

**PENINGKATAN PARTISIPASI SISWA MELALUI GAMIFIKASI
BERBASIS POIN PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS V MI SABILILLAH KERTOSONO NGANJUK**

PROPOSAL SKRIPSI



**Disusun oleh :
Wahyu Sekti Maulidya
NIM. 06010722024**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UIN SUNAN AMPEL SURABAYA

2025

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wahyu Sekti Maulidya
NIM : 06010722024
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : PGMI
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Saya sebenar-benarnya menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas yang saya susun ini sepenuhnya adalah hasil karya saya sendiri, dan tidak mengandung tulisan atau gagasan orang lain yang saya klaim sebagai milik saya.

Apabila di masa mendatang terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini merupakan hasil plagiarism, saya bersedia menerima segala bentuk sanksi yang ditetapkan atas tindakan tersebut.

Surabaya, 05 Mei 2026

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a red rectangular stamp. The stamp contains the text 'MAJLIS RA' and 'TIMPIL' in a stylized font.

Wahyu Sekti Maulidya
NIM. 06010722024



Scanned with
TapScanner

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Wahyu Sekti Maulidya

NIM : 06010722024

Judul : **PENINGKATAN PARTISIPASI SISWA MELALUI
GAMIFIKASI BERBASIS POIN PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V MI SABILILLAH
KERTOSONO NGANJUK**

Dinyatakan telah dilakukan pemeriksaan dan dapat disetujui untuk diujikan

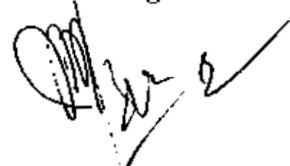
Surabaya, 05 Mei 2026

Dosen Pembimbing I



Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I
NIP : 198305282018011002

Dosen Pembimbing II



Raden Syaifuddin, M.Pd.
NIP : 197504072014111003

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Wahyu Sekti Maulidya ini telah dipertahankan didepan Tim penguji skripsi.

Surabaya, 09 Januari 2026

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag, M.Pd

NIP.197407251998031001

Penguji I

Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I

NIP. 198305282018011002

Penguji II

Raden Syafuddin, M.Pd.

NIP.197504072014111003

Penguji III

Nina Indriani, M.Pd

NIP.198810012020122018

Penguji IV

Juhaeni, M.Pd.I

NIP. 198607032018012002

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Wahyu Sekti Maulidya
NIM : 06010722024
Fakultas/Jurusan : FTIK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
E-mail address : wahyusektimaulidya@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Peningkatan Partisipasi Siswa Melalui Gamifikasi Berbasis Poin

Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Mi Sabillillah Kertosono Nganjuk

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, dan mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 11 Juni 2026

Penulis

()
Wahyu Sekti Maulidya

ABSTRAK

Wahyu Sekti Maulidya, 2026 Penerapan Gamifikasi Berbasis Poin untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V MI Sabilillah Kertosono Nganjuk. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I : Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I dan Pembimbing II : Raden Syaifuddin, M.Pd.

Kata Kunci : Gamifikasi Berbasis Poin, Partisipasi Siswa, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi salah satu kendala dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif dan bermakna. Di kelas V MI Sabilillah Kertosono Nganjuk, siswa cenderung pasif dan hanya berpartisipasi ketika ditunjuk oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan gamifikasi berbasis poin serta mengetahui peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam empat siklus, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis poin mampu meningkatkan partisipasi siswa secara bertahap. Persentase siswa yang memenuhi indikator bertanya meningkat dari 55% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus IV. Indikator menjawab pertanyaan meningkat dari 30% menjadi 100%, sedangkan indikator menyampaikan pendapat meningkat dari 20% menjadi 100%. Dengan demikian, penerapan gamifikasi berbasis poin mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang ditunjukkan melalui meningkatnya jumlah siswa yang memenuhi indikator bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat pada setiap siklus.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	v
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	18
C. Batasan Masalah	18
D. Rumusan Masalah.....	19
E. Tujuan Penelitian	19
F. Manfaat Penelitian	20
BAB II KAJIAN TEORI	22
A. Gamifikasi.....	22
1. Pengertian Gamifikasi.....	22
2. Pendapat Ahli (Kapp, Deterding, Werbach)	23
4. Langkah-Langkah Gamifikasi.....	31
5. Tujuan Gamifikasi	35
6. Kelebihan dan Kekurangan Gamifikasi	38
B. Partisipasi Belajar Siswa.....	41
1. Pengertian Partisipasi Menurut Tokoh.....	41
2. Bentuk Partisipasi dalam Pembelajaran	42

