PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya atas nama Muhtadin Rasyid Nim. 219250007 Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare, menyatakan bahwa skripsi dengan judul **"Implementasi *Game Based Learning* (GBL) Sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare"** dengan penuh kesadaran, bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau keseluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 05 Rabiul Awal 1447 H
29 Agustus 2025 M



Penyusun

MUHTADIN RASYID
NIM. 219250007

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, **"Implementasi *Game Based Learning* (GBL) Sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare"** yang disusun oleh Muhtadin Rasyid, NIM: 219250007, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang *munaqasyah* yang diselenggarakan pada hari Sabtu, 30 Agustus 2025 M, bertepatan dengan 6 Rabiul Awal 1447 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Parepare, 30 Agustus 2025 M
6 Rabiul Awal 1447 H

DEWAN PENGUJI:

Ketua	Dr. Andi Fitriani Djollong, M.Pd.	(.....)
Sekretaris	Dr. Amir Patintingan, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Munaqisy I	Dr. Muhammad Nur Maallah, S.Ag., MA.	(.....)
Munaqisy II	Dr. Muhammad Naim, M.Pd.I.	(.....)
Pembimbing I	Makki, S.Ag., M.Ag.	(.....)
Pembimbing II	Dr. Rosmiati Ramli, S.Ag., M.Pd.I.	(.....)

Diketahui oleh:
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Parepare

Dr. Andi Fitriani Djollong, M. Pd.
NBM. 975 340

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Dr. Salmiati, S.Pd.I., M.Pd.I
NBM. 1142 923

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْت عَيْنهُ وَنَسْتغَفْرُهُ ،وَنَعُوْذُ بِاللهِ مِنْ شُرُوْر أَنْفُسنَا وَسَي ئَات أَعْمَا لنَا ،مَنْ يَهْدِ اللهُ فلِمُضلَّ لَهُ ،وَمَنْ يُضْ للْ فلَا هَاديَ لَهُ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًاعَبْدُهُ وَرَسُوْلُهِ

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehinggah skripsi yang berjudul "**Implementasi *Game Based Learning* (GBL) sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare**" dapat diselesaikan di waktu yang tepat. Salawat dan salam kepada baginda Nabi Muhammad Saw.

Skripsi ini diajukan sebagai karya tulis ilmia yang merupakan syarat akhir akademik guna menyelesaikan studi strata satu serta memperoleh gelar sarjana Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) para mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Parepare.

Penyelesaian penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan pengarahan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis haturkan terimakasih yang setinggi-tingginya dan rasa hormat yang tak terhinggah kepada kedua orang tua tercinta, berkat do'a, dukungan, semangat, baik secara moril, materil, spiritual dan kasih sayang yang diberikan selama kuliah hinggah dapat menyelesaikan skripsi ini dan mendapat gelar.

Ucapan terimakasih penyusun sampaikan pula kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Jamaluddin Ahmad, S.Sos., M.Si, selaku rector Universitas Muhammadiyah Parepare dan para wakil rektor UM Parepare.

2. Ibu Dr. Andi Fitriani Djollong. M.Pd.I selaku dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare
3. Ibu Dr. Salmiati S.Pd.I. M.Pd.I., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam yang penuh ketulusan dan simpatik memberikan pelayanan dan bantuan yang takterhinggah kepada penulis selama dalam menempuh pendidikan Universitas Muhammadiyah Parepare.
4. Makki, S.Ag., M.Ag. Selaku pembimbing I dan Dr. Rosmiati Ramli, M.Pd. selaku pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Agama Islam yang senantiasa memberikan ilmunya kepada penulis sehinggah dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah dan guru SMK Muhammadiyah Parepare yang sangat renda hati menerima dan memberikan kesempatan kepada penyusun atas segala informan penelitian ini selama melakukan penelitian.
7. Kakak dan Adik tercinta, terima kasih atas do'a dan segala dukungan, support sistem terbaik saya yang sabar menghadapi saya, sehinggah penulis bias terus semagat dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Para sahabat terkhusus kepada teman-teman dekat saya dan teman teman lainnya yang telah membantu memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan memberikan motivasi, saran, dan kritik serta masukannya.
9. Almamater Universitas Muhammadiyah Parepare yang telah memberikan pengalaman yang sangat berharga.

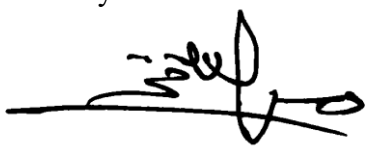
10. Rekan-rekan yang telah memberi bantuan baik petunjuk atau berupa saransaran, sehinggah peneliti senantiasa mendapat informasi yang sangat berharga.
11. Untuk semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulisan skripsi ini.

