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.v6i2.9221

IMPLEMENTASI GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MA MAMBA'UL ULUM MEGALUH JOMBANG

Implementation of Game-Based Learning to Improve Learning Outcomes of Students at MA Mamba'ul Ulum Megaluh Jombang

Riska Fatimatus Janah, Ovidelya Ningsa Pradani, Niswah Qonita, Iin Baroroh Ma'arif
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang
fatimariska2@gmail.com; ovidelya@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jan 21, 2026	Feb 13, 2026	Feb 25, 2026	Mar 2, 2026

Abstract

The low learning outcomes in *Fiqih* are still largely associated with conventional teaching methods that limit active student participation, thereby highlighting the need for the implementation of innovative, game-based instructional strategies. This study aimed to analyze the effect of Game-Based Learning (GBL) on the learning outcomes of Grade XI students at MA Mamba'ul Ulum Megaluh Jombang in the topics of marriage and divorce. A quantitative approach was employed using a pre-experimental one-group pretest–posttest design, involving 37 students as research participants and conducted in May 2025. Data were collected through pretest and posttest achievement tests and analyzed using the Kolmogorov–Smirnov normality test and paired *t*-test. The results showed a significant improvement in learning outcomes following the implementation of GBL ($p = 0.01 < 0.05$), with higher posttest mean scores compared to pretest scores, indicating a positive effect of GBL on *Fiqih* learning outcomes. The implementation of Game-Based Learning in this study was structured by incorporating elements of

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

challenge, collaboration, and a scoring system to foster active student engagement, thereby not only enhancing cognitive aspects but also creating a more participatory and interactive learning environment. These findings affirm that GBL is a viable and effective instructional strategy in Islamic education to improve conceptual understanding and student engagement in *Fiqih*.

Keywords: Game-Based Learning; Learning Outcomes; *Fiqih* Instruction; Innovative Learning; *Madrasah Aliyah*

Abstrak: Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih yang masih didominasi metode pembelajaran konvensional dan membatasi partisipasi aktif mendorong perlunya penerapan strategi pembelajaran inovatif berbasis permainan. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh *Game-Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar siswa kelas XI MA Mamba'ul Ulum Megaluh Jombang pada materi pernikahan dan perceraian. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen model *one-group pretest–posttest*, melibatkan 37 siswa sebagai subjek penelitian dan dilaksanakan pada bulan Mei 2025. Data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Kolmogorov–Smirnov dan uji *t* berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar setelah penerapan GBL ($p = 0{,}01 < 0{,}05$), dengan rata-rata nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan *pretest*, sehingga mengindikasikan pengaruh positif GBL terhadap hasil belajar Fiqih. Implementasi *Game-Based Learning* dalam penelitian ini dirancang dengan memanfaatkan unsur tantangan, kerja sama, dan sistem skor untuk mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif dan interaktif. Temuan ini menegaskan bahwa GBL layak dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam pendidikan Islam untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran Fiqih.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*; Hasil Belajar; Pembelajaran Fiqih; Pembelajaran Inovatif; Madrasah Aliyah

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam inovasi metode pembelajaran. Salah satu pendekatan yang berkembang pesat adalah *Game Based Learning* (GBL). Game Based Learning merupakan jenis *serious game* yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam kegiatan pembelajaran dan berpusat pada peserta didik dengan memanfaatkan permainan elektronik atau digital sebagai media belajar (Wibawa et al., 2020). Pendekatan ini memungkinkan integrasi unsur permainan seperti tantangan, aturan, skor, dan interaksi untuk mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran secara lebih menarik dan bermakna.

Penggunaan metode pembelajaran dalam pendidikan memiliki pengaruh besar terhadap proses dan hasil belajar siswa. Di era modern, berbagai metode pembelajaran telah

berkembang, seperti karya wisata, eksperimen, metode permainan, dan metode inovatif lainnya (Anjani et al., 2020). Metode pembelajaran berperan sebagai alat motivasi, strategi pembelajaran, sekaligus sarana untuk mencapai tujuan pendidikan (Natsir, 2020). Oleh karena itu, pemilihan metode yang tepat menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik dalam pendidikan formal maupun nonformal.