C. Indikator Partisipasi Siswa.....	43
D. Model Penelitian Kemmis & McTaggart.....	46
E. Penelitian Relevan	49
F. Kerangka Berpikir.....	53
BAB III.....	57
METODE PENELITIAN TINDAKAN KELAS.....	57
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	57
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian.....	59
C. Subjek dan Objek Penelitian	62
D. Rencana Tindakan.....	64
E. Teknik Pengumpulan Data.....	72
F. Instrumen Penelitian	75
G. Teknik Analisis Data.....	82
H. Kriteria Keberhasilan Tindakan	87
BAB IV	91
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	91
A. Hasil Penelitian	91
1. Pra Siklus	91
2. Siklus I	94
3. Siklus II	102
4. Siklus III.....	108
5. Siklus IV	114
B. Pembahasan.....	120
BAB V PENUTUP.....	125
A. Kesimpulan	125
B. Saran	126
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN.....	138

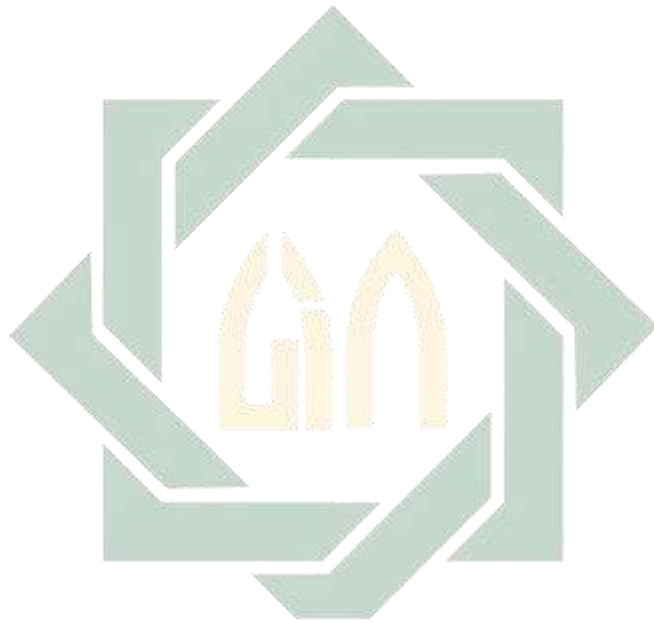
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Partisipasi Siswa Berdasarkan Student Engagement.....	46
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi Partisipasi Siswa	76
Tabel 3.2 Instrumen Observasi Partisipasi Siswa	78
Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru	79
Tabel 3.4 Kisi-kisi Dokumentasi.....	81
Tabel 3.5 Kriteria Keberhasilan Penelitian	86
Tabel 3.6 Interval Kriteria Tingkat Partisipasi Siswa	89
Tabel 4.1 Hasil Angket Persepsi Guru terhadap Partisipasi Siswa pada Tahap Prasiklus	93
Tabel 4.2 Hasil Lembar Observasi Partisipasi Siswa Siklus I	98
Tabel 4.3 Persentase Partisipasi Siswa Berdasarkan Indikator pada Siklus I	99
Tabel 4.4 Hasil Observasi Partisipasi Siswa pada Siklus II.....	104
Tabel 4.5 Persentase Partisipasi Siswa Berdasarkan Indikator pada Siklus II....	105
Tabel 4.6 Hasil Observasi Partisipasi Siswa pada Siklus III	110
Tabel 4.7 Persentase Partisipasi Siswa Berdasarkan Indikator pada Siklus III ..	111
Tabel 4.8 Hasil Observasi Partisipasi Siswa pada Siklus IV	116
Tabel 4.9 Persentase Partisipasi Siswa Berdasarkan Indikator pada Siklus IV ..	117
Tabel 4.10 Perkembangan Partisipasi Siswa Berdasarkan Indikator	123

