ANWARUL
Jurnal Pendidikan dan Dakwah

e-ISSN : 2808-7895
p-ISSN : 2809-1043

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google,

https://doi.org/10.58578/anwarul.v6i3.10133

IMPLEMENTASI METODE *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH

Implementation of the Game Based Learning Method to Improve Students' Learning Interest in the Fiqih Subject

Riska Fatimatus Janah & Amrini Shofiyani
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
fatimariska415@gmail.com; rinishofiyani@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Mar 30, 2026	Apr 27, 2026	May 9, 2026	May 14, 2026

Abstract

Fiqh learning requires an innovative and student-centered approach so that the learning process becomes more active, engaging, and easier to understand. One approach that can be used is Game-Based Learning, namely electronic or digital game-based learning designed to support the achievement of learning objectives. This study aims to determine the effect of implementing the Game-Based Learning method on increasing students' interest and learning outcomes in the Fiqh subject at MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang. This study used a quantitative approach with a pre-test–post-test design. The research subjects consisted of 37 Grade XI students who participated in Fiqh learning on the topics of marriage and divorce. Data were collected through observation, questionnaires, and tests, and were then analyzed using the Kolmogorov-Smirnov normality test and paired t-test to determine the significant effect. The results showed that the implementation of the Game-Based Learning method had a significant effect on increasing students' learning interest, with a significance value of 0.01 < 0.05. Students became more active, enthusiastic, and better able to understand the material

Anwarul is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

after participating in game-based learning. The conclusion of this study affirms that the Game-Based Learning method is effective and feasible to use as an innovative learning alternative in increasing students' learning interest in the Fiqh subject. These findings provide practical implications for Fiqh teachers in designing learning that is more interactive, participatory, and aligned with students' learning needs.

Keywords: Game-Based Learning; Learning Interest; Learning Outcomes; Fiqh Learning; Innovative Learning.

Absrak: Pembelajaran Fiqih memerlukan pendekatan yang inovatif dan berpusat pada siswa agar proses belajar menjadi lebih aktif, menarik, dan mudah dipahami. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *Game-Based Learning*, yaitu pembelajaran berbasis permainan elektronik atau digital yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Game-Based Learning* terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-test post-test*. Subjek penelitian terdiri atas 37 siswa kelas XI yang mengikuti pembelajaran Fiqih pada materi pernikahan dan perceraian. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan tes, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji *t* berpasangan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Game-Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0,01 < 0,05. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan lebih mudah memahami materi setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa metode *Game-Based Learning* efektif dan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi guru Fiqih dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*; Minat Belajar; Hasil Belajar; Pembelajaran Fiqih; Pembelajaran Inovatif.

PENDAHULUAN

Game Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan komponen permainan, seperti aturan, tantangan, skor, dan interaksi berbasis *game* untuk mengajarkan konsentrasi, keterampilan atau pengetahuan tertentu pada para siswa (Wibawa et al., 2020). *Game Based Learning* telah digunakan dalam berbagai situasi pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi dan pelatihan professional (Triwahyuni & Kustiyowati, 2024). Dengan perkembangan zaman dan teknologi, aplikasi, dan platform *game based learning* semakin banyak diterapkan, memungkinkan para pengajar untuk menggunakan dan memanfaatkan *game based learning* dengan lebih efisien (Putra et al., 2024).

Game based learning menyediakan untuk para siswa untuk bekerja sama, selain itu para siswa diberikan kesempatan untuk berpendapat dan berdiskusi dengan siswa lainnya. *Game*

Based Learning menurut Prensky adalah, penggunaan permainan yang melibatkan para siswa dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menarik (Sembiring & Butar-Butar, 2024). Game juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa terlibat langsung dalam konten yang disajikan dalam bentuk yang menyenangkan (Rahmania et al., 2023).

Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui *game based learning* memerlukan perencanaan dan penerapan yang cermat. Memilih game yang akan digunakan juga harus menarik dan menyenangkan tetapi juga sesuai dengan materi dan tingkat usia serta minat siswa sangat penting demi melaksanakan metode pembelajaran ini (Simanjuntak et al., 2024). Harus dijelaskan bagaimana materi yang akan dipelajari dalam game terkait dengan tujuan yang lebih luas. Para siswa juga perlu tahu mengapa mereka memainkan game tersebut. Pastikan game juga menawarkan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan para siswa, jika tantangan yang diberikan terlalu mudah juga akan membuat para siswa akan lebih cepat merasakan bosan (Sukmawati et al., 2025).

Penggunaan metode pembelajaran dalam pendidikan tentunya akan memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap proses dan hasil belajar (Yuliana, 2018). Di era modern ini berbagai macam metode pembelajaran telah berkembang di dunia pendidikan, seperti karya wisata, metode eksperimen, metode game, dan masih banyak lagi metode lainnya. Metode pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai alat motivasi, strategi pembelajaran dan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Magdalena et al., 2021).

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Fiqih sebelum menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa dimata pelajaran Fiqih.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian kuantitatif digunakan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Pendekatan ini dipilih karena penelitian dilakukan dengan menguji hubungan antara variabel

bebas berupa metode *Game Based Learning* dan variabel terikat berupa minat belajar siswa (Arifin, 2017).

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini, peneliti memberikan pre-test sebelum penerapan metode pembelajaran dan post-test setelah proses pembelajaran berlangsung (Nuryanti, 2019). Desain tersebut digunakan untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode *Game Based Learning*. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2025 dan 23 Mei 2025 di kelas XI AB MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang. Proses penelitian berlangsung selama dua kali pertemuan pembelajaran.

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI AB MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang yang berjumlah 32 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *sampling jenuh*, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruh siswa dapat dijadikan subjek penelitian untuk memperoleh hasil yang lebih representatif.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi, angket, observasi, serta soal pre-test dan post-test. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan instrumen penelitian yang divalidasi oleh ahli materi (Elfina & Sylvia, 2024). Angket digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa setelah penerapan metode *Game Based Learning* (Fatimah et al., 2024). Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas dan respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, pre-test dan post-test digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran berbasis permainan (Nurhayati et al., 2025). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, penyebaran angket, dokumentasi, serta tes kepada peserta didik.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil validasi, respon siswa, serta hasil pre-test dan post-test (Pralisaputri K R et al., 2016). Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Setelah data dinyatakan normal, analisis dilanjutkan menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh metode *Game Based Learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Fiqih di kelas XI AB MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Implementasi metode pembelajaran dilakukan secara bertahap melalui kegiatan pre-test, penerapan pembelajaran berbasis permainan, dan post-test untuk mengetahui perubahan minat serta pemahaman siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Penerapan metode *Game Based Learning* dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2025 dan 23 Mei 2025. Pada proses pembelajaran, peserta didik terlihat antusias dan aktif mengikuti kegiatan belajar. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan edukatif yang disesuaikan dengan materi Fiqih sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Selain itu, siswa juga terlihat lebih berani dalam menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman kelompok selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum implementasi metode pembelajaran dilakukan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan validasi kisi-kisi soal oleh validator ahli materi dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas KH. Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang, yaitu Lintang Ramadhani, S.Pd. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen penelitian yang digunakan dalam pembelajaran berbasis *Game Based Learning*.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Ranah Materi	94%	Sangat Layak
Ranah Konstruksi	89%	Layak
Ranah Bahasa	95%	Sangat Layak
Rata-rata	93%	Layak dengan Perbaikan

Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil validasi memperoleh rata-rata persentase sebesar 93% dengan kategori layak digunakan dengan perbaikan. Persentase tertinggi terdapat pada aspek bahasa sebesar 95%, sedangkan persentase terendah terdapat pada aspek konstruksi sebesar 89%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen pembelajaran yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk diterapkan dalam penelitian.

