

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.