ABSTRAK

Alhikam, Hinda, Abdillah. NIM. 2010911021. 2025. *Implementasi Pembelajaran PAI Berbasis Game Dalam Membentuk Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing: (I) Dr. Sofyan Rofi, M.Pd.I, (II) Dr. Dhian Wahana Putra, M.Pd.I.

Kata kunci: kemampuan**,** berpikir kritis, pembelajaran berbasis *game*

Penerapan pembelajaran berbasis *game* dapat merangsang dan menambah semangat siswa dalam belajar serta akan mempermudah siswa dalam mengerjakan berbagai latihan soal yang diberikan. Pembelajaran berbasis *game* dapat digunakan untuk membentuk proses berpikir kritis pada siswa, pembelajaran berbasis *game* juga dapat membuat siswa semangat dalam belajar dikarenakan pembelajaran menggunakan metode *game* dapat membuat siswa belajar sambil bermain dan tidak akan menjadi bosan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi pembelajaran PAI berbasis *game* dalam membentuk kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *field research* dan pendekatan kualitatif deskriptif dikarenakan jenis penelitian tersebut sesuai dengan tema yang peneliti buat, begitupun dengan data-data primer yang sangat vital. Prosedur analisis data, peneliti memakai model Miles and Huberman. Hasil pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang diarahkan ke konsep pembelajaran berbasis *game* sesuai dengan pengambilan data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi mampu membentuk proses berpikir kritis pada siswa. Kesimpulannya bahwa pembelajaran menggunakan *game* ini dapat membentuk proses berpikir kritis dimana pertama-tama guru harus menentukan strategi dan metode pembelajaran berbasis *game* yang akan dipakai lalu memberikan pertanyaan seputar permasalahan sehari-hari yang terkait dengan materi, dan untuk evaluasinya menggunakan tes lisan hal ini dilakukan untuk membentuk proses berpikir kritis pada siswa.

ABSTRACT

Alhikam, Hinda, Abdillah. NIM. 2010911021. 2025. Implementation of *Game*-Based Islamic Religious Education Learning in Forming Students' Critical Thinking Skills. Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Islamic Studies, Muhammadiyah University of Jember. Advisors: (I) Dr. Sofyan Rofi, M.Pd.I, (II) Dr. Dhian Wahana Putra, M.Pd.I.

Keywords: ability, critical thinking, *game*-based learning

The implementation of game-based learning can stimulate and increase students' enthusiasm for learning and will make it easier for students to work on the various practice questions given. Game-based learning can be used to form critical thinking processes in students, game-based learning can also make students enthusiastic about learning because learning using the game method can make students learn while playing and will not get bored. The purpose of this study is to determine the implementation of game-based Islamic Religious Education learning in forming students' critical thinking skills. This study uses field research and a descriptive qualitative approach because this type of research is in accordance with the theme that the researcher created, as well as the primary data which is very vital. Data analysis procedure, researchers use the Miles and Huberman model. The learning outcomes in improving critical thinking skills directed at game-based learning concepts in accordance with data collection obtained through interviews and observations are able to form critical thinking processes in students. The conclusion is that learning using this game can form a critical thinking process where first the teacher must determine the game-based learning strategy and method that will be used and then provide questions about everyday problems related to the material, and for the evaluation using an oral test, this is done to form a critical thinking process in students.

تجريدي

الحكم، هندا، عبدالله. رقم القيد : ٢٠١٠٩١١٠٢١ ٢٠٢٥ التنفيذ التعليمي في التربية الإسلامية القائم على الألعاب في تكوين القدرة على التفكير النقدي لدى الطلاب. البحث، الشعبة التربية الإسلامية، الكلية العلوم الإسلامية، جامعة المحمدية جبمر.المشرف ١ : الدكتور سفيان رافي م. ڤ د. إ المشرف ٢ : الدكتور ضيان واهانا فوترا م. ڤ د. إ

كلمات مفتاحية: القدرة، التفكير النقدي، التعلم القائم على الألعاب

تطبيق التعلم القائم على الألعاب يمكن أن يحفز ويزيد من حماس الطلاب في التعلم ويسهل عليهم حل مختلف التمارين المقررة. يمكن استخدام التعلم القائم على الألعاب لتشكيل عملية التفكير النقدي لدى الطلاب، كما يمكن أن يجعل التعلم القائم على الألعاب الطلاب متحمسين للدراسة لأن التعلم باستخدام طريقة الألعاب يمكن أن يجعل الطلاب يتعلمون أثناء اللعب ولن يشعروا بالملل. هدف هذا البحث هو معرفة تنفيذ تعليم التربية الإسلامية القائم على الألعاب في تشكيل القدرة على التفكير النقدي لدى الطلاب. تستخدم هذه الدراسة نوع البحث الميداني ونهج الوصف النوعي نظرًا لأن هذا النوع من البحث يتناسب مع الموضوع الذي أعده الباحث، وكذلك البيانات الأولية التي تعتبر حيوية للغاية. إجراءات تحليل البيانات، استخدم الباحث نموذج مايلز وهوبرمان. نتائج التعلم في تحسين القدرة على التفكير النقدي الموجهة نحو مفهوم التعلم القائم على الألعاب وفقًا لجمع البيانات الذي تم الحصول عليه من خلال المقابلات والملاحظات قادرة على تشكيل عملية التفكير النقدي لدى الطلاب. الخلاصة هي أن التعلم باستخدام هذه اللعبة يمكن أن يشكل عملية التفكير النقدي حيث يجب على المعلم أولاً تحديد الاستراتيجية وطريقة التعلم القائمة على اللعبة التي سيتم استخدامها ثم طرح أسئلة حول المشكلات اليومية المتعلقة بالمادة، وللتقييم يتم استخدام الاختبارات الشفوية، وهذا يتم لتشكيل .عملية التفكير النقدي لدى الطلاب