



Efektivitas Penerapan Model *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih

Imas Jamilah Faoziah¹, Anton², Fiqra Muhamad Nazib³

Pendidikan Agama Islam, Universitas Garut, Garut, Indonesia

Pendidikan Agama Islam, Universitas Garut, Garut, Indonesia

Pendidikan Agama Islam, Universitas Garut, Garut, Indonesia

imsjamilahfzh@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Diterima 1 Mei 2026

Direvisi 10 Mei 2026

Diterima 30 Mei 2026

Tersedia online 14 Juni 2026

Kata Kunci:

Model, game based learning kognitif

Keywords:

Model, game based learning kognitif

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by Universitas Garut.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas V MIN 4 Garut. Banyak siswa belum mencapai KKM karena minat belajar rendah, interaksi terbatas, serta penggunaan metode dan model pembelajaran tradisional. Untuk mengatasi hal tersebut, diterapkan model *Game-Based Learning* guna meningkatkan hasil belajar kognitif. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design* melibatkan 30 siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes dan lembar observasi. Hasil observasi menunjukkan keterlibatan guru 91,11% dan siswa 84,44% (kategori sangat baik). Nilai rata-rata meningkat dari 49,92 menjadi 78,75. Uji *Paired Samples T-Test* menunjukkan sig. $0,00 < 0,05$ dan N-Gain 0,60 (kategori sedang). Dengan demikian, model ini efektif meningkatkan hasil belajar kognitif dan menciptakan pembelajaran aktif serta menyenangkan.

ABSTRACT

This study was motivated by the low cognitive learning outcomes of fifth-grade students in Fiqh subjects at MIN 4 Garut. Many students had not achieved the Minimum Mastery Criteria (KKM) due to low learning interest, limited interaction, and the use of traditional teaching methods. To address this issue, the *Game-Based Learning* model was implemented to improve cognitive learning outcomes. The research employed a quantitative approach with a *One*

Group Pretest-Posttest Design involving 30 students. The instruments used were tests and observation sheets. The observation results showed teacher engagement at 91.11% and student engagement at 84.44%, both categorized as very good. The average score increased from 49.92 to 78.75. The *Paired Samples T-Test* showed a significance value of $0.00 < 0.05$, and the N-Gain score of 0.60 was categorized as moderate. Thus, the model proved effective in improving cognitive learning outcomes and fostering active and enjoyable learning.

PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun kualitas sumber daya manusia yang unggul dan berperan penting dalam mendorong kemajuan bangsa. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan, sikap, serta nilai-nilai moral dan spiritual yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Proses ini mencakup berbagai tahapan yang dirancang untuk mendorong, membimbing, dan memfasilitasi peserta didik dalam proses belajar (Nazib et al., 2023). Namun, dalam praktiknya, proses pendidikan perlu terus beradaptasi dengan perkembangan zaman agar tetap relevan dan efektif. Salah satu aspek penting dalam pendidikan Islam adalah pembelajaran Fiqih, yang berfungsi membentuk kepribadian dan pemahaman peserta didik terhadap hukum-hukum Islam serta penerapan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S. Shad ayat 29, tujuan utama pendidikan adalah menumbuhkan kemampuan berpikir dan menjadikan manusia mampu mengambil pelajaran dari setiap ayat-Nya, sehingga pendidikan sejatinya berperan dalam memanusiakan manusia secara utuh, baik dari aspek jasmani maupun rohani (Nasrullah et al., 2024).

Dalam konteks pembelajaran Fiqih di MIN 4 Garut, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rata-rata nilai

siswa hanya mencapai 49,92 dari KKM 72, yang menandakan rendahnya hasil belajar kognitif. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain rendahnya minat belajar, kurangnya fokus dan interaksi siswa, serta penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan monoton. Model pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang aktif selama proses belajar, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi Fiqih. Padahal, pembelajaran yang efektif seharusnya mampu menciptakan suasana yang interaktif, menyenangkan, dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik (Khoiroh, 2024).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu model yang dinilai potensial adalah *Game-Based Learning* (GBL), yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar mengajar. Model ini menekankan pada aktivitas interaktif, tantangan, kompetisi, dan penghargaan yang dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Melalui penerapan GBL, siswa dapat belajar secara kolaboratif, fokus terhadap materi, serta mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep Fiqih.