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	55
------------------------------------	----



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Taufik, Abdul Khobir, Universitas Islam, Negeri K H Abdurrahman, and Wahid Pekalongan, 'Strategi Pembelajaran Di Era Digital : Gamifikasi Dan Metode Inkuiri Dalam Meningkatkan Belajar Siswa Sekolah Dasar', 2025
- Allison, Neil Grainger, 'Students' Attention in Class: Patterns, Perceptions of Cause and a Tool for Measuring Classroom Quality of Life', *Journal of Perspectives in Applied Academic Practice*, 8 (2020), 58–71
<<https://doi.org/10.14297/jpaap.v8i2.427>>
- Ani, Widayati, 'Penelitian Tindakan Kelas', *Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VI (2003), 1–424
<<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/1793>>
- Ariani, Diana, 'Pengertian Gamifikasi Untuk Pembelajaran Dan Jenis- Jenis Gamifikasi', *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3 (2020), 144–49
- Ariyanti Nurningtias, Retno, and Nuur Wachid Abdul Majid, 'Gamifikasi Sebagai Peningkatan Pengetahuan Dan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 5 (2022), 60–69
<<https://doi.org/10.36765/jp3m.v5i2.523>>
- Auerbach, Marc, Danny Castro, and Maya Dewan, 'Practical Considerations for Medical Educators', 93 (2018), 1014–20
<<https://doi.org/10.1097/ACM.0000000000002183>>
- Bashir, Hafiza Maryam, and Kinza Younas, 'THE IMPACT OF GAMIFICATION ON PRIMARY SCHOOL STUDENTS MOTIVATION AND CONCEPT BUILDING', *Journal of Social Research Development*, 6 (2025), 80–92 <<https://doi.org/10.53664/JSRD/06-01-2025-07-80-92>>
- Ben-Eliyahu, Adar, Debra Moore, Rena Dorph, and Christian D. Schunn, 'Investigating the Multidimensionality of Engagement: Affective, Behavioral, and Cognitive Engagement across Science Activities and Contexts', *Contemporary Educational Psychology*, 53 (2018), 87–105
<<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2018.01.002>>
- Van den Berghe, Lynn, Isabel B. Tallir, Greet Cardon, Nathalie Aelterman, and Leen Haerens, 'Student (Dis)Engagement and Need-Supportive Teaching Behavior: A Multi-Informant and Multilevel Approach', *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 37 (2015), 353–66
<<https://doi.org/10.1123/jsep.2014-0150>>
- Borup, Jered, Michelle Jensen, Leanna Archambault, Cecil R. Short, and Charles R. Graham, 'Supporting Students During COVID-19: Developing and Leveraging Academic Communities of Engagement in a Time of Crisis', *Journal of Technology and Teacher Education*, 28 (2020), 161–69

<<https://doi.org/10.70725/150472phreji>>

Coelho, Franz, Belén Rando, David Aparício, Patrícia Pontífice-Sousa, Daniel Gonçalves, and Ana Maria Abreu, *The Impact of Educational Gamification on Cognition, Emotions, and Motivation: A Randomized Controlled Trial*, *Journal of Computers in Education* (Springer Berlin Heidelberg, 2025) <<https://doi.org/10.1007/s40692-025-00366-x>>

Deterding, Sebastian, and Dan Dixon, ‘CHI’99 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, CHI EA’99’, *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 1999, 5–8

Dichev, Christo, and Darina Dicheva, *Gamifying Education: What Is Known, What Is Believed and What Remains Uncertain: A Critical Review*, *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (International Journal of Educational Technology in Higher Education, 2017), xiv <<https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>>

Dinie Anggraeni Dewi, Zakiah Ulfiah, ‘Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Pembangunan Karakter Bangsa’, 9 (2021), 499–506 <file:///D:/3 referensi bab 1 2 3/saat pagi datang/adminpkn,+49.+499-506+Dinie+Anggraeni+Dewi.pdf>

