

**PENGARUH METODE GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA KRISTEN DI KELAS VB UPT SD NEGERI 5 MENGKENDEK**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen
Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja sebagai Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**RIBKA RUA'
1020218394**

**Program Studi Pendidikan Agama Kristen
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN KRISTEN
INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI (IAKN) TORAJA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Pengaruh Metode *Gamifikasi* terhadap Motivasi Belajar Siswa
Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas VB
UPT SD Negeri 5 Mengkendek

Disusun oleh :

Nama : Ribka Rua'

NIRM : 1020218394

Program Studi : Pendidikan Agama Kristen

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen

Setelah dikonsultasikan, dikoreksi, dan diperbaiki berdasarkan arahan dosen pembimbing, maka skripsi ini disetujui untuk dipertahankan pada ujian tutup skripsi yang diselenggarakan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja.

Tana Toraja, 9 Desember 2024

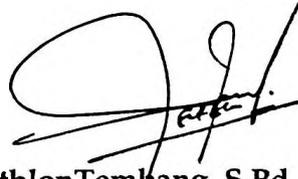
Dosen Pembimbing

Pembimbing I,



Neni Riskayanti, M.Pd.
NIDN. 2226079101

Pembimbing II,



Setblon Tembang, S.Pd., M.Th.
NIDN. 2201089701

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas VB UPT SD Negeri 5 Mengkendek

Disusun oleh :

Nama : Ribka Rua'
NIRM : 1020218394
Program Studi : Pendidikan Agama Kristen
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen

Dibimbing oleh :

I. Neni Riskayanti M.Pd.
II. Setblon Tembang, S.Pd., M.Th.

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada ujian sarjana (S-1) Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja tanggal 13 Desember 2024 dan diyudisium tanggal 27 Desember 2024.

Dewan Penguji

Penguji Utama,

Penguji Pendamping,

Selia Dwi Kurnia, M.Pd.
NIDN. 2010098901



Serdianus, M.Pd.
NIDN. 2201088601

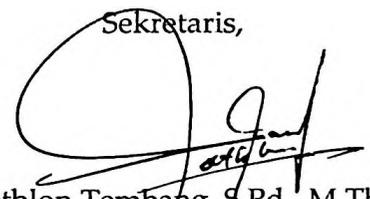
Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



Dr. Hermin Bolla, M.Pd.
NIDN. 2210076301



Setblon Tembang, S.Pd., M.Th.
NIDN. 2201089701

Mengetahui
Dekan,



Djidon Lamba, Ph.D.
NIDN. 2015048302

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ribka Rua'
NIRM : 1020218394
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen
Program Studi : Pendidikan Agama Kristen
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas VB UPT SD Negeri 5 Mengkendek

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi tersebut adalah merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan yang dengan jelas disebutkan sumber rujukannya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan hasil saduran atau jiplakan dari karya orang lain, maka pihak kampus IAKN Toraja melalui rektor, berhak untuk mencabut gelar dan ijazah yang telah diberikan kepada saya.

Tana Toraja, 20 Desember 2024
Yang Membuat Pernyataan



Ribka Rua'
NIRM. 1020218394

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

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ribka Rua'
NIRM : 1020218394
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen
Program Studi : Pendidikan Agama Kristen

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak IAKN Toraja yaitu Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah skripsi yang berjudul:

Pengaruh Metode *Gamifikasi* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas VB UPT SD Negeri 5 Mengkendek

Dengan ini pihak IAKN Toraja berhak menyimpan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikan sebagian dari skripsi ini (Bab 1 dan Bab 5) pada repository Perguruan Tinggi untuk kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama sebagai penulis skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tana Toraja, 20 Desember 2024

Yang Membuat Pernyataan



Ribka Rua'
NIRM. 1020218394

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ku persembahkan Skripsi ini Kepada:

1. Tuhan Yesus
2. Kedua orang tua, serta saudara/i yang tercinta.
3. Almamater tercinta IAKN Toraja

HALAMAN MOTTO

Diberkatilah orang yang mengandalkan Tuhan, yang menaruh
harapannya pada Tuhan

Yeremia, 17:7

ABSTRAK

Ribka Rua', 2024, Menyusun skripsi dengan judul Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas VB UPT SD Negeri 5 Mengkendek.

Pada penelitian ini Masalahnya adalah kurangnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas VB di UPT SD Negeri 05 Mengkendek. Motivasi belajar adalah daya penggerak yang munculnya dari dalam diri seseorang sehingga menyebabkan dorongan serta keinginan untuk belajar. Metode *gamifikasi* adalah metode pembelajaran yang menerapkan elemen-elemen game dalam pembelajaran. Maka penelitian ini bertujuan untuk menemukan pengaruh metode *gamifikasi* terhadap motivasi belajar siswa di kelas VB UPT SD Negeri 05 Mengkendek. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif eksperimen melalui pengumpulan data saat responden mengisi angket kemudian dianalisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Dari hasil penelitian tidak terdapat pengaruh metode *gamifikasi* terhadap motivasi belajar siswa di kelas VB UPT SD Negeri 05 Mengkendek. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil perhitungan melalui Uji regresi linear sederhana bahwa terdapat nilai signifikansi 0,600 lebih besar dari 0,05. Sehingga disimpulkan bahwa metode *gamifikasi* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Metode, *Gamifikasi*, motivasi Belajar

ABSTRACT

Ribka Rua', 2024, Compiling a thesis entitled The Influence of Gamification Methods on Student Learning Motivation in Christian Religious Education Learning in Class VB UPT SD Negeri 5 Mengkendek.

In this study, the problem is the lack of student learning motivation in Christian Religious Education learning in class VB at UPT SD Negeri 05 Mengkendek. Learning motivation is a driving force that arises from within a person, causing the drive and desire to learn. The gamification method is a learning method that applies game elements in learning. So this study aims to find the effect of the gamification method on student learning motivation in class VB UPT SD Negeri 05 Mengkendek. This study was conducted using a quantitative experimental method through data collection when respondents filled out questionnaires and then analyzed using normality tests and linearity tests. From the results of the study, there was no effect of the gamification method on student learning motivation in class VB UPT SD Negeri 05 Mengkendek. This is proven based on the results of calculations through a simple linear regression test that there is a significance value of 0.600 greater than 0.05. So it is concluded that the gamification method does not have a significant effect on student learning motivation.

Keywords: *Gamification, Method, learning Motivation*