

**PENERAPAN *GAMIFICATION* DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI
PEKERTI DI SD NEGERI 2 RIAU SILIP**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh :

Yunita Meiriyani

2211155

Fakultas Tarbiyah

Program Studi Pendidikan Agama Islam

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK

BANGKA BELITUNG

2026



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA
BELITUNGFAKULTAS TARBIYAH
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Jalan Raya Petaling, Km. 13 Desa Petaling, Kecamatan Mendo Barat Kab. Bangka Provinsi Kco. Bangka Belitung

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor 1229/FT/PP.00.9/06/2026

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut :

Nama : Yunita Meiriyani
Nim : 2211155
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah
Judul : Penerapan Gamification dalam Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 2 Riau Silip

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25% pada skripsi yang disusunnya. Demikianlah surat keterangan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangka, 30 Juni 2026

Ka. Program Studi PAI

Muhammad Rofiq Anwar, M. Pd
NIP. 198906212019031014

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yunita Meiriyani
Nim : 2211155
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **"Penerapan *Gamification* dalam Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas IV Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 2 Riau Silip"** ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kerjasama di suatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain kecuali yang secara tertulis dijadikan sebagai bahan acuan dalam naskah ini.

Bangka, 6 Juli 2025

Yang Menyatakan



Yunita Meiriyani

NIM: 2211155

NOTA DINAS PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS TARBIYAH

Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
E-Mail: stainbangkabelitung@kemenag.go.id, stain32_sasbabel@yahoo.co.id
BANGKA 33173

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
di-
tempat

Assalamu'alaikum Wr,Wb

Setelah membaca, mencermati dan melakukan beberapa kali bimbingan serta mengadakan perbaikan sebelumnya, baik dari segi isi, bahasa, serta teknik penulisan maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Yunita Meiriyani

NIM : 2211155

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Judul Skripsi : Penerapan *Gamification* dalam Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 2 Riau Silip

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). harapan kami semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat dimunaqsyahkan. Demikian Nota Dinas Pembimbing ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr,Wb.

Bangka, 22 Juni 2026

Pembimbing I,

Dr. Hj. Soleha, MA
NIP. 197505272005012008

Pembimbing II,

Nita Siska Sari, MA
NIP. 199011272022032002

NOTA DINAS KONSULTAN



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
E-Mail: stalnangkabelitung@kemenag.go.id, staln32_sashabel@yahoo.co.id
BANGKA 33173

NOTA DINAS KONSULTAN

Hal: Skripsi

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
di-
tempat

Assalamu'alaikum Wr,Wb

Setelah melakukan beberapa kali konsultasi serta mengadakan perbaikan sebelumnya, baik dari segi isi, bahasa, serta teknik penulisan maka kami selaku konsultan berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Yunita Meiriyani
NIM : 2211155
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : Penerapan *Gamification* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 2 Riau Silip.

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Demikian Nota Dinas Konsultan ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wssalamu'alaikum Wr,Wb.

Konsultan I,

Dr. Fehrino, M.A.

NIP. 198902012015031004

Bangka, 30 Juli 2026

Konsultan II,

Dr. Sumar, M.Pd.I

NIP. 198705052023211047

HALAMAN PENGESAHAN

	
KEMENTERIAN AGAMA RI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG FAKULTAS TARBIYAH Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung E-Mail: humas@iainsasbabel.ac.id , Website: www.iainsasbabel.ac.id BANGKA 33173	
PENGESAHAN	
Nomor: 191.B9/FT/PP.00.9/08/2026	
Skripsi dengan judul: Penerapan <i>Gamification</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 2 Riau Silip	
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:	
Nama	: Yunita Meiriyani
NIM	: 2211155
Fakultas	: Tarbiyah
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
telah dimunaqasyahkan pada hari: Rabu, tanggal 22 Juli 2026 dengan nilai A (90.10), dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Pd.	
DEWAN SIDANG MUNAQASYAH	
Pembimbing I,	Pembimbing II,
 Dr. Hj. Soleha, M.A. NIP. 19750527 200501 2 008	 Nita Siska Sari, MA. NIP. 19901127 202203 2 002
Penguji I,	Penguji II,
 Dr. Febrino, M.A. NIP. 19890201 201503 1 004	 Sumar, M.Pd.I. NIP. 19870505 202321 1 047
Ketua Panitia	
 Muhammad Rofiq Anwar, M.Pd. NIP. 19890621 201903 1 014	
Bangka, 04 Agustus 2026 Dekan Fakultas Tarbiyah,	
 Dr. Subri, S.Pd.I, M.S.I. NIP. 19740302 200604 1 001	

