

**IMPLEMENTASI GAMIFIKASI BERBASIS TEBAK GAMBAR
DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA
PEMBELAJARAN PANCASILA DI KELAS V
MI ASH SHABIRIN BANJARMASIN**

SKRIPSI

**OLEH
M. ZAINAL ABIDIN**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2026 M/1447 H**

**IMPLEMENTASI GAMIFIKASI BERBASIS TEBAK GAMBAR
DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA
PEMBELAJARAN PANCASILA DI KELAS V
MI ASH SHABIRIN BANJARMASIN**

Skripsi

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh:

**M. Zainal Abidin
NIM. 220101070382**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
BANJARMASIN
TAHUN 2026 M/ 1447 H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Zainal Abidin
NIM : 220101070382
Tempat/Tanggal Lahir : Handil Kelua, 22 September 2003
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “Implementasi Gamifikasi Berbasis Tebak Gambar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin” adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil asli karya saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku. Demikian surat ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarmasin, 7 Mei 2026

Yang membuat pernyataan



M. Zainal Abidin



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: pgmi@uin-antasari.ac.id Web: pgmi.uin-antasari.ac.id

SURAT BUKTI BEBAS PLAGIASI
Nomor : B.194/Un.14/II.2.J/PP.00.9/6/2026

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : M. Zainal Abidin
NIM : 220101070382
Program : S-1
Program Studi : PGMI
Judul Skripsi : Implementasi Gamifikasi Berbasis Tebak Gambar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin
Hasil Uji Plagiasi : 17%

Berdasarkan hasil uji plagiasi dengan menggunakan www.turnitin.com bahwa naskah skripsi ini dinyatakan memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 03 Juni 2026

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Mahmudah, M.Pd.I

NIP 198708212015032004

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : Implementasi Gamifikasi Berbasis Tebak Gambar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin

Ditulis oleh : M. Zainal Abidin

NIM : 220101070382

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Program : Strata Satu (S1)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Tahun Akademik : 2025/2026

Tempat/Tanggal Lahir : Handil Kelua, 22 September 2003

Alamat : Desa Banyu Hirang, RT.003/RW.001, Kecamatan Gambut

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan, kami dapat menyetujuinya untuk dipertahankan di depan Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarmasin, 7 Mei 2026

Pembimbing,



Syarifah Salmah, M.Pd.I
NIP. 19840321201101213

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin,



PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : Implementasi Gamifikasi Berbasis Tebak Gambar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Pancasila di Kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin.

Nama M. Zainal Abidin NIM 220101070382 telah diujikan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 10 Juni 2026
Nilai : 86,6 (A)



Dr. H. Hamdan, M. Pd
NIP. 196604051993031005

TIM PENGUJI:

No.	Nama	Tanda Tangan
1	Mahmudah, M.Pd.I (Ketua)	1.
2	Syarifah Salmah, M.Pd.I (Anggota 1)	2.
3	Muhammad Adli Nurul Ihsan, S.Pd.I, M.Pd.I (Anggota 2)	3.

ABSTRAK

M. Zainal Abidin. 220101070382. Implementasi Gamifikasi Berbasis Tebak Gambar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Pancasila di Kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin, Pembimbing Skripsi Syarifah Salmah, M.Pd.I, pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2026.

Kata Kunci: Gamifikasi, Tebak Gambar, Pemahaman Siswa, Pancasila

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya pemahaman siswa dalam pembelajaran Pancasila yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Gamifikasi berbasis tebak gambar menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran melalui penggunaan media visual dan unsur permainan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dalam meningkatkan pemahaman siswa serta mengetahui faktor pendukung dan penghambatnya di kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Data diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan subjek penelitian guru dan siswa kelas V. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan model Miles dan Huberman, serta keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran berlangsung melalui kegiatan tebak gambar rumah adat, diskusi kelompok, dan penggunaan media PowerPoint dalam pembelajaran. Pemahaman siswa terlihat dari kemampuan siswa dalam mengenali gambar rumah adat, menyebutkan nama rumah adat, serta menjelaskan kembali informasi sederhana mengenai materi pembelajaran. Faktor pendukung meliputi penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, kesiapan guru dalam merencanakan pembelajaran, penggunaan media visual, serta penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran. Sementara itu, faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan kemampuan siswa, serta keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi berbasis tebak gambar dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pancasila.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا
مُحَمَّدٍ، وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur kehadiran Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat terselesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad Saw., beserta para sahabat, kerabat dan pengikut beliau hingga akhir zaman.

Penulis menyadari dengan sepenuhnya dalam penyelesaian penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan semua pihak, baik dalam bentuk dukungan, bimbingan dan arahan serta motivasi sehingga tugas yang terasa berat ini dapat diselesaikan.

Sehubungan dengan itu, maka dengan segala kerendahan hati, penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dimaksud. Khususnya penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamdan, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, yang telah menyetujui judul, serta memberikan perizinan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Mahmudah, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, yang juga telah menyetujui judul, serta memberikan perizinan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Syarifah Salmah, M.Pd.I selaku dosen penasihat akademik dan pembimbing skripsi, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi dan studi.
4. Para dosen, karyawan dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah banyak memberikan ilmu dan layanan yang baik selama penulis berstudi.