Dinihari, Yulian, Zainal Rafli, Endry Boeriswati, and Fahmi Hidayat, ‘Generating Interest in Literacy among Elementary School Students through Gamification Technology’, *Ijlecr - International Journal of Language Education and Culture Review*, 10 (2024), 176–87 <<https://doi.org/10.21009/ijlecr.v10i2.45173>>

Dunn, Janice Causgrove, and Chantelle Zimmer, ‘Self-Determination Theory’, *Routledge Handbook of Adapted Physical Education*, 55 (2020), 296–312 <<https://doi.org/10.4324/9780429052675-23>>

Fauziah, Reni, and Kusuma Ayu Wandira, ‘Active Learning Methods in Elementary School Civics To Improve Students’ Participation and Understanding’, *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2 (2025), 9070–73 <<https://jicnusantara.com/index.php/jiic>>

Fredricks, Jennifer A, Phyllis C Blumenfeld, and Alison H Paris, ‘School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence’, *Review of Educational Research*, 74 (2004), 59–109 <<https://doi.org/10.3102/00346543074001059>>

———, ‘School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence’, *Review of Educational Research*, 74 (2004), 59–109 <<https://doi.org/10.3102/00346543074001059>>

Fredricks, Jennifer A, Phyllis Blumenfeld, Jeanne Friedel, and Alison Paris, ‘Linking Engagement to Achievement’, *Child Trends*, 2003, 1–49

- Gantina, Nina, 'Gamifikasi Pendidikan: Ketika Belajar Menjadi Sebuah Petualangan Menjadi Dinamis Dan Interaktif (Leung Dkk ., 2023). Dengan Strategi Yang Tepat , Pendekatan Ini', *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 5 (2025) <<https://urfpublishers.com/journal/artificial-intelligence>>
- Gautama, Peter, 'Implementasi Teknik Gamifikasi Terhadap Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android', 2020, 94
- Gini, Federica, Simone Bassanelli, Federico Bonetti, Reza Hadi Mogavi, Antonio Bucchiarione, and Annapaola Marconi, 'The Role and Scope of Gamification in Education: A Scientometric Literature Review', *Acta Psychologica*, 259 (2025), 105418 <<https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105418>>
- Güllü, Abdullah, and Esin Güllü, 'The Effect of Audiovisual Education on Physical Activity Tendencies in Secondary School Children', *International Education Studies*, 12 (2019), 81 <<https://doi.org/10.5539/ies.v12n3p81>>
- Gunuc, Selim, and Abdullah Kuzu, 'Student Engagement Scale: Development, Reliability and Validity', *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 40 (2015), 587–610 <<https://doi.org/10.1080/02602938.2014.938019>>
- Hanus, Michael D., and Jesse Fox, 'Assessing the Effects of Gamification in the Classroom: A Longitudinal Study on Intrinsic Motivation, Social Comparison, Satisfaction, Effort, and Academic Performance', *Computers & Education*, 80 (2015), 152–61 <<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>>
- Heil, Martin, and Petra Jansen-Osmann, 'Gender Differences in Math and Mental Rotation Accuracy but Not in Mental Rotation Speed in 8-Years-Old Children', *International Journal of Developmental Science*, 2 (2008), 190–96 <<https://doi.org/10.3233/DEV-2008-21212>>
- Hidayah, Dila Fadilatul, Hanafi Junjuran, Rina Aisyah, Ruslan Zainul Mufaroj, and Ulma Taufiqoh, 'Mengembangkan Kesadaran Guru Tentang Pentingnya Refleksi Diri Melalui Penelitian Tindakan Kelas', *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2 (2024), 1–12
- Hidayat, Otib Satibi, Yustia Suntari, and Libna Nabilah, 'Pengembangan Game Visual Novel Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar', *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7 (2024), 1–6 <<https://doi.org/10.21831/didaktika.v7i1.65053>>
- Imran, Hazra, 'Evaluation of Awarding Badges on Student's Engagement in Gamified e-Learning Systems', *Smart Learning Environments*, 6 (2019), 17 <<https://doi.org/10.1186/s40561-019-0093-2>>
- Istianah, Farida, S Pd, and M Pd, 'Penerapan Gamifikasi Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Aktivitasdan Hasilbelajar Ipa Di SD'