Berdasarkan berbagai temuan penelitian sebelumnya, penggunaan model pembelajaran yang inovatif seperti *Game-Based Learning* terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di berbagai bidang studi. Namun, penerapannya dalam pembelajaran Fiqih masih relatif terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model *Game-Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa serta menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna sesuai dengan tujuan pendidikan Islam.

METODE/METHOD

Penelitian ini dilakukan di MI Negeri 4 Garut, Metode penelitian adalah langkah-langkah sistematis yang dilakukan untuk menemukan kebenaran dalam sebuah studi, dimulai dari perumusan masalah, munculnya hipotesis awal, merujuk pada penelitian sebelumnya, lalu data dikumpulkan, diolah, dianalisis, hingga akhirnya menghasilkan kesimpulan (Sahir, 2022). Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design*, di mana siswa diberikan *pretest*, perlakuan, dan *posttest* untuk melihat peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran tersebut (sugiono, 2020).

Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang diberikan perlakuan menggunakan model *Game-Based Learning* dan dievaluasi melalui *posttest*, sedangkan siswa kelas VI diberikan *pretest* untuk memperoleh nilai awal. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari hingga Mei 2025.

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas (Model *Game-Based Learning*) dan variabel terikat (hasil belajar kognitif). Variabel bebas dioperasionalkan melalui tiga dimensi yaitu motivasi belajar, interaksi dan umpan balik, serta keterampilan kolaborasi. Sedangkan hasil belajar kognitif diukur berdasarkan enam ranah taksonomi Bloom (C1–C6), mulai dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, hingga evaluasi. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model *Game-Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Fiqih.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 4 Garut yang berjumlah 30 orang (19 perempuan dan 11 laki-laki). Karena jumlah populasi kurang dari 100, teknik pengambilan sampel menggunakan metode total sampling, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif, yang terdiri atas data primer (hasil tes, observasi, dan wawancara) serta data sekunder (dokumen dan penelitian terdahulu). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes (*pretest* dan *posttest*), serta dokumentasi untuk memperoleh data yang akurat dan relevan dengan tujuan penelitian (Ariantini, 2020).

Instrumen penelitian diuji melalui beberapa tahap, yaitu uji validitas untuk mengukur ketepatan instrumen, uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi alat ukur, uji daya beda untuk melihat kemampuan soal membedakan siswa berkemampuan tinggi dan rendah, serta uji taraf kesukaran untuk menentukan tingkat kesulitan soal. Semua pengujian dilakukan menggunakan program SPSS. Setelah data dinyatakan valid dan reliabel, analisis data dilakukan melalui uji normalitas untuk memastikan distribusi data normal, uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*, serta uji N-Gain untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar siswa (Ariantini, 2020).

Dari keseluruhan metode tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas model *Game-Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Model ini tidak hanya membantu siswa memahami materi Fiqih dengan lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi juga mendorong partisipasi aktif serta kolaborasi antar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN/RESULT AND DISCUSSION

Penerapan Model *Game Based Learning* pada Pembelajaran Fiqih di MI Negeri 4 Garut

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* di kelas V yang dijadikan kelas eksperimen menunjukkan hasil yang sangat baik. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan model *Game Based Learning*, diperoleh skor observasi sebesar 91,11% untuk aktivitas guru dan 84,44% untuk aktivitas siswa. Kedua nilai tersebut berada dalam rentang 80% – 100%, menurut kriteria yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2020) termasuk kategori "sangat baik". Capaian ini mengindikasikan bahwa seluruh aspek pembelajaran telah berjalan secara maksimal, di mana guru mampu mengimplementasikan model pembelajaran dengan optimal serta menjaga suasana kelas tetap aktif dan kondusif.