5. Bapak Dr. Moch. Isra Hajiri, S.IPI., M.Hum., selaku Kepala Perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin dan staf yang telah memberikan layanan yang baik kepada penulis dalam memperoleh buku-buku referensi yang diperlukan.
6. Bapak Khairi, S.Ag., S.Pd. selaku Kepala MI Ash Shabirin Banjarmasin beserta guru dan staf, yang telah memberikan izin serta bantuan dalam melaksanakan penelitian di lokasi penelitian.
7. Kepada keluarga, yang selalu hadir menjadi rumah paling tenang bagi penulis. Terima kasih atas setiap doa yang tidak pernah putus, serta kesabaran yang terus menguatkan penulis di setiap proses penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan sampai pada titik akhir tanpa cinta, pengorbanan, dan kepercayaan yang diberikan oleh keluarga.
8. Kepada teman-teman yang telah menjadi bagian dari proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas bantuan, dukungan, serta kebersamaan yang diberikan, baik melalui diskusi, saran, maupun kerja sama selama penulis menyelesaikan penelitian ini.
9. Kepada Manchester United, dari klub ini penulis belajar bahwa proses tidak selalu berjalan mudah. Tentang jatuh dan bangkit kembali, serta tentang arti kesetiaan dalam penantian panjang. Banyak hal yang secara tidak langsung mengajarkan penulis untuk tetap bertahan menyelesaikan skripsi ini, bahkan ketika keadaan terasa berat. Karena seperti sepak bola, hidup juga tentang terus berjalan hingga peluit akhir. *Glory Glory Man United.*

Akhir kata, dengan mengharapkan ridha dan karunia Allah Swt, Penulis berharap semoga setiap perbuatan baik yang telah diberikan, dapat diterima oleh Allah Swt. dan diberikan balasan berlipat ganda, berupa kebaikan di dunia maupun akhirat. Aamiin.

Banjarmasin, 19 Dzulqa'dah 1447 H
7 Mei 2026 M

Penulis

TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

1. ا : A	16. ط : Th
2. ب : B	17. ظ : Zh
3. ت : T	18. ع : ' (empty)
4. ث : Ts	19. غ : Gh
5. ج : J	20. ف : F
6. ح : <u>H</u>	21. ق : Q
7. خ : Kh	22. ك : K
8. د : D	23. ل : L
9. ذ : Dz	24. م : M
10. ر : R	25. ن : N
11. ز : Z	26. و : W
12. س : S	27. ه : H
13. ش : Sy	28. ء : ' (empty)
14. ص : Sh	29. ي : Y
15. ض : Dh	

1. Vokal

Vokal dalam Bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoflog dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut:

Tanda Vokal Arab Tanda Vokal Latin Keterangan

Tanda Vocal Arab	Tanda Vocal Latin	Keterangan
َ	a	Fathah
ِ	i	Kasrah

ـَ	u	Dhammah
----	---	---------

Kata sandang: Contoh (الرِّجَال) *al-rijâl* bukan *ar-rijâl*, (الدِّوَان) *al-dîwân* bukan *ad-dîwân*.

Syiddah: misalnya, kata (الضَّرُورَةُ) tidak ditulis *adh-dharûrah* melainkan *al-dharûrah*, demikian seterusnya.

Vokal rangkap memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vocal Arab	Tanda Vocal Latin	Keterangan
ـَـيَ	ai	a dan i
ـَـوِ	au	a dan u

2. Vokal panjang

Ketentuan alih aksara vokal panjang (mad), yang dalam bahasa Arab dilambangkan dengan harakat dan huruf, yaitu:

Tanda Vocal Arab	Tanda Vocal Latin	Keterangan
بَا	â	a dengan topi diatas
بِي	î	i dengan topi diatas
بُو	û	u dengan topi diatas

3. Kata Sandang

Kata sandang, yang dalam sistem aksara Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu dialihaksarakan menjadi huruf /I/, baik diikuti huruf syamsiyah maupun huruf kamariah. Contoh: *al-rijâl* bukan *ar-rijâl*, *al-dîwân* bukan *ad-dîwân*.

4. Syiddah (Tasydid)

Syiddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda (ّ) dalam alih aksara ini dilambangkan dengan huruf, yaitu dengan menggandakan huruf yang diberi tanda *syiddah* itu. Akan tetapi, hal ini tidak berlaku jika huruf yang menerima tanda *syiddah* itu terletak setelah kata sandang yang diikuti oleh huruf-huruf syamsiyah. Misalnya, kata (الضرورة) tidak ditulis *ad-dharûrah*, demikian seterusnya.