Perkembangan paradigma pembelajaran saat ini menempatkan siswa tidak lagi sebagai objek, melainkan sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kompetensi, pengetahuan, dan keterampilan. Jika siswa dibiarkan pasif, mereka akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan interpersonal, dan keterampilan sosial. Dalam konteks ini, Game Based Learning menjadi salah satu pendekatan yang relevan karena mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan partisipatif (Wulandari et al., 2024).

Game Based Learning telah diterapkan dalam berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Prensky (2001), penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa terlibat langsung dalam proses belajar yang menyenangkan dan menantang. Namun demikian, penerapan metode ini memerlukan perencanaan yang matang, pemilihan game yang sesuai dengan materi, tingkat usia, serta kemampuan siswa agar tujuan pembelajaran tetap tercapai secara optimal (Safrida et al., 2024).

Dalam pembelajaran Fiqih, terdapat berbagai problematika yang dihadapi siswa. Materi Fiqih memiliki karakteristik yang kompleks karena berkaitan dengan pemahaman hukum-hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari. Banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep Fiqih secara mendalam, baik karena faktor internal seperti rendahnya minat dan kemampuan memahami materi, maupun faktor eksternal seperti lingkungan belajar serta keterbatasan media pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Game-Based Learning dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran umum (Maulana et al., 2024), kajian empiris yang secara khusus menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar Fiqih pada jenjang Madrasah Aliyah masih terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menekankan aspek motivasi belajar dibandingkan pengukuran kuantitatif

hasil belajar melalui desain eksperimen. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara sistematis menguji efektivitas Game-Based Learning dalam konteks pembelajaran Fiqih menggunakan pendekatan kuasi eksperimen.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi metode Game Based Learning serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MA Mamba'ul Ulum Megaluh Jombang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif dalam pendidikan Islam, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang lebih aktif, interaktif, dan berbasis teknologi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest–posttest design*, yaitu desain yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan tes awal (pretest), perlakuan (treatment), dan tes akhir (posttest) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan metode Game-Based Learning (Waruwu et al., 2025). Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2025 di MA Mamba'ul Ulum Megaluh Jombang. Populasi penelitian adalah seluruh siswa MA Mamba'ul Ulum Megaluh Jombang, sedangkan sampel penelitian berjumlah 37 siswa kelas XI yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan pertimbangan kesesuaian materi dan kesiapan akademik siswa.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen (X) adalah metode pembelajaran Game-Based Learning, sedangkan variabel dependen (Y) adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih, khususnya materi pernikahan dan perceraian (Sugiyono, 2019). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah perlakuan dalam bentuk soal pilihan ganda yang diberikan sebagai pretest dan posttest. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran untuk mengamati keterlaksanaan metode Game-Based Learning serta partisipasi siswa dalam kegiatan belajar (Arikunto, 2018). Instrumen tes telah divalidasi melalui expert judgment sebelum digunakan dalam penelitian untuk memastikan kesesuaian isi dengan kompetensi yang diukur (Paresga et al., 2023).

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu analisis statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata dan standar deviasi hasil belajar siswa, dilanjutkan dengan uji normalitas menggunakan Kolmogorov–Smirnov untuk mengetahui distribusi data (Ghozali, 2018). Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, dilakukan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hipotesis penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan Game-Based Learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi 0,05, di mana nilai $p < 0,05$ menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan (Sugiyono, 2017).

