

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM BERBASIS *GAME* DALAM MEMBENTUK
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA**

SKRIPSI



Oleh :

Abdillah Hinda Alhikam

NIM 2010911021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

2025

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM BERBASIS *GAME* DALAM MEMBENTUK
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Jember
Untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Islam**

Oleh :

Abdillah Hinda Alhikam

NIM 2010911021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

2025



Halaman Motto

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

"Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri"

Q.S Al-Baqarah:286

"Dimanapun kau berkiprah tak ada masalah, yang penting semangat keislaman-keindonesiaan itu kau pegang terus"

Lafran Pane

"Apapun yang dikerjakan dengan keyakinan yang dibersamai dengan iman serta usaha yang dilakukan dengan ilmu dan disampaikan dengan amal maka akan menjadi suatu yang bermanfaat kepada sekitar"

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

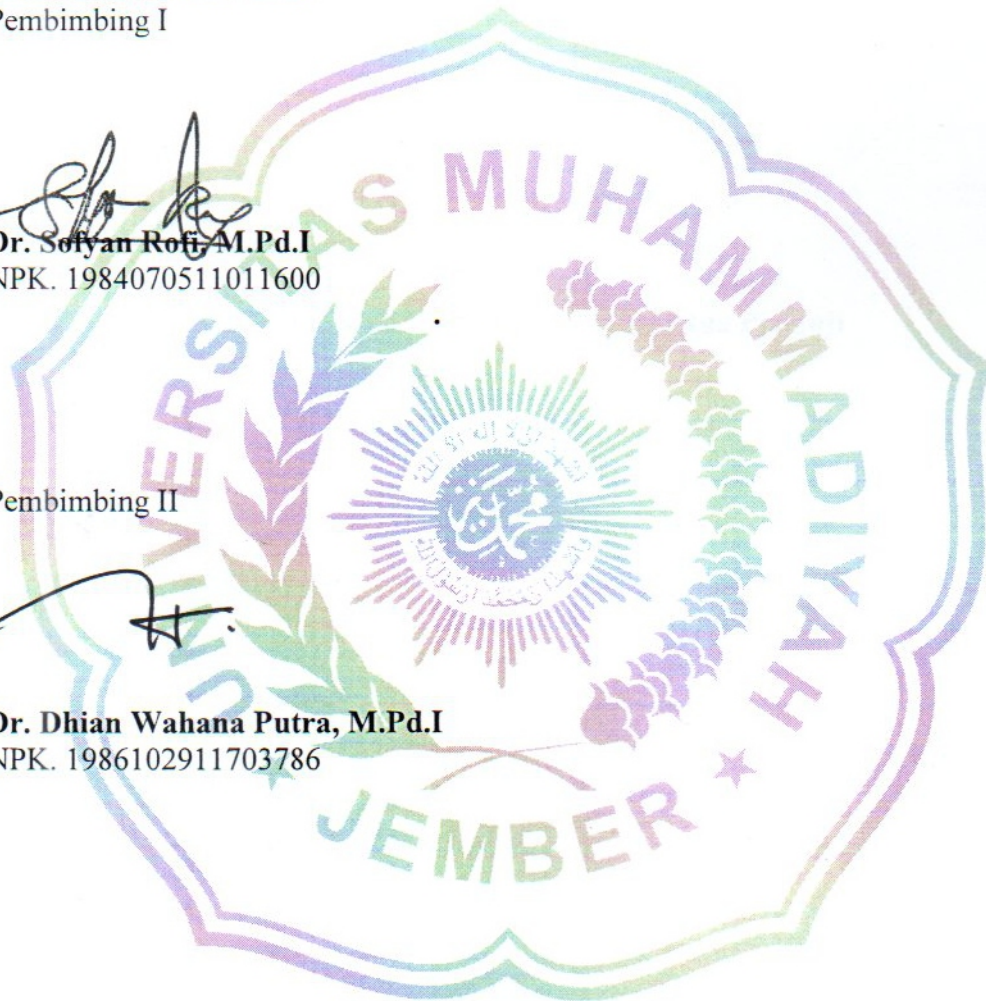
Skripsi oleh Abdillah Hinda Alhikam ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing I dan Pembimbing II.