Selain validasi instrumen, penelitian juga dilakukan melalui pengujian statistik untuk mengetahui pengaruh metode *Game Based Learning* terhadap minat belajar siswa. Sebelum

dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitasnya untuk memastikan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Keterangan	Nilai
Jumlah Sampel	32
Nilai Signifikansi	0,060
Kriteria	Berdistribusi Normal

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,060 > 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji t berpasangan (*paired sample t-test*). Setelah data dinyatakan normal, dilakukan uji t berpasangan untuk mengetahui pengaruh metode *Game Based Learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

Tabel 3. Hasil Uji t Berpasangan

Variabel	t hitung	Signifikansi	Keterangan
Minat Belajar Siswa	-11,496	<0,001	Terdapat Pengaruh

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh nilai signifikansi sebesar <0,001 atau lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode *Game Based Learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di kelas XI AB MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji t berpasangan yang memperoleh nilai signifikansi <0,001 atau lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode *Game Based Learning*. Selain itu, selama proses pembelajaran siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang sebelumnya digunakan.

Peningkatan minat belajar siswa terjadi karena metode *Game Based Learning* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru berubah menjadi pembelajaran yang melibatkan siswa

secara aktif melalui permainan edukatif, diskusi kelompok, dan aktivitas kolaboratif. Kondisi tersebut membuat siswa lebih mudah memahami materi Fiqih yang selama ini dianggap sulit dan membosankan. Materi pembelajaran yang disampaikan melalui permainan juga membantu siswa menghubungkan konsep Fiqih dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain meningkatkan minat belajar, penerapan metode *Game Based Learning* juga memberikan dampak terhadap kemampuan sosial siswa. Selama proses pembelajaran, siswa dilatih untuk bekerja sama, berdiskusi, menghargai pendapat teman, dan menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode *Game Based Learning* tidak hanya berpengaruh pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan sosial peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Galuh Wilujeng Nugraheni yang menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Penelitian tersebut memperoleh nilai rata-rata sebesar 68,3 > 51,6 sehingga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode permainan edukatif (Galuh Wilujeng Nugraheni, 2019). Penelitian ini juga relevan dengan penelitian Nur Fathin Muhtadillah yang menunjukkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* pada pembelajaran PAI mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata sebesar 74,13 > 48,96 (Muhtadillah, 2022).

Selain itu, penelitian Farid Hatul Hasanah juga menunjukkan bahwa metode *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan persentase sebesar 85% > 70% (Hasanah, 2023). Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada penggunaan metode *Game Based Learning* sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Sementara itu, perbedaannya terletak pada mata pelajaran, subjek penelitian, dan bentuk permainan edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa metode *Game Based Learning* dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran Fiqih. Penggunaan permainan edukatif mampu membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan tidak monoton (Zahwa & Syafi'i, 2022). Selain itu, metode ini juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi ikut terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Penerapan metode *Game Based Learning* juga menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran Fiqih. Selama ini mata pelajaran Fiqih sering dianggap sebagai pembelajaran yang teoritis dan membosankan karena banyak membahas hukum-hukum Islam. Dengan adanya metode pembelajaran berbasis permainan, siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi dapat meningkat secara lebih optimal (Susanti et al., 2024).

Meskipun penelitian menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada 32 siswa sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, waktu penelitian yang relatif singkat menyebabkan peneliti belum dapat mengamati pengaruh metode *Game Based Learning* dalam jangka panjang terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Keterbatasan lainnya terletak pada bentuk permainan yang digunakan dalam pembelajaran yang masih sederhana dan belum sepenuhnya berbasis digital. Validator juga memberikan saran agar soal-soal yang digunakan dapat dikembangkan menjadi soal berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara lebih optimal. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan metode *Game Based Learning* dengan media yang lebih inovatif dan melibatkan jumlah sampel yang lebih luas agar diperoleh hasil penelitian yang lebih mendalam dan komprehensif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Fiqih di kelas XI AB MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi yang memperoleh persentase rata-rata sebesar 93% dengan kategori layak digunakan dengan perbaikan. Selain itu, hasil uji t berpasangan menunjukkan nilai signifikansi <0,001 atau lebih kecil dari 0,05 sehingga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode *Game Based Learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan sebelum diterapkannya metode pembelajaran berbasis permainan.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan Islam dan inovasi metode pembelajaran Fiqih. Metode *Game Based Learning* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Selain meningkatkan minat belajar siswa, metode ini juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih di sekolah.

