

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa atas segala penyertaan dan kasih setia-Nya sehingga penulis dapat menuntaskan skripsi ini dengan judul “ Pengaruh Metode *Gamifikasi* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas VB UPT SD Negeri 5 Mengkendek” sehingga boleh selesai dengan baik, skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam melakukan penelitian terkait dengan judul penelitian.

Penulis mengakui bahwa selama penulisan skripsi ini, penulis banyak menerima saran, dukungan dan bantuan, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr, Agustinus M.Th. Selaku rektor Institut Agama Kristen Negeri Toraja yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh Pendidikan di kampus ini.
2. Djidon Lamba, Ph.D. Selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Agama Kristen yang telah memberikan dukungan selama proses penulisan skripsi ini.
3. Rinaldus Tanduklangi M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Kristen yang telah memberikan dukungan motivasi kepada penulis.

4. Christian Elyesar Randalele M.Pd.K. Selaku Dosen perwalian sekaligus orang tua di Kampus yang memberikan dukungan dalam menempuh pendidikan di Kampus ini.
5. Neni Riskayanti, M.Pd. Dan Setblon Tembang M.Th. Selaku Dosen pembimbing yang telah sabar membimbing dan mengarahkan penulis mulai dari penulisan proposal sampai pada selesainya skripsi ini.
6. Selia Dwi Kurnia, M.Pd. Dan Serdianus, M.Pd. Selaku Dosen penguji yang sudah memberikan saran, masukan dan kritikan mulai dari proposal hingga pada penyempurnaan skripsi ini.
7. Danar Ronge M.Pd. Dan Elias Kandar Enda S.Th. Selaku kepala sekolah dan guru pamong di UPT SD Negeri 5 Mengkendek yang sudah memberi dukungan dan tempat penelitian di Sekolah tersebut.
8. Kepada kedua orang penulis Yotan dan Banne, yang selalu memberikan perhatian, dan doanya, bahkan selalu memberikan yang terbaik bagi penulis serta menjadi motivasi bagi penulis untuk terus berusaha dan semangat dalam menempuh pendidikan sampai pada perguruan tinggi.
9. Kepada saudara-saudari penulis, Maria Barrang Langi', Martha, Darma Bumbungan, Paulus Pariangan, Ludia Datu Naomi, Yohana, Markus Lunde', Elisabet Ratte Bamba dan Darius Tandiola, yang selalu memberikan motivasi, semangat dan dukungan dalam berbagai hal kepada penulis selama menempuh pendidikan.

10. Kepada saudari Yuliana Tammu, yang juga turut memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada saudari Yuliana Ratte, yang juga turut memberikan dukungan, semangat serta motivasi, terutama pada saat bimbingan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun penulis akan terima dengan senang hati. Penulis berharap, skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan. Sekian dan terimah kasih Tuhan Yesus Memberkati.

Mengkendek, 10 November 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
SURAT KETERANGAN PENGECEKAN PLAGIARISME	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
ABSTRACT	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
BABI PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Sistematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Metode <i>Gamifikasi</i>	9
1. Pengertian <i>Gamifikasi</i>	9
2. Manfaat metode <i>gamifikasi</i>	10
3. Elemen-elemen metode <i>gamifikasi</i>	12
4. Langkah-langkah metode <i>gamifikasi</i>	13
B. Motivasi Belajar.....	18
1. Pengertian Motivasi	18
2. Pengertian Belajar	19

3. Pengertian Motivasi Belajar	20
4. Fungsi Motivasi Belajar.....	21
5. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar.....	22
6. Indikator Motivasi Belajar	24
7. Dasar Alkitabiah Motivasi Belajar.....	25
C. Kerangka Berpikir.....	28
D. Hipotesis Penelitian.....	28
BABIII METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Populasi dan Sampel	32
1. Populasi.....	32
2. Sampel.....	32
D. Variable penelitian.....	33
1. Metode <i>Gamifikasi</i> (X).....	33
E. Defenisi Operasional	34
F. Jenis Data	35
1. Data.....	35
2. Sumber data.....	35
G. Metode Pengumpulan Data	35
1. Angket.....	36
H. Instrumen Penelitian	36
I. Uji Validitas dan Reliabilitas	38
1. Uji Validitas	38
J. Metode Analisis Data	42
1. Analisis Deskripsi.....	42
K. Metode Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
2. Analisis Deskripsi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	44

HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian	44
1. Analisis Deskripsi data	44
2. Deskripsi demografi responden	51
3. Persyaratan Analisis	51
B. Pembahasan	56
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61