Jember, 12 Februari 2025
Pembimbing I


Dr. Solyan Rofi, M.Pd.I
NPK. 1984070511011600

Pembimbing II


Dr. Dhian Wahana Putra, M.Pd.I
NPK. 1986102911703786



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Abdillah Hinda Alhikam ini telah dipertahankan di depan penguji dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai kelengkapan guna mencapai derajat Sarjana Pendidikan Agama Islam pada Universitas Muhammadiyah Jember pada tanggal 12 Februari 2025.

Dengan Penguji


Dr. Bahar Agus Setiawan, S.Th.I, M.M.Pd
NPK. 1928081710507256

Ketua Penguji

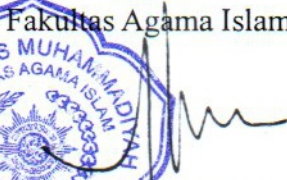

Dr. Sofyan Rofi, M.Pd.I
NPK. 1984070511011600

Penguji I


Dr. Dhian Wahana Putra, M.Pd.I
NPK. 1986102911703786

Penguji II

Mengetahui,
Dekan
Fakultas Agama Islam



Dr. Bahar Agus Setiawan, S.Th.I, M.M.Pd
NPK. 1928081710507256

Kata Pengantar

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Game* Dalam Membentuk Kemampuan Berpikir Kritis Siswa". Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, utusan Allah SWT yang menjadi suri tauladan bagi seluruh umat manusia.

Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pembelajaran PAI berbasis *game* dalam membentuk kemampuan berpikir kritis siswa di SMA Negeri 01 Pasirian. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat mengungkap seberapa efektif pembelajaran PAI berbasis *game* dalam membentuk kemampuan berpikir kritis siswa.

Penulis sadar sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini, tidak luput dari kemungkinan terdapat kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan pengertian dan masukan yang membangun dari pembaca serta pihak-pihak yang terlibat untuk perbaikan di masa depan. Kritik dan saran yang bersifat konstruktif sangat penulis hargai guna menyempurnakan kualitas skripsi ini dan memperbaiki setiap kekurangan yang ada.

Jember, 23 Januari 2025

Penulis

Ungkapan Terima Kasih

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Pembelajaran PAI Berbasis *Game* Dalam Membentuk Kemampuan Berpikir Kritis Siswa” Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dorongan, serta fasilitas dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis sampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Hanafi, M.Pd., sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Jember.
2. Bapak Dr. Bahar Agus Setiawan, S.Th.I, MM.Pd., sebagai Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jember
3. Bapak Dr. Sofyan rofi, M.Pd.I., sebagai pembimbing I dan wakil rektor III Universitas Muhammadiyah Jember yang telah memberikan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Dhian Wahana Putra, M.Pd.I., sebagai pembimbing II dan Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jember yang telah memberikan kritik dan saran untuk perbaikan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen fakultas agama Islam Universitas Muhammadiyah Jember yang telah memberikan banyak kontribusi pemahaman mengenai pengetahuan Pendidikan agama Islam kepada Penulis
6. Staf pengajaran Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jember

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu dan memberikan bimbingan, meskipun tidak dapat disebutkan satu persatu.

Halaman Persembahan

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Pembelajaran PAI Berbasis *Game* Dalam Membentuk Kemampuan Berpikir Kritis Siswa” Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dorongan, serta fasilitas dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis sampaikan rasa hormat maka skripsi ini penulis persembahkan kepada :