- Jaramillo-Mediavilla, Lorena, Andrea Basantes-Andrade, Marcos Cabezas-González, and Sonia Casillas-Martín, 'Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review', *Education Sciences*, 14 (2024), 639 <<https://doi.org/10.3390/educsci14060639>>
- Jonathan, Feryan Christ, and Michael Recard, 'The Implementation of Gamification Concept Inside Online Classroom Activities To Promote Students' Engagement', *IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 5 (2021), 176–84 <<https://doi.org/10.24071/ijiet.v5i2.3461>>
- Joni, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Partisipasi Belajar Peserta Didik Smk', *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6 (2019), 206–19
- Jurnal, Pembelajaran, Ilmu Pendidikan, Fitri Wahyuni, and Sigit Wibowo, 'Analisis Dinamika Interaksi Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika', 9 (2025), 65–70
- Kahu, Ella R., 'Framing Student Engagement in Higher Education', *Studies in Higher Education*, 38 (2013), 758–73 <<https://doi.org/10.1080/03075079.2011.598505>>
- Kalinowski, Marcos, 'Negative Effects of Gamification in Education Software : Systematic Mapping and Practitioner Perceptions'
- Kemmis, Stephen, Robin McTaggart, and Rhonda Nixon, *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*, The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research, 2014 <<https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>>
- Khaddafi, M, S P Panjaitan, A Siagian, and H Panjaitan, 'Analysis of Classroom Action Research (CAR) Methodology in Improving Learning Practices', *Jiic: Journal of Insa Intellect Scholar*, 2 (2025), 8613–20 <<https://jicnusantara.com/index.php/jiic>>
- Khalidi, Amina, Rokia Bouzidi, and Fahima Nader, 'Gamification of E-Learning in Higher Education: A Systematic Literature Review', *Smart Learning Environments*, 10 (2023), 10 <<https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z>>
- Kuh, George D., 'The National Survey of Student Engagement: Conceptual and Empirical Foundations', *New Directions for Institutional Research*, 2009 (2009), 5–20 <<https://doi.org/10.1002/ir.283>>
- Kurnia, Roro, and Nofita Rahmawati, 'Dinamika Kelompok Dalam Cooperative Learning Model (Analisis Psikologi Sosial Terhadap Interaksi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)', 15 (2023), 290–304
- Labibah, Hasna Fitri, 'Gamification in English Learning: Strategies to Increase

- Student Motivation and Engagement in the Digital Age', *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 4 (2024), 848–57 <<https://doi.org/10.54012/jcell.v4i001.565>>
- Landers, Richard N., 'Developing a Theory of Gamified Learning', *Simulation & Gaming*, 45 (2014), 752–68 <<https://doi.org/10.1177/1046878114563660>>
- Legowo, Yogi Ageng Sri, Nimas Puspitasari, Yolla Shintya, Lilies Nur Alimatul Baligh, and Jodi Nugroho Setiyawan, 'Gamifikasi: Identifikasi Jenis Permainan Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (2023), 1 <<https://doi.org/10.30659/pendas.10.1.1-11>>
- Li, Liuyufeng, Khe Foon, and Hew Jiahui, *Gamification Enhances Student Intrinsic Motivation, Perceptions of Autonomy and Relatedness, but Minimal Impact on Competency: A Meta-Analysis and Systematic Review*, *Educational Technology Research and Development* (Springer US, 2024), LXXII <<https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>>
- Lidawati, Lidawati, and Lina Gayo, 'Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di UPTD SPF SDN Cibubukan', *Abdurrauf Social Science*, 2 (2025), 49–62 <<https://doi.org/10.70742/arsos.v2i1.176>>
- Liu, Baoding, 'Uncertainty Theory: A Branch of Mathematics for Modeling Human Uncertainty', *Studies in Computational Intelligence*, 300 (2010), 1–361 <https://doi.org/10.1007/978-3-642-13959-8_1>
- Machali, Imam, 'Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?', *Indonesian Journal of Action Research*, 1 (2022), 315–27 <<https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>>
- Maliasih, Hartono, and P Nurani, 'Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments Dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA', *Jurnal Profesi Keguruan*, 3 (2017), 222–26
- Malik Saif Ababil, Abdul, Zainal Abidin, and Agus Fawait, 'Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Application of Gamification in Islamic Education Learning to Increase Student Motivation and Learning Outcomes', *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, 1 (2025), 2025–2316
- Marissa, Novaria, 'Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Vektor Menggunakan Model Problem Based Learning Siswa Kelas X MIA SMAN 1 Balai Riam Tahun Pelajaran 2021/2022', 9 (2022), 46–55
- Maryana, Maryana, Chandra Halim, and Hanifatul Rahmi, 'The Impact of Gamification on Student Engagement and Learning Outcomes in

