

**PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN YANG
MENYENANGKAN DENGAN MODEL *GAME BASED LEARNING* PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV A MI
MIFTAHUL FALAAH KOTA KEDIRI**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

**ALVI SYAMSIKA HASIM
22206071**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI**

2026

HALAMAN JUDUL

**PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN YANG
MENYENANGKAN DENGAN MODEL *GAME BASED LEARNING* PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV A MI
MIFTAHUL FALAAH KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada:

Universitas Islam Negeri Syekh Wasil (UINSW) Kediri

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Dalam Menyelesaikan Program Sarjana

Disusun oleh :

ALVI SYAMSIKA HASIM

22206071

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI

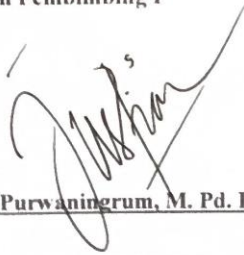
2026

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh Alvi Syamsika Hasim ini telah diperiksa dan disetujui
untuk diuji

Kediri, 24 Juni 2026

Dosen Pembimbing I



Dr. Septiana Purwaningrum, M. Pd. I

NIP. 198709232023212043

Dosen Pembimbing II



Novi Rosita Rahmawati, M. Pd

NIP. 199211092018012001

**PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN YANG
MENYENANGKAN DENGAN MODEL *GAME BASED LEARNING* PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV A MI
MIFTAHUL FALAAH KOTA KEDIRI**

22206071

Wasil Kediri pada tanggal 24 Juni 2026

-

- (.....)

- (.....)

Dekan Fakultas dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Stekh
Wasil Kediri



Prof. Dr. Hj. Munifah, M. Pd
NIP. 19700412199403200

HALAMAN MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
انْشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

*yâ ayyuhalladzîna âmanû idzâ qîla lakum tafassahû fil-majâlisi fafsahû
yafsaḥillâhu lakum, wa idzâ qîlansyuzû fansyuzû yarfa ‘illâhulladzîna âmanû
mingkum walladzîna ûtul- ‘ilma darajât, wallâhu bimâ ta ‘malûna khabîr*

Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

(QS. Al Mujadalah Ayat 11)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alvi Syamsika Hasim

NIM : 22206071

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa naskah skripsi yang saya tulis ini yang berjudul **"Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Yang Menyenangkan Dengan Model Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV A MI Miftahul Falaah Kota Kediri"** benar-benar tulisan saya dan bukan plagiasi baik sebagian maupun keseluruhan dan tidak ada campur tangan orang lain dalam proses pembuatannya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian maupun seluruhnya, maka saya bersedia menerima konsekuensi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 24 Juni 2026

Yang Membuat Pernyataan



Alvi Syamsika Hasim

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan kekuatan, kesabaran, dan ridha-Nya, sehingga dalam mengerjakan skripsi ini dapat berjalan dengan baik. Skripsi ini saya sembahkan kepada:

1. Kedua orang tua penulis. Ungkapan rasa syukur yang mendalam dan tak dapat terukur kepada Allah SWT yang telah menganugrahkan kepada penulis orang tua yang memberikan segenap arahan dan dukungan dalam menempuh pendidikan.
2. Segenap pengajar dan tenaga pendidik UIN Syekh Wasil Kediri, sebuah institut yang memberikan kontribusi akbar ke dalam hidup banyak orang.
3. Ari Purwati, S.E, S.Pd.I. Kepala sekolah MI Miftahul Falaah yang memberikan arahan dan kesempatan bagi penulis dalam melaksanakan penelitian di sekolah MI Miftahul Falaah.
4. Tri Wulansari, S.E., S.Pd. Tenaga pendidik MI Miftahul Falaah mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV A yang memberikan arahan serta pendampingan dalam pengerjaan tugas akhir ini.

ABSTRAK

Alvi Syamsika Hasim, Dosen Pembimbing Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd, dan Novi Rosita Rahmawati. M. Pd, *Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Yang Menyenangkan Dengan Model Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV A MI Miftahul Falaah Kota Kediri*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Syekh Wasil Kediri. 2026.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Pendidikan Pancasila, Persepsi siswa*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya semangat dan minat siswa terhadap pembelajaran dikarenakan kurangnya inovasi dalam pembelajaran yang dilakukan. Kondisi ini memicu guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif dan menyenangkan dengan model *Game Based Learning*. Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut: (1) Mengetahui implementasi model *Game Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di MI Miftahul Falaah Kota Kediri. (2) Mengetahui persepsi siswa tentang pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam menggunakan model *Game Based Learning* di MI Miftahul Falaah Kota Kediri. (3) Mengetahui faktor pendukung, penghambat dan upaya dari penerapan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. (4) Mengetahui upaya dalam mengatasi hambatan dari penerapan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini merupakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus. Penelitian ini dilakukan di MI Miftahul Falaah Kota Kediri. Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Jenis data kualitatif dianalisis dengan tiga tahapan yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) implementasi *Game Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan sesuai dengan enam tahapan sintaks model *Game Based Learning* pada umumnya meliputi, memilih permainan sesuai topik, penjelasan konsep, aturan, memainkan *game* merangkum pengetahuan, melakukan refleksi. (2) Persepsi siswa terhadap model ini menunjukkan respons positif, karena permainan menciptakan suasana belajar yang seru, menyenangkan, dan kompetitif, serta mampu mengurangi rasa bosan siswa. (3) Faktor pendukung utama penerapan model ini adalah antusiasme dan keaktifan siswa, sedangkan faktor penghambatnya meliputi suasana kelas yang ramai serta keterbatasan fasilitas dan media pembelajaran. (4) Upaya guru dalam mengatasi hambatan tersebut antara lain menggunakan *ice breaking*, memberikan perhatian khusus kepada siswa yang mengalami kesulitan, dan melakukan variasi permainan agar siswa tidak bosan.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah rabbil 'alamiin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. atas ridha dan karunia-Nya, sehingga dalam proses pengerjaan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini mengungkapkan Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Yang Menyenangkan Dengan Model Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV A MI Miftahul Falaah Kota Kediri.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Wahidul Anam, M.Ag, selaku Rektor UIN Syekh Wasil Kediri.
2. Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Prof. Dr. Hj. Fartika Ifriqia, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Wasil Kediri.
4. Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd,I, dan Novi Rosita Rahmawati. M. Pd, selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan sehingga dalam penyusunan skripsi ini dapat dituntaskan.
5. Teman-teman mahasiswa UIN Syekh Wasil Kediri dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberi dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.