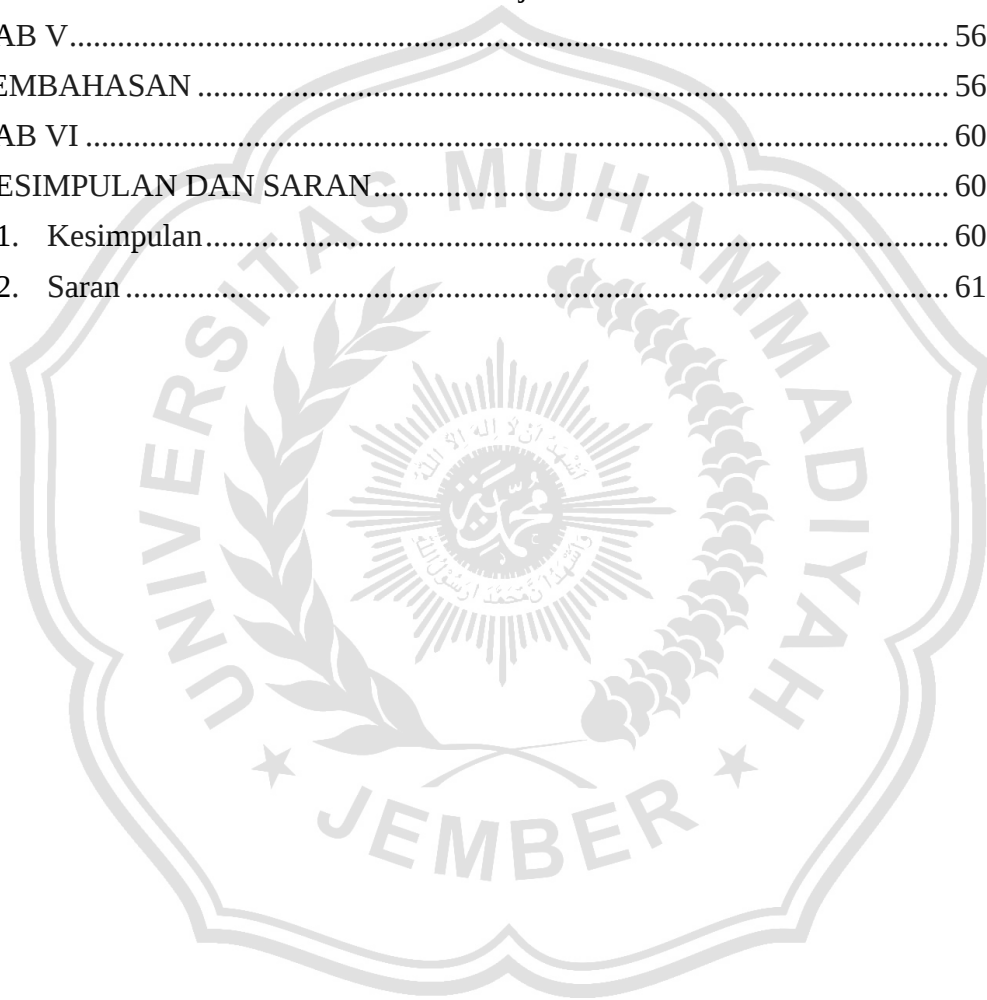
1. Kepada kedua orangtua saya, yaitu Nuhin Mukharodi, S. Pd dan Ibu Darti yang telah membiayai, memberikan perhatian, kesabaran, serta doa hingga skripsi ini selesai
2. Kepada Kakak pertama saya Fathoni Hinda Alfattah dan Kakak kedua saya Elmira Hinda Fatmala, S.E yang selalu dengan tulus memberikan dukungan dan do’a kepada penulis
3. Kepada Adek tercinta saya Bintang Hinda Alfajar dan juga Gading Hinda Alfauzan yang selalu dengan tulus memberikan doa kepada penulis
4. Teman hidup tersayang yang selalu sedia menemani serta saya repotkan dalam menyelesaikan skripsi ini, Siti Nur Halisa, S.Kep terima kasih untuk semuanya.
5. Senior, sahabat dan teman-temanku tersayang, kharis, jailani, gilang, yusril, teman Himpunan Mahasiswa Islam, teman kos putra gatotkoco dan seluruh teman kelas angkatan 20 seperjuangan SI Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan segala bentuk bantuan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Abdillah Hinda Alhikam atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini. Terima Kasih kepada diri saya sendiri yang sudah kuat melewati lika liku kehidupan hingga sekarang. Terima Kasih pada raga dan jiwa masih tetap kuat dan waras hingga sekarang. Saya bangga pada diri saya sendiri! Kedepannya untuk raga yang kuat, hati yang selalu tegar, mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari sebelumnya.