- Mathematics Education', *International Journal of Business, Law, and Education*, 5 (2024), 1697–1608 <<https://doi.org/10.56442/ijble.v5i2.682>>
- Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, Johnny Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3/E., 2013
- Millah, Ahlan Syaeful, Apriyani, Dede Arobiah, Elsa Selvia Febriani, and Eris Ramdhani, 'Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas', *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1 (2023), 140–53
- Moldez, Cecille, Mari Anjeli Crisanto, Ma Gian, Rose Cerdeña, and S Diego, 'Innovation in Education : Developing and Assessing Gamification in the University of the Philippines Open University Massive Open Online Courses', 16 (2024), 27–42
- Mudjiono & Dimiyati, 'Pengertian Dan Indikator Partisipasi Siswa', 2016, 8–30
- Muhammad Zulfikar Sadrah, Abdul Hakim, Sella Mawarni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasilbelajar Siswa Kelas 5 Sd Negeri Paccinongang Unggulan', 10 (2025) <<https://doi.org/doi.org/10.23969/jp.v10i03.29737>>
- Mutia Handayani, 'Pengertian Instrumen Penelitian Tindakan Kelas', 2021, 6
- Nilamsari, Natalina, 'Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif Nurul Zuriah 2006:191', *Wacana*, 8 (2014), 177–1828 <<http://fisip.untirta.ac.id/teguh/?p=16/>>
- Nina Rohmatul Fauziyah, Muhammad Firman Fatah, Rif'atul Mahmuda, 'Transformasi Pembelajaran Dengan Gamifikasi Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', 12 (2025), 15–25 <<https://doi.org/https://doi.org/10.52166/darelilmi.v12i1.9367>>
- Nina Rohmatul Fauziyah, 'TRANSFORMASI PEMBELAJARAN DENGAN GAMIFIKASI STRATEGI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA' <<https://doi.org/https://doi.org/10.52166/darelilmi.v12i1.9367>>
- Nuraeni, Annisa Nabilla, Galis Talia Alfania, Indra Kurniawan, Ripa Ripatul Mursidah, and Rival Maulana Ajid, 'Strategi Perencanaan Dalam Penelitian Tindakan Kelas', *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1 (2023), 2023
- Nurfajriani, Wiyanda Vera, and Muhammad Wahyu Ilhami, 'Data Triangulation in Qualitative Data Analysis', *XJurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10 (2024), 1–23
- Nurkamilah, Siti, Udin Syaefudin Sa'ud, Wahyu Sopandi, Dani Gunawan, and Yara Biduri, 'Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan International Research Trends of Gamification in Elementary School: Analisis

Bibliometrik', 12 (2024)

O'Collins GFarrugia M, 'Model Kemmis Dan Mc Taggart', 26 (1996), 551–56

Prastika, Bianca Ayu, and Hanum Hanifa Sukma, 'GAMIFICATION IN ELEMENTARY INDONESIAN LEARNING TO INCREASE THE ACTIVENESS OF UAD PGSD STUDENTS', 1 (2025), 236–46