Selama proses pembelajaran di kelas V MIN 4 Garut, penerapan model *Game-Based Learning* dilaksanakan dengan mengikuti tahapan yang diadaptasi dari (Rika Widianita, 2023). Langkah-langkah tersebut mencakup beberapa tahapan penting, yaitu: (1) menentukan jenis permainan yang sesuai dengan materi Fiqih, seperti kuis kelompok, susun kata, atau kartu soal; (2) guru menyampaikan materi secara singkat dan jelas; (3) menyepakati aturan main bersama siswa, meliputi cara bermain, sistem poin, dan penentuan pemenang agar permainan tertib dan sesuai tujuan; (4) melaksanakan permainan sesuai aturan, dengan siswa dibagi dalam kelompok untuk memahami materi Fiqih secara teori maupun praktik; (5) menyimpulkan inti materi bersama agar pemahaman lebih kuat dan merata; serta (6) melakukan refleksi dan evaluasi hasil belajar melalui diskusi, tanya jawab, dan soal evaluasi. Penerapan model ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta mampu mengakomodasi berbagai karakteristik gaya belajar peserta didik, baik visual, auditori, maupun kinestetik.

Seperti yang disampaikan oleh (Sri, 2024), bahwa model pembelajaran yang tepat harus disesuaikan dengan karakteristik gaya belajar siswa agar tercipta proses belajar yang kondusif, efektif, dan bermakna. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman materi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Prinsip penerapan model ini juga sejalan dengan firman Allah SWT dalam Q.S. Al-Ankabut ayat 69:

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ ٦٩

Artinya ; "Dan orang-orang yang bersungguh-sungguh untuk (mencari keridhaan) Kami, benar-benar akan Kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami. Sesungguhnya Allah benar-benar bersama orang-orang yang berbuat kebaikan "

Ayat ini memberikan motivasi dan dorongan bahwa segala upaya sungguh-sungguh dalam menuntut ilmu, termasuk melalui inovasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan seperti *Game-Based Learning*, akan mendapat kemudahan, pertolongan, dan petunjuk dari Allah SWT. Dengan adanya suasana belajar yang menyenangkan, peserta didik diharapkan lebih bersemangat dan fokus dalam memahami materi, sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga berdampak positif terhadap sikap dan keterampilan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Guru pun dapat menerapkan model ini untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan efektif.

Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih di MI Negeri 4 Garut

Berdasarkan hasil analisis terhadap data *pretest* sebelum diterapkannya model *Game Based Learning* di kelas V, diperoleh rata-rata kemampuan awal siswa sebesar 58,13, yang merefleksikan tingkat pemahaman peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Hasil uji normalitas data menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dengan nilai signifikansi sebesar 0,200 ($p \geq 0,05$). Nilai rata-rata ini masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan, sehingga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai tingkat penguasaan materi yang diharapkan.

Sementara itu, berdasarkan hasil analisis data, penerapan model *Game Based Learning* terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini terlihat dari adanya lonjakan nilai rata-rata siswa dari 58,13 pada *pretest* menjadi 83,43 pada *posttest*, serta hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,60 mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar berada dalam kategori sedang, yang berarti bahwa model ini secara praktis cukup efektif membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa model *Game-Based Learning* mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep dan keterampilan berpikir peserta didik. Hal ini disebabkan karena *Game Based Learning* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

(Nisaul, 2022) menyatakan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik dapat meningkat secara signifikan apabila proses pembelajaran dirancang sesuai dengan gaya belajar peserta didik dan menggunakan pendekatan yang aktif serta menyenangkan, seperti *Game-based Learning*.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi hampir di seluruh aspek enam indikator kognitif, yaitu: Mengingat, Memahami, Menerapkan, Menganalisis, Mengevaluasi dan Mencipta. Hal ini sejalan dengan pendapat (Yuni, 2022) yang menyatakan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan penguasaan konsep peserta didik melalui aktivitas belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran berbasis permainan memberikan ruang kepada peserta didik untuk berpikir kritis, bekerjasama, serta memahami konsep materi secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung.

Keberhasilan peningkatan hasil belajar kognitif ini juga sejalan dengan firman Allah SWT dalam Q.S. Al-Mujadilah ayat 11 :

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: "Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat."