Meskipun penelitian menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah sampel dan waktu penelitian yang relatif singkat. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih luas dan menggunakan media permainan yang lebih inovatif, terutama berbasis digital. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan soal berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) agar kemampuan berpikir kritis siswa dapat meningkat secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Z. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan. *Jurnal Al-Hikmah Way Kanan, 1*(1), 1–140. https://alhikmah.stit-alhikmahwk.ac.id/index.php/awk/article/view/16

Elfina, S., & Sylvia, I. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Payakumbuh. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran, 2*(1), 306–312. https://doi.org/10.24036/sikola.v2i1.56

Fatimah, O. L., Fathani, A. H., & Awae, W. (2024). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran, 4*(1), 73–83. https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1240

Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains, 3*(2), 312–325. https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1373

Muhtadillah, N. F. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022* [Skripsi, IAIN Ponorogo]. https://etheses.iainponorogo.ac.id/18992/

Nugraheni, G. W. (2022). *Penerapan Pendekatan Game Based Learning Menggunakan Media Maze Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SDN*

Krenceng I [Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta]. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/64863

Nurhayati, Ningsih, R. D., & Triana. (2025). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Kelas I UPT SPF SD Negeri Panaikang 1 Makassar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education, 8*(1), 61–72. https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5417

Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *JASSI ANAKKU: Jurnal Asesmen dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus, 20*(1), 40–51. https://ejournal.upi.edu/index.php/jassi/article/view/22711

Pralisaputri, K. R., Soegiyanto, H., & Muryani, C. (2016). Pengembangan Media Booklet Berbasis SETS pada Materi Pokok Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam untuk Kelas X SMA. *Jurnal GeoEco, 2*(2), 147–154. https://jurnal.uns.ac.id/geoeco/article/view/8930

Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 12*(1), 81–95. https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749

Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 11*(2), 114–133. https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714

Sembiring, N. N. B., & Butar-Butar, S. N. U. (2024). Pengaruh Metode Game Based Learning terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 060799 Medan Labuhan. *Jurnal Pendidikan Media, Strategi, & Metode, 3*(1), 90–93. https://doi.org/10.57251/tem.v3i1.1488

Simanjuntak, M. M., Saragih, A. D., Simanjuntak, C. J., Tambunan, E. P., Purba, M. S. D., Lingga, R. H., Gultom, R. V., & Simanjuntak, O. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD 094155 Rambung Merah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4), 912–919. https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.21375

Sukmawati, Ainiyah, S. W., & Rohma, E. A. (2025). Pengaruh Game Edukasi terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik: Studi Kasus SDN Daleman I. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik, 2*(1), 383–396. https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3361

Susanti, S. S., Nursafitri, L., Hamzah, I., Zunarti, R., Darmanto, Fitriyah, Asy'arie, B. F., & Sa'ad, M. S. (2024). Innovative digital media in Islamic Religious Education learning. *Jurnal Pendidikan Agama Islam, 21*(1), 40–59. https://doi.org/10.14421/jpai.v21i1.7553

Triwahyuni, E., & Kustiyowati. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning. *Diakoneo: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1*(1), 52–60. https://diakoneo.pnk.ac.id/index.php/abdipoliku/article/view/17

Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new

normal. *INTEGRATED: Journal of Information Technology and Vocational Education, 2*(1), 49–54. https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729

Yuliana, N. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 2*(1), 21–28. https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13851

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi, 19*(1), 61–78. https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963