HALAMAN MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۚ

*“Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya
beserta kesulitan itu ada kemudahan.”*

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

*“Ada pohon yang ditakdirkan tidak memiliki bunga yang indah, tapi ia tumbuh
diberi akar yang kuat, agar tidak tumbang”*

(Grace Amalianty)

*Semua hal yang berjalan atas izin Allah, pasti tersimpan kebaikan didalamnya.
Belajarlah menerima bahwa hal baik tidak melulu tentang hal yang kamu senangi*

~Musyawaroh~

Ikhlas tentang menerima, memaafkan dan melepaskan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan dan cahaya Islam.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan berkat pertolongan Allah SWT serta dukungan, bimbingan, motivasi, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Teristimewa kepada Ayah Suhardi dan Ibu Jumala, terima kasih atas doa, kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan yang tak pernah putus. Kalian adalah sumber kekuatan terbesar dalam perjalanan penulis hingga dapat menyelesaikan pendidikan ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada Ayah dan Ibu.
2. Kepada kedua saudara tercinta, abangku Rinaldi Sulistian dan adikku Devita Pirdayanti, serta Ayuk iparku Afrilia dan keponakanku tersayang Arindi Novelia Keyra, terima kasih atas doa, dukungan, kasih sayang, dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis. Terima kasih khusus kepada abangku atas segala pengorbanan, perhatian, dan dukungan yang tiada henti selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran, perhatian, dan kebersamaan kalian menjadi sumber motivasi bagi penulis untuk terus berjuang hingga

menyelesaikan pendidikan ini. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan kalian dengan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, dan kesuksesan. Semoga kasih sayang serta persaudaraan dalam keluarga kita senantiasa terjaga dan semakin erat

3. .Kepada keluarga besarku tercinta, terima kasih atas doa, dukungan, perhatian, dan kasih sayang yang selalu diberikan kepada penulis. Dukungan kalian menjadi sumber kekuatan dalam menyelesaikan pendidikan ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, dan kesuksesan kepada seluruh keluarga serta menjaga tali silaturahmi di antara kita.
4. Kepada dosen pembimbing tercinta, Ibu Dr. Soleha, M.A. dan Ibu Nila Siska Sari, M.A., penulis mengucapkan terima kasih atas bimbingan, arahan, ilmu, kesabaran, dan motivasi yang telah diberikan selama penyusunan skripsi ini. Segala masukan dan dukungan yang diberikan sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan studi ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, dan membalas segala kebaikan Ibu.
5. Kepada teman-teman seperjuangan yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, motivasi, serta berbagai cerita dan pengalaman yang telah kita lalui bersama. Kehadiran kalian telah memberikan warna, semangat, dan kenangan berharga dalam perjalanan pendidikan ini. Semoga persahabatan dan silaturahmi kita senantiasa terjaga, serta semoga Allah SWT memberikan kesuksesan dan kebahagiaan untuk kita semua.

**PENERAPAN *GAMIFICATION* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SD NEGERI 2 RIAU SILIP**

Yunita Meiriyani

2211155

Prodi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri

Syaiikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

Abstrak

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Namun, dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 2 Riau Silip masih ditemukan siswa yang kurang antusias, kurang aktif, dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah melalui penerapan *gamification* dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan *gamification* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 2 Riau Silip serta mendeskripsikan kendala dan solusi dalam penerapannya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian meliputi data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian mengenai penerapan *gamification* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti meliputi pemberian poin dan reward, tantangan dan batas waktu, pembelajaran kelompok, serta penggunaan papan skor. Penerapan tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang terlihat dari meningkatnya semangat, minat, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan sarana teknologi, kesulitan guru dalam penerapan *gamification*, serta fokus siswa yang terkadang lebih tertuju pada permainan. Upaya yang dilakukan yaitu melalui peningkatan kompetensi guru, penggabungan *gamification* dengan metode pembelajaran lainnya, serta dukungan sekolah dan orang tua.

