juga menunjukkan kategori sangat praktis berdasarkan respon guru sebesar 90% dan respon siswa sebesar 87%. Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata skor pre-test sebesar 60 menjadi 90 pada post-test dengan nilai N-Gain sebesar 0,75 dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media role-play berbasis Roblox layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran Fikih yang interaktif dan membantu siswa memahami urutan praktik manasik secara lebih konkret. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada desain one-group pretest-posttest dan jumlah subjek yang terbatas, sehingga penelitian berikutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol dan melibatkan subjek yang lebih luas.

Penulis menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban, khususnya Fakultas Tarbiyah, atas dukungan akademis dan fasilitas yang diberikan selama riset ini berlangsung. Apresiasi mendalam juga ditujukan kepada pimpinan, staf pengajar PAI, dan seluruh siswa kelas VIII MTsN 1 Tuban atas izin serta kerja sama yang luar biasa selama tahap implementasi produk di laboratorium komputer. Terakhir, terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Isnawati Nur Afifah Latif, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing atas arahan, kesabaran, dan bimbingan berharganya hingga naskah jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdoli, Nazal Syahrul, Achmad Hilal Madjdi, and Khamdun Khamdun. 2023. "Pengembangan Game Edukasi Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6(7): 4743-50. doi:10.54371/jiip.v6i7.1896.
- Akbar, S. 2018. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.

- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizah, Sitti Nur, Aprilliana Wanda Nur Utami, Layya Aulia Cesar, and Difany Agustina Sihombing. 2026. "Game Online Sebagai Ruang Emosional: Peran Roblox Dalam Dukungan Sosial Dan Tantangan Keamanan Anak." *Journal of Innovative and Creativity* 6(1): 9944-51. doi:10.31004/joecy.v6i1.7723.
- Badarudin, Muhammad Alfian Syaifullah Akbar, Ika Asti Astuti, and Buyut Khoirul Umri. 2025. "Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Untuk Pembelajaran Tentang Manasik Haji." *JITSI : Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi* 6(1): 19-27. doi:10.62527/jitsi.6.1.348.
- CEO, David Baszucki, Founder and. 2026. "Roblox Introduces New Age-Based Accounts and Expanded Parental Controls for Users Under 16." *Roblox*. <https://about.roblox.com//newsroom/2026/04/introducing-roblox-kids-and-select-accounts> (May 8, 2026).
- Creswell, John W., and J. David Creswell. 2018. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Fifth edition. Los Angeles London New Delhi Singapore Washington DC Melbourne: SAGE.
- Kementerian Agama RI. 2019. *Kurikulum Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah (KMA No. 183 Tahun 2019)*.
- Kementerian Komunikasi dan Digital RI. 2025. "Kementerian Komunikasi Dan Digital." <https://www.komdigi.go.id/berita/siaran-pers/detail/program-keluarga-tunas-lindungi-anak-dari-bahaya-ruang-digital> (May 8, 2026).
- media indonesia. "Roblox Dukung PP Tunas Indonesia, Terapkan Sistem Akun Khusus Untuk Lindungi Anak." <https://mediaindonesia.com/teknologi/885279/roblox-dukung-pp-tunas-indonesia-terapkan-sistem-akun-khusus-untuk-lindungi-anak> (May 8, 2026).
- Nurjaman, Sansan Nurjaman, Masripah, Asep Tutun Usman, and Nenden Munawaroh. 2025. "Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih." *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam* 1(2): 237-43.
- Rahmania, Savira, Irma Soraya, and Asep Saepul Hamdani. 2023. "Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama

- Islam.” *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11(2): 114-33. doi:10.30603/tjmpi.v11i2.3714.
- Roblox Corporation. 2025. “Pertanyaan Umum tentang Kendali Orang Tua.” *Dukungan Roblox*. <https://en.help.roblox.com/hc/id/articles/30428248050068-Pertanyaan-Umum-tentang-Kendali-Orang-Tua> (May 8, 2026).
- Sabila, Tasya Marsha, Faizal, and Alirmansyah. 2025. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Roblox Untuk Mendukung Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(04): 273-77. doi:10.23969/jp.v10i04.39297.
- Safroni, Sherli, and Ulil Hidayah. 2024. “Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 6(1): 424-36. doi:10.46773/muaddib.v6i1.1131.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman, Husnan, and Lyusni Anisa Dewi. 2022. “Implementasi Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Fiqih Dan Implikasinya Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Memandikan Jenazah (Studi Di Kelas IX 1 MTsN 1 GARUT).” *Masagi* 1(2): 86-93. doi:10.37968/masagi.v1i2.152.
- Tegeh, I. Made, and I. Made Kirna. 2013. “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model.” *Jurnal IKA* 11(1). doi:10.23887/ika.v11i1.1145.
- Umami, Halida, Al-Muljahidin, Nurul Azizah, and Zuhrotul Mufidah. 2025. “Implementasi Model Gamifikasi Dalam Pembelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 8 MTs Ma’arif Balong Ponorogo.” *Jurnal Al-Fawa'id: Jurnal Agama dan Bahasa* 15(2): 334-47. doi:10.54214/alfawaid.Vol15.Iss2.885.