Ayat ini menunjukkan betapa pentingnya kedudukan ilmu dalam Islam dan mendorong umat Islam untuk terus meningkatkan kualitas belajar dan mengajarnya. Penerapan model *Game-Based Learning* sebagai model inovatif dalam pembelajaran fiqih menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang bermakna dan sesuai tuntunan agama.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Game-Based Learning* tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik secara keseluruhan, tetapi juga selaras dengan nilai-nilai Islami.

Efektivitas Model *Game-Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran fiqih

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia karena memiliki peran penting dalam membentuk perkembangan individu sekaligus menentukan kemajuan suatu masyarakat. Kualitas pendidikan yang baik akan melahirkan generasi yang cerdas, kompeten, berkarakter, serta mampu bersaing di era globalisasi yang penuh tantangan. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan menjadi tanggung jawab bersama, baik oleh pemerintah, pendidik, maupun masyarakat. Dalam pandangan Islam, menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap muslim, baik laki-laki maupun perempuan. Ilmu menjadi sarana untuk memperoleh keridaan Allah SWT dan bekal dalam menjalani kehidupan dunia sekaligus persiapan menuju akhirat. Rasulullah SAW sangat menekankan pentingnya menuntut ilmu, sebagaimana dalam hadis yang diriwayatkan oleh Al-Bukhari:

إِنَّ اللَّهَ لَا يَقْبِضُ الْعِلْمَ انْتِزَاعًا يَنْتَزِعُهُ مِنَ النَّاسِ، وَلَكِنْ يَقْبِضُ الْعُلَمَاءَ

Artinya : "Sesungguhnya Allah tidak mencabut ilmu sekaligus dari hati manusia, melainkan dengan mewafatkan para ulama." (HR. Al-Bukhari)

Hadis tersebut mengandung pesan bahwa kelestarian ilmu sangat bergantung pada keberadaan para ulama dan generasi penerus yang terus menuntut ilmu. Jika ilmu tidak terus dipelajari dan diwariskan, maka masyarakat akan kehilangan pedoman dan arah kehidupan.

Sejalan dengan hal itu, untuk memastikan proses pendidikan berjalan optimal dan tujuan pembelajaran tercapai, maka diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik tidak hanya melalui penanaman nilai-nilai keagamaan, tetapi juga dengan menumbuhkan sikap disiplin, tanggung jawab, toleransi, serta akhlak mulia yang menjadi landasan bagi terciptanya pribadi yang berintegritas dan berkontribusi positif bagi masyarakat. (Anton et al., 2024).

Dalam proses pembelajaran, keberhasilan peserta didik dalam memahami materi sangat dipengaruhi oleh kesesuaian metode dan model pembelajaran yang diterapkan guru dengan kemampuan berpikir dan gaya belajar peserta didik. Teori belajar kognitif menjelaskan bahwa belajar adalah proses aktif dalam diri individu untuk membangun pemahaman dan mengembangkan informasi yang diperoleh melalui pengalaman belajar yang bermakna (Wilis et al., 2024). Salah satu model yang dapat memfasilitasi aktivitas belajar aktif tersebut adalah *Game-Based Learning*. Menurut Yuni (2022), model ini mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. *Game-Based Learning* tidak hanya membuat suasana belajar lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar, interaksi sosial, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Oleh karena itu, model ini dipilih dalam penelitian untuk diterapkan dalam pembelajaran fiqih di kelas V MIN 4 Garut guna mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model *Game-Based Learning*. Dan nilai N-Gain 0,60 atau 60% mengindikasikan peningkatan moderat yang bermakna bagi pengembangan akademik siswa. Hasil ini membuktikan bahwa model *Game-Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Fiqih di kelas V MIN 4 Garut.

Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar kognitifnya secara maksimal sekaligus meningkatkan minat dan semangat mereka dalam mempelajari materi fiqih. serta sesuai dengan ajaran Islam yang mengutamakan pentingnya ilmu pengetahuan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu, di antaranya:

1. (Maharani et al., 2024) yang menyatakan bahwa model *Game-Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SMP.
2. (Imtiyaz, 2023) yang menemukan bahwa *Game-Based Learning* efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA materi Siklus Air.
3. (Wulandari & Safitri, 2024) yang menyimpulkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Sejarah Bandung Lautan Api.