Daftar Isi

Halaman Sampul	i
Halaman Judul.....	ii
Halaman Logo.....	iii
Halaman Motto.....	iv
Halaman Persetujuan.....	v
Halaman Pengesahan	vi
Kata Pengantar	vii
Ungkapan Terima Kasih	viii
Halaman Persembahan	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran	xv
Abstrak	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Definisi Operasional	7
1.4.1. Implementasi Pembelajaran PAI Berbasis <i>Game</i>	7
1.4.2. Kemampuan Berpikir Kritis.....	8
1.5. Manfaat Penelitian.....	9
1.5.1. Manfaat Bagi Peneliti	9
1.5.2. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya	9
1.6. Ruang Lingkup Penelitian	9
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA DAN ASUMSI PENELITIAN.....	10
2.1. Kajian Pustaka	10
2.1.1. Implementasi Pembelajaran PAI Berbasis <i>Game</i>	10
2.1.1.1. Pengertian Implementasi Pembelajaran PAI	10
2.1.1.2. Konsep <i>Game</i> Dan Definisi <i>Game</i>	11

2.1.1.3. Tujuan Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	11
2.1.1.4. Manfaat Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	12
2.1.1.5. Tantangan Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	13
2.1.1.6. Jenis Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	14
2.1.2. Kemampuan Berpikir Kritis.....	15
2.1.2.1. Definisi Kemampuan Berpikir Kritis.....	15
2.1.2.2. Tujuan Dari Berpikir Kritis.....	17
2.1.2.3. Manfaat Berpikir Kritis.....	17
2.1.2.4. Karakteristik, Ciri Berpikir Kritis.....	19
2.1.3. Hubungan Implementasi Pembelajaran PAI Berbasis <i>Game</i> Dengan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	20
2.2. Asumsi Penelitian.....	21
BAB III.....	22
METODE PENELITIAN.....	22
3.1. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	22
3.2. Kerangka Dan Tahapan Penelitian.....	23
3.3. Lokasi Penelitian	24
3.4. Data Penelitian.....	24
3.5. Sumber Data	25
3.6. Teknik Pengumpulan Data	26
3.7. Instrumen Pengumpulan Data	28
3.8. Teknik Analisis Data	29
3.9. Pengecekan Keabsahan Temuan.....	30
BAB IV	32
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	32
4.1. Profil Sekolah	32
4.2. Paparan Data.....	34
4.2.1. Langkah-Langkah Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	35
4.2.2. Strategi Guru PAI Dalam Mengembangkan Soal-Soal dengan Metode Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	41
4.2.3. Hasil Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Metode Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	50
4.3. Hasil Penelitian.....	53

4.3.1. Langkah-Langkah Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	53
4.3.2. Strategi Guru PAI Dalam Mengembangkan Soal-Soal dengan Metode Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	54
4.3.3. Hasil Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Metode Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	54
BAB V	56
PEMBAHASAN	56
BAB VI	60
KESIMPULAN DAN SARAN	60
6.1. Kesimpulan	60
6.2. Saran	61