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Game-Based Learning pada mata pelajaran Fiqih kelas XI AB MA Mamba'ul Ulum Megaluh Jombang dilaksanakan secara terstruktur sesuai dengan tahapan pembelajaran yang telah dirancang. Penelitian dilakukan pada tanggal 21 Mei 2025 dan 23 Mei 2025 dengan jumlah subjek sebanyak 32 siswa. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan penerapan metode Game-Based Learning, dan diakhiri dengan pemberian posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

Berdasarkan hasil pengolahan data, terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode Game-Based Learning. Peningkatan tersebut terlihat dari selisih rata-rata nilai pretest dan posttest. Untuk memastikan kelayakan penggunaan uji parametrik, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan Kolmogorov–Smirnov. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data

N	Mean	Std. Deviasi	Sig.
32	45.8750	6.95028	0.060

Berdasarkan Tabel 1, nilai signifikansi sebesar 0,060 lebih besar dari 0,05 (0,060 > 0,05), sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*)

untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil uji t berpasangan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji t Berpasangan (Paired Sample t-Test)

Mean Difference	Std. Deviasi	t			df	Sig.
-14.12500	6.9028	-11.496			31	<0.001

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai t sebesar -11,496 dengan derajat kebebasan (df) 31 serta nilai signifikansi < 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Selisih rata-rata sebesar 14,125 poin menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan metode Game-Based Learning. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa metode Game-Based Learning memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas XI AB.

Selain hasil pengujian statistik, penelitian ini juga melakukan validasi terhadap instrumen dan perangkat pembelajaran yang digunakan. Validasi dilakukan oleh validator yang kompeten di bidang pendidikan. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 93%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi, media, dan instrumen evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Game-Based Learning memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai posttest dibandingkan dengan pretest serta hasil uji statistik yang signifikan.

PEMBAHASAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Game-Based Learning pada mata pelajaran Fiqih kelas XI AB MA Mamba'ul Ulum Megaluh Jombang memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai sebesar 14,125 poin antara pretest dan posttest serta hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi < 0,05. Data tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Fiqih secara nyata dan terukur.

Sebelum diterapkannya metode *Game-Based Learning*, proses pembelajaran Fiqih cenderung berlangsung secara konvensional dan berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman yang diperoleh masih bersifat hafalan dan kurang aplikatif. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian dari Nur Ali (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran Fiqih yang didominasi oleh metode konvensional dan terpusat pada guru kerap kali memicu sikap pasif pada siswa, menurunkan motivasi belajar, serta membuat mereka kesulitan mengaitkan konsep-konsep hukum Islam dengan realitas kehidupan nyata. Rendahnya hasil *pretest* menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran sebelumnya belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan kognitif siswa dalam memahami konsep-konsep fikih yang memerlukan analisis serta penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah penerapan Game-Based Learning, terjadi perubahan dalam dinamika pembelajaran. Unsur permainan seperti tantangan, kerja sama kelompok, kompetisi sehat, dan sistem skor mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan partisipatif, sehingga siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir, berdiskusi, dan memecahkan permasalahan fikih secara kolaboratif. Secara pedagogis, pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna (Schunk, 2012).

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rohmat Widiyanto dan Galuh Wilujeng Nugraheni yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 51,6 menjadi 68,3 setelah penerapan Game-Based Learning melalui media maze game (Widiyanto & Nugraheni, 2022). Penelitian Nur Fathin Muhtadillah juga menunjukkan peningkatan hasil belajar dari 48,96 menjadi 74,13 setelah penerapan model Game-Based Learning pada pembelajaran PAI (Nur Fathin Muhtadilah, 2022). Demikian pula penelitian Farid Hatul Hasanah yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa dari 70% menjadi 85% setelah penggunaan model Game-Based Learning (Hasanah, 2023). Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada berbagai jenjang dan mata pelajaran.

Secara konseptual, Game-Based Learning mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui integrasi unsur permainan yang menantang dan menyenangkan, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat monoton (Hamari & Sarsa, 2014). Dalam konteks

pembelajaran Fiqih, metode ini membantu siswa memahami hukum-hukum Islam secara lebih kontekstual dan aplikatif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan penelitian terdahulu, tetapi juga memberikan bukti empiris bahwa Game-Based Learning efektif diterapkan dalam pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa (Clark et al., 2016).