Kata Kunci: *gamification*, motivasi belajar, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala limpahan rahmat, hidayah, kekuatan, dan kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tanpa pertolongan-Nya, penyusunan skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan sebagaimana mestinya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Saw., beserta keluarga, para sahabat, serta seluruh umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi yang berjudul "*Penerapan Gamification dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 2 Riau Silip*" ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai tantangan dan hambatan. Namun, berkat pertolongan Allah Swt. serta dukungan, bimbingan, arahan, motivasi, doa, dan bantuan dari berbagai pihak, seluruh rangkaian proses penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, ketulusan, dan rasa syukur, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Janawi, M.Ag selaku Rektor IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, beserta para staf.
2. Bapak Dr. Subri, M.S.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah, beserta para staf.
3. Bapak Muhammad Rofiq Anwar, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Syaikh Abdurrahman Siddiq Bangka Belitung.

4. Ibu Dr. Hj. Soleha M.A., selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyelesaian skripsi.
5. Ibu Nila Siska Sari, M.A., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyelesaian skripsi.
6. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan pelayanan selama masa perkuliahan.
7. Kepala Sekolah, guru, dan Staf Tata Usaha serta siswa siswi di SD Negeri 2 Riau Silip dan semua yang terlibat dalam penelitian, yang telah mendukung dalam penyelesaian skripsi.

Semoga segala bantuan, perhatian, dan keikhlasan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang terbaik dari Allah Swt. Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, setiap kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan lapang hati sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi dunia pendidikan maupun bagi siapa saja yang membacanya.

Bangka, 2 Juli 2026



Yunita Meiriyani

2211155

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PLAGIASI	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS KONSULTAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Kegunaan Penelitian.....	7
E. Telaah Pustaka.....	10
F. Sistematika Penulisan	15
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. <i>Gamification</i>	16
1. Pengertian <i>Gamification</i>	16
2. Elemen-Elemen <i>Gamification</i>	17
3. Jenis-Jenis <i>Gamification</i> Dalam Pembelajaran	20
4. Langkah Penerapan <i>Gamification</i> Dalam Pembelajaran.....	22

5. Kendala dan Solusi dalam Penerapan <i>Gamification</i>	24
B. Motivasi Belajar	28
1. Pengertian Motivasi Belajar	28
2. Jenis-Jenis Motivasi Belajar	30
3. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar	31
4. Fungsi Motivasi Belajar	33
C. Siswa Sekolah Dasar	35
1. Pengertian Siswa Sekolah Dasar	35
2. Aspek Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar	36
3. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	37
D. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	38
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	38
2. Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	42
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
A. Metode dan Jenis Penelitian	45
B. Subjek dan Objek Penelitian	46
C. Waktu dan Lokasi Penelitian	48
D. Sumber Data	48
E. Teknik Pengumpulan Data	49
F. Teknik Analisis Data	52
G. Teknik Keabsahan Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil Penelitian dan Pembahasan	55
1. Penerapan <i>gamification</i> dalam pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	56
2. Kendala dan Solusi Pada Penerapan <i>Gamification</i> dalam Pembelajaran	84
BAB V PENUTUP	102

A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	103

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4. Surat Balasan Izin Penelitian
- Lampiran 5. Profil Guru
- Lampiran 6. Daftar Nama Guru SD Negeri 2 Riau Silip
- Lampiran 7. Visi dan Misi Sekolah
- Lampiran 8. Kisi-Kisi Instrumen
- Lampiran 9. Pedoman Wawancara
- Lampiran 10. Kisi-Kisi Instrumen Observasi
- Lampiran 11. Pedoman Observasi
- Lampiran 12. Transkrip Wawancara
- Lampiran 13. Hasil Observasi
- Lampiran 14. Modul Ajar
- Lampiran 15. Dokumentasi Gambar
- Lampiran 16. Dokumentasi Gambar Penerapan *Gamification*
- Lampiran 17. Cover Buku Ajar
- Lampiran 18. Daftar Riwayat Hidup