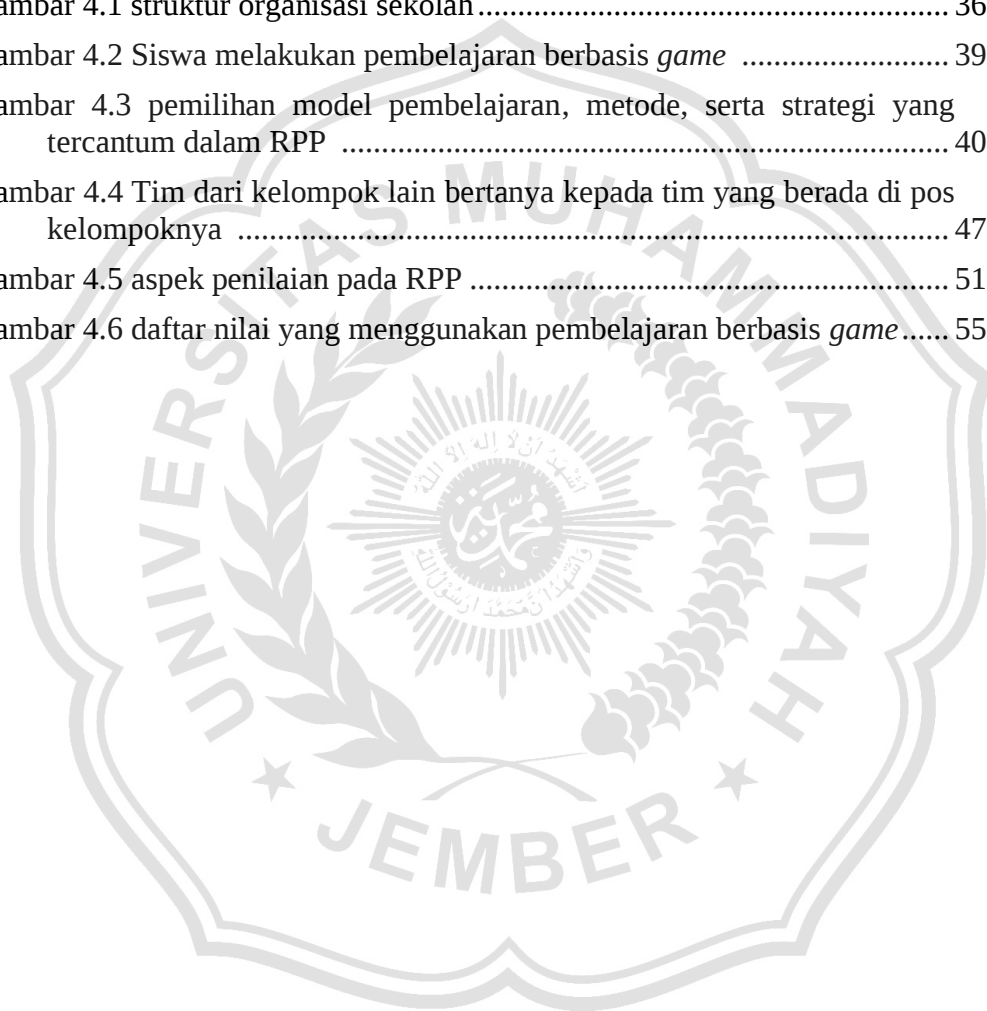
Daftar Tabel

Tabel 1.1 penelitian terdahulu.....	5
-------------------------------------	---



Daftar Gambar

Gambar 3.1 Kerangka penelitian.....	25
Gambar 3.2 Tahapan penelitian	25
Gambar 3.3 proses analisis data	32
Gambar 3.4 Triangulasi teknik pengumpulan data	33
Gambar 4.1 struktur organisasi sekolah	36
Gambar 4.2 Siswa melakukan pembelajaran berbasis <i>game</i>	39
Gambar 4.3 pemilihan model pembelajaran, metode, serta strategi yang tercantum dalam RPP	40
Gambar 4.4 Tim dari kelompok lain bertanya kepada tim yang berada di pos kelompoknya	47
Gambar 4.5 aspek penilaian pada RPP	51
Gambar 4.6 daftar nilai yang menggunakan pembelajaran berbasis <i>game</i>	55



Daftar Lampiran

Matriks Penelitian	68
Kisi-kisi penelitian	70
Pedoman wawancara.....	72
Dokumentasi	85
RPP.....	87
Daftar nilai	103
Surat izin penelitian dari kampus.....	104
surat keterangan telah melakukan penelitian	105
pernyataan keaslian tulisan	106
riwayat hidup.....	107