Prio Utomo, Nova Asvio, Fiki Prayogi, 'Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan', *International Education Studies*, 9 (2016), 41 <<https://doi.org/10.5539/ies.v9n12p41>>

Pujolà, Joan-Tomàs, and Christine Appel, 'Gamification for Technology-Enhanced Language Teaching and Learning', 2020, pp. 93–111 <<https://doi.org/10.4018/978-1-7998-2591-3.ch005>>

Putra, Lovandri Dwanda, Faqih Nur Hidayat, Iqlima Nurul Izzati, and M. Alam Ramadhan, 'Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kolaborasi Pada Siswa Sekolah Dasar', *ALACRITY: Journal of Education*, 4 (2024), 131–39 <<https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.415>>

Rahayu, Kanti, Dinar Yunitasari, Esty Utaminingsih, Indah Purwaningsih, and Febria Indah Sari, 'The Crucial of Civic Education for Elementary School Students', *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 13 (2024), 145–51 <<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v13i2.1658>>

Rahmi Hayati, Asrul Karim, Yessi Kartika, Fachrurazi, 'Belajar Asyik Dan Bermakna: Integrasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah Dasar', 10 (2025), 1–23

Ramadhan, Aditya, 'Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Flipped Classroom', *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 8 (2025), 107–15 <<https://doi.org/10.21009/jpi.081.10>>

Reci Desyana Putri, and Ari Suriani, 'Anak Pasif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar: Apakah Karena Hambatan Psikologis Atau Kurangnya Metode Partisipatif', *Journal Central Publisher*, 2 (2025), 1901–9 <<https://doi.org/10.60145/jcp.v2i4.423>>

Rina Keshwari Cahaya, 'Metode Pembelajaran Satu Arah: Apakah Ini Masih Relevan Di Era Teknologi?', *Takterlihat.Com*, 2023 <<https://takterlihat.com/metode-pembelajaran-satu-arah/>>

Rosyada, Dede, 'Paradigma Baru Pendidikan Pancasila', *JPI FIAI Jurusan Tarbiyah*, 2019, 6–15

Safitri, Qomariatus, Nurul Anam, and Dewi Sinta, 'Penerapan Gamification Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Pola Pikir

Kreatif Siswa', 5, 17–27

Safroni, Sherli, Ulil Hidayah, Sekolah Tinggi, Agama Islam, and Muhammadiyah Probolinggo, 'Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', 6 (2024), 424–36

Sailer, Michael, and Lisa Homner, 'The Gamification of Learning: A Meta-Analysis', 2020, 77–112

Schlömmner, Marc, Teresa Spieß, and Stephan Schlögl, 'Leaderboard Positions and Stress—Experimental Investigations into an Element of Gamification', *Sustainability*, 13 (2021), 6608 <<https://doi.org/10.3390/su13126608>>

Schöbel, Sofia Marlena, Andreas Janson, and Matthias Söllner, 'Capturing the Complexity of Gamification Elements: A Holistic Approach for Analysing Existing and Deriving Novel Gamification Designs', *European Journal of Information Systems*, 29 (2020), 641–68 <<https://doi.org/10.1080/0960085X.2020.1796531>>

Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled, Lennart Nacke, 'From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"', *IT-University of Copenhagen Logo*, 2011 <<https://pure.itu.dk/en/publications/from-game-design-elements-to-gamefulness-defining-gamification/>>

Septia Rahma Putri, Dwi Cahaya Nurani, Suratmi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Materi Siklus Air Kelas V Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (2025) <<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29205>>

Serdar Saparov, Dewi Rochsantiningsih, Hefy Sulistyowati, 'Improving Student Participation In Class By Strengthening Teacher-Student Interaction', 2005, 17–19

Silva, Rui Jorge Rodrigues da, Ricardo Gouveia Rodrigues, and Carmem Teresa Pereira Leal, 'Gamification in Management Education: A Systematic Literature Review', *BAR - Brazilian Administration Review*, 16 (2019) <<https://doi.org/10.1590/1807-7692bar2019180103>>

Siregar, Torang, 'Classroom Action Research-Based Learning Innovations: Kemmis and McTaggart Models', 2025 <<https://doi.org/10.20944/preprints202510.1440.v1>>