Skripsi ini jauh dari kesempurnaan, olehnya itu penyusun membuka dari kepada seluruh pihak atas kritik dan saran yang bersifat kontruktif guna perbaikan karya tulis ini kedepannya.

Nasrun Minallah Wa Fathu Qarib Wa Basshiril Mukmini

Parepare, 05 Rabiul Awal 1447 H
29 Agustus 2025 M

Penyusun



MUHTADIN RASYID
NIM. 219250007

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... **ii**
PENGESAHAN SKRIPSI ..... **iii**
KATA PENGANTAR ..... **iv**
DAFTAR ISI ..... **vii**
DAFTAR TRANSLITERASI ..... **viii**
ABSTRAK ..... **xv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian 8
D. Deskripsi Fokus dan Fokus Penelitian 9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **11**
A. Hubungan dengan Penelitian Sebelumnya 11
B. Kajian Teori 14
C. Kerangka Pikir Penelitian 19
BAB III METODE PENELITIAN **21**
A. Jenis Penelitian dan Lokasi Penelitian 21
B. Sifat Penelitian 21
C. Pendekatan Penelitian 22
D. Sumber Data 23
E. Instrumen Penelitian 23
F. Teknik Pengumpulan Data 25
G. Teknik Analisis Data 26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **27**
A. Deskripsi Objek Penelitian 27
B. Hasil Penelitian 37
C. Pembahasan 56
BAB V PENUTUP **63**
A. Kesimpulan 63
B. Saran 64
DAFTAR PUSTAKA **66**
LAMPIRAN **68**
DAFTAR RIWAYAT HIDUP **74**

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. Transliterasi Arab-Latin

Transliterasi adalah pengalih hurufan dari abjad yang satu ke abjad lainnya. Transliterasi Arab-Latin dalam pedoman ini adalah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin serta segala perangkatnya.

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	s\a	s\	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	h}a	h}	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	z\al	z\	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	s}ad	s}	es (dengan titik di bawah)
ض	d}ad	d}	de (dengan titik di bawah)
ط	t}a	t}	te (dengan titik di bawah)
ظ	z}a	z}	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ى	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	*fathah*	A	A
اِ	*kasrah*	I	I
اُ	*d}ammah*	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf. Transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ى	*Fathah* dan *ya’*	Ai	a dan i
وْ	*Kasrah* dan *wau*	Au	i dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *haula*

3. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf. Transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
..َ..ا / ..َ..ى	*Fathah* dan *alif* atau *ya*	A	a dan garis di atas
ـِـى	*Kasrah* dan *ya*	I	i dan garis di atas
ـُـو	*Dammah* dan *wau*	U	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *ma>ta*

رَمَى : *rama>*

قِيْلَ : *qi>la*

يَمُوْتُ : *yamu>tu*

4. *Ta marb>ut}ah*

Transliterasi untuk *ta marbu>t}ah* ada dua, yaitu: *ta marbu>t}ah* yang hidup atau mendapat harakat *fath}ah, kasrah* dan *d}ammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta marbu>t}ah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta>' marbu>t}ah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta>' marbu>t}ah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الأَطْفَالِ :*raud}ah al-at}fa>l*

اَلْمَدِيْنَةُ اَلْفَاضِلَةُ : *al-madi>nah al-fa>d}ilah*

اَلْحِكْمَةُ : *al-h}ikmah*

5. *Syaddah* (*Tasydi>d*)

Syaddah atau *tasydi>d* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydi>d* (ـّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) a yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana>*

نَجَّيْنَا : *najjaina>*

اَلْحَقُّ : *al-h}aqq*

نُعِّمَ : *nu"ima*

عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf ى ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ـِـيّ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi i>.

Contoh:

عَلِـيٌّ : *‘Ali>* (bukan *‘Aliyy* atau *‘Aly*)

عَرَبِـيٌّ : *‘Arabi>* (bukan *‘Arabiyy* atau *‘Araby*)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال(*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

اَلشَّـمْـسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

اَلزَّلْـزَلَـةُ : *al-zalzalah* (bukan *az-zalzalah*)

اَلْـفَـلْسَـفَةُ : *al-falsafah*

اَلْـبِـلَادُ : *al-bila>du*

7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (’) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَـأْمُـرُوْنَ : *ta’muru>na*

اَلـنَّـوْعُ : *al-nau‘*

شَـيْءٌ : *syai’un*

أُمِـرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendahara5an bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur’an (dari *al-Qur’a>n*), Sunnah, khusus, umum, alhamdulillah dan

munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fi> Z{ila>l al-Qur'a>n

Al-Sunnah qabl al-tadwi>n

9. *Lafz} al-Jala>lah* (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mud}a>f ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِيْنُ اللهِ *di>nulla>h* بِاللهِ *billa>h*

Adapun *ta>' marbu>t}ah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz} al-jala>lah,* ditransliterasi dengan huruf [*t*].