5. Ta Marbûthah

Berkaitan dengan alih aksara ini, jika huruf *ta marbûthah* terdapat pada kata yang berdiri sendiri, maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi /h/ (lihat contoh 1 di bawah). Hal yang sama juga berlaku jika *ta marbûthah* tersebut diikuti oleh kata sifat (*na'î*) (lihat contoh 2). Namun, jika huruf *ta marbûthah* tersebut diikuti kata benda (*ism*), maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi huruf /t/ (lihat contoh 3).

No	Kata Arab	Alih Aksara
1	طَرِيقَة	<i>Tharîqah</i>
2	الْجَامِعَة الْإِسْلَامِيَّة	<i>Al-Jâmi‘ah al-Islâmiyyah</i>
3	وَحْدَة الْوُجُود	<i>Wahdah al-Wujûd</i>

6. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam alih aksara ini huruf kapital tersebut juga digunakan, dengan mengikuti ketentuan yang berlaku dalam ejaan Bahasa Indonesia, antara lain untuk menuliskan permulaan kalimat, huruf awal nama tempat, nama bulan, nama diri, dan lain-lain. Jika nama diri didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal atau kata sandangnya. Contoh: al-Ghazali bukan Al-Ghazali, al-Banjari bukan Al-Banjari.

Beberapa ketentuan lain dalam PUEBI sebetulnya juga dapat diterapkan dalam alih aksara ini, misalnya ketentuan mengenai huruf cetak miring (*italic*) atau cetak tebal (*bold*). Jika menurut PUEBI, judul buku itu ditulis dengan cetak miring, maka demikian halnya dalam alih aksaranya, demikian seterusnya.

Berkaitan dengan penulisan nama, untuk nama-nama tokoh yang berasal dari Nusantara sendiri, disarankan tidak dialihaksarakan meskipun akar latanya berasal dari bahasa Arab. Misalnya, ditulis Abdussamad al-Palimbani, tidak ‘Abd al-Samad al-Palimbânî; Nuruddin al-Raniri, tidak Nûr al-Dîn al-Rânîrî.

7. Cara Penulisan Kata

Setiap kata, baik kata kerja (fi‘il), kata benda (ism), maupun huruf (harf) ditulis secara terpisah. Berikut adalah beberapa contoh alih aksara atas kalimat kalimat dalam Bahasa Arab.

Aksara Arab	Alih Aksara
ذَهَبَ الْأُسْتَاذُ	<i>dzahaba al-ustâdzu</i>
ثَبَّتَ الْأَجْرُ	<i>tsabata al-ajru</i>
الْحَرَكَةُ الْعَصْرِيَّةُ	<i>al-harakah al-‘ashriyyah</i>
أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ	<i>asyhadu an lâ ilâha illa Allâh</i>
مَوْلَانَا مَلِكُ الصَّالِحِ	<i>mawlânâ malik al-Shâalih</i>
يُؤْتِرِكُمْ اللَّهُ	<i>yu ‘tsirukum Allâh</i>
الْمَظَاهِرُ الْعَقْلِيَّةُ	<i>al-mazhâhir al-‘aqliyyah</i>
حُبُّ الْإِسْتِطْلَاعِ	<i>hub al-istithlâ‘</i>
الْمَادَّةُ الْمَصْنُوعَةُ مِنَ الْحَيَوَانَ	<i>al-mâddah al-mashnû‘ah min al hayawân</i>
طَرْفُ الْعَيْنِ	<i>tharf al-‘ayni</i>
الْمُسَاهَمَةُ	<i>al-musâhamah</i>
مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا	<i>man salaka tharîqan</i>

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
SURAT BUKTI PLAGIASI.....	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	7
C. Fokus Penelitian	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Signifikansi Penelitian.....	9
F. Penelitian Terdahulu yang Relevan	10
G. Sistematika Penulisan	12
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR.....	14
A. Kajian Teori	14
1. Landasan Teori.....	14
2. Gamifikasi	18
3. Pemahaman Siswa	25
4. Pembelajaran Pancasila	29
B. Kerangka Pikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	33
B. Lokasi Penelitian	34
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	34
D. Data dan Sumber Data	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Instrumen Penelitian	37
G. Matriks Penelitian.....	39
H. Teknik Analisis Data.....	39
I. Teknik Validitas dan Keabsahan Data	40

BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	42
	A. Hasil.....	42
	B. Pembahasan	56
BAB V	PENUTUP	69
	A. Kesimpulan.....	69
	B. Saran	70
	DAFTAR PUSTAKA	71
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	75
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	116

DAFTAR TABEL

No.		Halaman
1.1	Kajian Penelitian Terdahulu.....	10
3.1	Matriks Penelitian.....	39

DAFTAR GAMBAR

No.		Halaman
2.1	Kerangka Pikir.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Halaman
1. Daftar Terjemah.....	75
2. Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing	76
3. Surat Keterangan Selesai Seminar Proposal Skripsi	77
4. Catatan Seminar Proposal Skripsi	78
5. Surat Persetujuan Riset Dosen Pembimbing.....	79
6. Surat Mohon Izin Riset	80
7. Surat Riset	81
8. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	82
9. Buku Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	83
10. Instrumen Penelitian.....	86
11. Dokumentasi	92