Siswa, Meningkatkan Keaktifan, Ida Yuliatin, and Ila Rosmilawati, 'Mengurai Tantangan Guru Sekolah Dasar Dalam Pemanfaatan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa', 9 (2025), 590–605

Smiderle, Rodrigo, Sandro José Rigo, Leonardo B. Marques, Jorge Arthur Peçanha de Miranda Coelho, and Patricia A. Jaques, 'The Impact of Gamification on Students' Learning, Engagement and Behavior Based on

- Their Personality Traits', *Smart Learning Environments*, 7 (2020), 1679–99
<<https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>>
- Smirani, Lassaad, and Hanaa Yamani, 'Analysing the Impact of Gamification Techniques on Enhancing Learner Engagement, Motivation, and Knowledge Retention: A Structural Equation Modelling Approach', *Electronic Journal of E-Learning*, 22 (2024), 111–24 <<https://doi.org/10.34190/ejel.22.9.3563>>
- Sri Legowo, Yogi Ageng, 'Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar', *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 3 (2022), 13–30
<<https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>>
- Srimuliyani, Srimuliyani, 'Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas', *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1 (2023), 29–35
<<https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>>
- Suharsimi Arkunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, 2015
<https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=-RwmEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&ots=TDSnUZ9ds4&sig=caKmGCsMVfHpGIA-T3M0Kyv8g5c&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false>
- Susanto, Dwi, Aliv Faizal Muhammad, Halimatus Sa'dyah, Salim Nabhan, and Irwan Sumarsono, 'Pengembangan Kursus Online Interaktif Dengan Sistem E-Learning Dan Gamifikasi', *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 15 (2022), 126 <<https://doi.org/10.24114/jtp.v15i2.37497>>
- Syafika, Nasrin, Alfin Mustikawan, Jurusan Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, Universitas Islam, Negeri Maulana, and others, 'Peran Guru Dalam Optimalisasi Pendidikan Moral Siswa Pada Mata Pelajaran IPS', 2 (2023), 178–92
- Toda, Armando M., Ana C. T. Klock, Wilk Oliveira, Paula T. Palomino, Luiz Rodrigues, Lei Shi, and others, 'Analysing Gamification Elements in Educational Environments Using an Existing Gamification Taxonomy', *Smart Learning Environments*, 6 (2019), 1–14
<<https://doi.org/10.1186/s40561-019-0106-1>>
- Trowler, Vicki, 'Student Engagement Literature Review', *Higher Education*, 2010, 1–15
<http://americandemocracy.illinoisstate.edu/documents/democratic-engagement-white-paper-2_13_09.pdf>
- Ulfah, Novia, Sri Sukasih, Nanik Wijayati, and Decky Avrilianda, 'Literature Review: Penggunaan Gamifikasi Terhadap Autonomous Learning Dan Academic Achievement Melalui Motivasi Belajar Pada Siswa SD (2022–2025)', *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 16 (2026), 859–68
<<https://doi.org/10.37630/jpm.v16i3.4378>>

- Utomo, Prio, Nova Asvio, and Fiki Prayogi, 'Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan', *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1 (2024), 19 <<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>>
- Valentinna, Caroline Rachel, Endang M Kurnianti, and Uswatun Hasanah, 'Media Belajar Gamifikasi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 8 (2024), 1722–32 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>>
- , 'Media Belajar Gamifikasi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 8 (2024), 1722–32 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>>
- Wang, Qian, 'Re-Discover Student Engagement from the Perspective of Definition and Influencing Factors', *Frontiers in Psychology*, 15 (2024), 1–11 <<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1428668>>
- Wei, Wei, and Yiqian Cao, 'Willing, Silent or Forced Participation? Insights from English for Academic Purposes Classrooms', *RELJ Journal*, 55 (2024), 63–78 <<https://doi.org/10.1177/00336882211066619>>
- Yogyakarta, Negeri, 'Implementasi Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian Ketenagalistrikan Di SMK Negeri 2 Yogyakarta', 1 (2025), 116–30

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A