Selanjutnya, prinsip ini juga sejalan dengan firman Allah SWT dalam Q.S. Al-Insyirah ayat 7:

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ۖ

Artinya : "Maka apabila engkau telah selesai dari satu urusan, tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)."

Ayat ini mengandung pesan motivasi agar setiap individu terus berusaha dengan sungguh-sungguh dalam setiap proses, termasuk dalam proses pembelajaran. Semakin besar ikhtiar yang dilakukan oleh siswa, guru, dan lingkungan belajar, semakin tinggi pula peluang untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Penerapan *Game Based Learning* menjadi wujud konkret dari usaha tersebut, karena mampu memfasilitasi proses belajar yang menyenangkan sekaligus menantang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* secara signifikan terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Fiqih. sekaligus menjadi bagian dari upaya menunaikan kewajiban menuntut ilmu yang diperintahkan dalam ajaran Islam.

Hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa model *Game Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqh diterima (H_a diterima), baik ditinjau dari segi statistik maupun praktik di lapangan.

KESIMPULAN/CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi model *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran mata pelajaran Fiqih di kelas V, diperoleh beberapa temuan penting yang dapat disimpulkan sebagai berikut: Penerapan model *Game-Based Learning* dalam pembelajaran Fiqih di kelas V berjalan sangat baik, ditunjukkan oleh aktivitas guru sebesar 91,11% dan aktivitas peserta didik sebesar 84,44%, yang termasuk kategori “sangat baik”. Model ini berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan signifikan setelah penerapan *Game-Based Learning*, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 58,13 pada *pretest* menjadi 83,43 pada *posttest*, dengan hasil uji *Paired Samples T-Test* signifikan ($p = 0,000$) dan N-Gain sebesar 0,60 dalam kategori sedang. Secara keseluruhan, *Game-Based Learning* efektif diterapkan dalam pembelajaran Fiqih, karena mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik, sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna.

REFERENCES

- Anton, R., Robianti, F., Putri, D., & Khoirulloh Telfah, S. (2024). Pengembangan Kegiatan Ekstrakurikuler Pendidikan Agama Islam. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(5), 8845–8853. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Ariantini, A. R. priyanda T. siwi agustina N. sri. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In F. Sukmawati (Ed.), *CV. Pradina Pustaka Grup* (Vol. 11, Issue 1). Copyright © 2022 by Pradina Pustaka Hak.
- Imtiyaz, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V MIM PK Blimbing Gatak. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Khoiroh, H. (2024). Meningkatkan pemahaman konsep fiqh melalui media infografis. *Journal of Applied Linguistic and Islamic Education*, 08(2020), 183–199. <https://doi.org/10.33754/jalie.v4i01.240>
- Maharani, Aminuyati, Wiyono, H., Buwono, S., & Karolina, V. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. *Journal on Education*, 06(03), 16677–16684. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/5403>
- Nasrullah, Y. M., Munawaroh, N., Fauziah, S., & Rahmat, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining (SFAE) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1679–1688.
- Nazib, F. M., Ainissyifa, H., & Munawaroh, N. (2023). *Prosiding The 3 nd Annual Conference on Islamic Religious Education Digitalisasi Manajemen dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas (SMA)*. 3, 295–306.
- Nisaul. (2022). Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi. In N. eka Candra (Ed.), *Delsmedia* (Vol. 11, Issue 1). <http://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484>
- Rika Widianita, D. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, VIII(I), 1–19. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian* (T. Koryati (ed.)). Penerbit KBM Indonesia.
- Sri, R. (2024). *Model-Model Pembelajaran* (A. Masruroh (ed.)). WIDINA MEDIA UTAMA.
- Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif. In Sutopo (Ed.), *Alfabeta, Bandung* (Vol. 11, Issue 1).
- Wilis, W., Ramadhani, C. F., Asrianti, G. N., Wati, L. Z., & Marhadi, H. (2024). Analisis Penilaian Hasil Belajar Siswa pada Aspek Kognitif di SDN 147 Pekanbaru. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1004. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3519>

- Wulandari, S. A., & 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>
- Yuni, K. (2022). *Game Based Learning Dengan Perfect Number Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Siswa SD* (D. Kusumaningsih (ed.)). Lakeisha.