6. Keluarga penulis yang telah memberikan dorongan untuk terus menambah pengalaman serta menyelesaikan studi.
7. Seluruh pihak terkait yang ikut berperan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga kebaikan dari pihak-pihak yang membantu penyelesaian penulisan skripsi ini mendapat balasan paling baik dan bantuan yang tidak disangka dari Allah SWT. dan akhir kata, semoga karya ilmiah ini dapat membawa manfaat bagi pembaca dan terkhusus bagi penulis sendiri.

Aamiin

Kediri, 26 Juni 2026

Penulis

Alvi Syamsika Hasim

NIM. 22206071

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Konsep.....	9
F. Penelitian Terdahulu	11
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Persepsi Siswa.....	17
1. Definisi persepsi siswa	17
2. Faktor-faktor yang Dapat Mempengaruhi Persepsi Siswa	18
3. Aspek, Dimensi, dan Indikator dari Persepsi Siswa.....	21
B. Pembelajaran yang Menyenangkan.....	23
1. Definisi pembelajaran yang menyenangkan.....	23
2. Karakteristik pembelajaran yang menyenangkan.....	24
C. Model <i>Game Based Learning</i>	26
1. Definisi Model <i>Game Based Learning</i>	26
2. Pentingnya model <i>Game Based Learning</i>	27
3. Kelebihan dan kekurangan implementasi model <i>Game Based Learning</i>	29
4. Sintaks Model <i>Game Based Learning</i>	31
D. Pendidikan Pancasila.....	34
1. Definisi Pendidikan Pancasila	34
2. Tujuan Pendidikan Pancasila.....	35

3. CP dan TP pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV	36
---	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B. Kehadiran Peneliti.....	40
C. Lokasi Penelitian.....	40
D. Data dan Sumber Data	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Instrumen Pengumpulan Data	44
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	47
H. Teknik Analisis Data.....	49
I. Tahap-tahap Penelitian.....	50

BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

A. Paparan Data	52
1. Implementasi Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> di kelas IV A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila MI Miftahul Falaah Kota Kediri	52
2. Persepsi siswa tentang pembelajaran yang menyenangkan dengan model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> di kelas IV A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila MI Miftahul Falaah Kota Kediri.....	63
3. Faktor Pendukung, penghambat dan upaya dari penerapan <i>Game Based Learning</i> di kelas IV A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila MI Miftahul Falaah Kota Kediri	68
B. Temuan Penelitian.....	77
1. Implementasi <i>Game Based Learning</i> di kelas IV A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kota Kediri	77
2. Persepsi siswa dalam penerapan <i>Game Based Learning</i> di kelas IV A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kota Kediri.....	78
3. Faktor Pendukung dan penghambat dalam penerapan <i>Game Based Learning</i> di kelas IV A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kota Kediri	79
4. Upaya dalam mengatasi hambatan pada penerapan <i>Game Based Learning</i> di kelas IV A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kota Kediri.	79

BAB V PEMBAHASAN

A. Implementasi <i>Game Based Learning</i> Di Kelas IV A Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila MI Miftahul Falaah Kota Kediri	81
B. Persepsi Siswa Dalam Penerapan <i>Game Based Learning</i> Di Kelas IV A Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila MI Miftahul Falaah Kota Kediri.....	93

C. Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Penerapan <i>Game Based Learning</i> Di Kelas IV A Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila MI Miftahul Falaah Kota Kediri	101
D. Upaya dalam mengatasi hambatan dari penerapan <i>Game Based Learning</i> di kelas IV A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila MI Miftahul Falaah Kota Kediri	107
BAB VI PENUTUP	
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN.....	119
A. Surat Izin Penelitian	119
B. Surat Keterangan Penelitian.....	120
C. Instrumen penelitian.....	121
D. Dokumentasi	131
E. Modul Ajar Pendidikan Pancasila Kelas IV A.....	132
BIODATA PENULIS.....	158