Contoh:

هُمْ فِيْ رَحْـمَةِ اللهِ *hum fi> rah}matilla>h*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf capital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang *al-*, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa ma>Muh}ammadunilla>rasu>l

Inna awwalabaitin wud}i'alinna>silallaz\i> bi Bakkatamuba>rakan

SyahruRamad}a>n al-laz\i>unzila fi>h al-Qur'a>n

Nas}i>r al-Di>n al-T{u>si>

Abu>>Nas}r al-Fara>bi>

Al-Gaza>li>

Al-Munqiz\ min al-D}ala>l

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu> (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abu> al-Wali>d Muh}ammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu> al-Wali>d Muh}ammad (bukan: *Rusyd, Abu> al-Wali>d Muh}ammad Ibnu*)
Nas}r H{a>mid Abu> Zai>d, ditulis menjadi: *Abu> Zai>d, Nas}r H{a>mid* (bukan: *Zai>d, Nas}r H{ami>d Abu>*)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= subhanahu wa ta'ala
Saw.	= sallallahu 'alaihi wa sallam
a.s.	= 'alaihi al-salam
H	= Hijriyah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l.	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	= Wafat tahun
QS ./.: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS A<li 'Imra>n/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

ABSTRAK

Muhtadin Rasyid, 2025. Implementasi *Game Based Learning* (GBL) Sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMK Muhammadiyah Parepare. (Pembimbing I: Makki dan Pembimbing II: Rosmiati Ramli).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi *Game Based Learning* (GBL) sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare dan pengahambat dan pendukung *Game Based Learning* (GBL) Sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitan lapangan dengan sifat kualitatif teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunaka adalah analisis data deskriptif dan analisis data di lapangan.

Hasil penelitian: (1) Implementasi *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare telah dimulai meskipun masih terbatas dan belum merata. Guru mencoba berbagai bentuk GBL seperti *Kahoot, Wordwall, role play*, dan permainan kelompok untuk meningkatkan motivasi siswa, yang umumnya merespons positif. (2) Dukungan datang dari pihak sekolah melalui pelatihan, pendampingan teknis, dan kebijakan yang memberi keleluasaan dalam memilih media pembelajaran. Namun, tantangan tetap ada, seperti keterbatasan perangkat, koneksi internet, literasi digital guru, minimnya pelatihan, serta jam pelajaran yang singkat. Meskipun GBL lebih sering digunakan sebagai alat evaluasi ketimbang metode utama, dengan antusiasme siswa dan dukungan manajemen sekolah, implementasi GBL diharapkan dapat berkembang lebih optimal.

Kata Kunci: *Game Based Learning* (GBL), Pendidikan Agama Islam (PAI)

ABSTRACT

Muhtadin Rasyid, 2025. Implementation of Game Based Learning (GBL) as Learning Media in Islamic Religious Education (PAI) in SMK Muhammadiyah Parepare (supervisor I: Makki and supervisor II: Rosmiati Ramli).

The purpose of this study was to determine the implementation of Game Based Learning (GBL) as a learning medium in Islamic Religious Education Learning (PAI) in SMK Muhammadiyah Parepare and inhibition and support of Game Based Learning (GBL) as a learning medium in Islamic Religious Education (PAI) in SMK Muhammadiyah Parepare. The type of research used is field research with qualitative data collection techniques used are observation, interviews and documentation. Data analysis techniques used are descriptive data analysis and data analysis in the field.

The results of the study: (1) implementation of Game Based Learning (GBL) in Islamic Religious Education Learning (PAI) in SMK Muhammadiyah Parepare has been started even though it is still limited and uneven. Teachers tried different forms of GBL such as Kahoot, Wordwall, role play, and group play to increase student motivation, which generally responded positively. (2) support comes from the school through training, technical assistance, and policies that provide flexibility in choosing Learning media. However, challenges remain, such as limited devices, internet connections, teachers ' digital literacy, lack of training, and short lesson hours. Although GBL is more often used as an evaluation tool than the main method, with the enthusiasm of students and the support of school management, the implementation of GBL is expected to develop more optimally.

Keywords: Game Based Learning (GBL), Islamic Religious Education