Implikasi dari temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode Game-Based Learning dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran Fiqih yang efektif di Madrasah Aliyah. Secara praktis, metode ini dapat membantu guru meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta mempermudah pemahaman materi fikih yang bersifat konseptual dan aplikatif. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan konstruktivistik bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan interaksi sosial mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain jumlah sampel yang terbatas pada satu kelas serta waktu penelitian yang relatif singkat. Selain itu, variasi jenis permainan yang digunakan masih terbatas sehingga belum sepenuhnya menggambarkan efektivitas Game-Based Learning secara menyeluruh. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Game-Based Learning pada mata pelajaran Fiqih kelas XI AB MA Mamba'ul Ulum Megaluh Jombang memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai sebesar 14,125 poin antara pretest dan posttest serta hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi < 0,05. Temuan tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan metode Game-Based Learning.

Penerapan metode Game-Based Learning mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif melalui integrasi unsur permainan seperti tantangan, kerja sama, dan sistem skor. Pendekatan ini mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi Fiqih menjadi lebih mendalam dan kontekstual. Selain meningkatkan aspek kognitif, metode ini juga

berkontribusi dalam meningkatkan minat dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, Game-Based Learning dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif dalam pendidikan Islam, khususnya pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah. Penggunaan metode ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar secara statistik, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran Fiqih dengan memperkuat bukti empiris bahwa metode Game-Based Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa di Madrasah Aliyah. Temuan ini memperkaya kajian pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pendidikan Islam. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih luas, durasi penelitian yang lebih panjang, serta mengembangkan variasi jenis permainan agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas Game-Based Learning.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, N. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Bab Fikih Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA. *JIES (Journal of Islamic Education Studies), 3*(1), 28–35. https://doi.org/10.58569/jies.v3i1.1041

Anjani, A., Rifka, G. H. S., & Lutfia, I. (2020). Analisis Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Fondatia, 4*(1), 67–85. https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.442

Arikunto. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.

Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital games, design, and learning: A systematic review and meta-analysis. *Review of Educational Research, 86*(1), 79–122. https://doi.org/10.3102/0034654315582065

Ghozali, I. (2018). *Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25* (pp. 161–165). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hamari, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?—A literature review of empirical studies on gamification. *Hawaii International Conference on System Sciences, 47*, 3025–3034. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377

Hasanah, F. H. (2023). *Penerapan Model Game Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di Kelas VIIIB MTS Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023* [Thesis, UIN KH. Achmad Siddiq Jember].

Maulana, Miptah, J., & Haidirmadan, Z. R. (2024). Pengaruh Metode Pembelaharan Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aswaja di SMP Plus Ma'arif Al Mushlihuun. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa, 2*(2), 81–89.

Natsir, M. (2020). Sistem Pembelajaran di Pondok Pesantren Al-Aziziyah: Analisis Terhadap Metode dalam Kegiatan Pembelajaran Formal dan Nonformal. *Jurnal Penelitian Keislaman, 16*(1), 1–15. https://doi.org/10.20414/jpk.v16i1.1104

Muhtadilah, 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* [Thesis, IAIN Ponorogo].

Paresga, I., Jono, A. A., & Yunarman, S. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran terhadap Tingkat Penyerapan Materi Pembelajaran IPS di Pesantren Wustha Hidayatul Qomariyah Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Tematik, 4*(2), 137–147.

Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning* (1st ed.). McGraw-Hill.

Safrida, S., Harahap, S. A., & Ramadhan, N. (2024). Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN Medan Labuhan. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 3*(1), 90–93.

Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective* (6th ed.). Pearson Education.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (pp. 197–203). Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (p. 58). Alfabeta.

Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 10*(1), 917–932. https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057

Wibawa, Putri, A. C., 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

Widiyanto, R., & Nugraheni, G. W. (2022). Penerapan Game Based Learning Menggunakan Maze Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar, 2*(2), 158–167.

Wulandari, A. S., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 2*(1), 334–341. https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927