

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN GAMIFIKASI TERHADAP
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI
DAN BUDI PEKERTI KELAS IX DI SMPN 6 PARIAMAN**

Skripsi

*Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam*



Oleh:

**Fadhillah Khairunnisa
2214010199**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL PADANG
1447 H/ 2026 M**

PERNYATAAN KEASLIAN

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas IX Di SMPN 6 Pariaman”** adalah benar karya saya, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi yang sudah dipublikasikan atau pernah digunakan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang ataupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya telah dicantumkan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini adalah plagiasi atau tidak orisinal, maka saya bersedia untuk dibatalkan keabsahan skripsi ini dan gelar kesarjanaan saya.

Padang, 25 Desember 2025
Yang menyatakan,



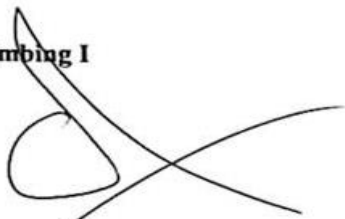
Fadhillah Khairunnisa
2214010199

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas IX Di SMPN 6 Pariaman” disusun oleh Fadhillah Khairunnisa telah memenuhi persyaratan Ilmiah dan dapat disetujui untuk ke sidang Munaqasyah.

Padang, 25 Desember 2025

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Ahmad Sabri, M. Pd
NIP. 195511301979031001

Pembimbing II



Dr. Azrul, M. Pd
NIP. 198508012020121003

PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Skripsi dengan judul "Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas IX Di SMPN 6 Pariaman" disusun oleh Fadhillah Khairunnisa, NIM 2214010199 Telah diuji dalam Sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Rabu 18 Februari 2026 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Padang, 18 Februari 2026

Ketua
Tim Penguji

Prof. Dr. Ahmad Sabri, M.Pd
NIP. 195511301979031001

Penguji I

Prof. Dr. Remiswal, M.Pd
NIP. 197107171998031007
Penguji III

Prof. Dr. Ahmad Sabri, M.Pd
NIP. 195511301979031001

Anggota:

Sekretaris

Dr. Azrul, M.Pd
NIP. 198508012020121003

Penguji II

Dr. Harmonedi, M.Ag
NIP. 197412282002121002
Penguji IV

Dr. Azrul, M.Pd
NIP. 198508012020121003

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang



Prof. Dr. Harmonedi, M.Ag
NIP. 197412282002121002

ABSTRAK

Judul skripsi ini adalah **“Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas IX Di SMPN 6 Pariaman”** Disusun oleh Fadhillah Khairunnisa NIM 2214010199 Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

Latar belakang masalah dari penelitian ini adalah rendahnya minat belajar peserta didik yang disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang cenderung berpusat pada pendidik (*teacher centered learning*) yang tergolong dalam metode konvensional, sehingga peserta didik merasa jenuh, pasif, dan kurang antusias mengikuti proses pembelajaran. Permasalahan ini juga ditemukan pada peserta didik kelas IX di SMPN 6 Pariaman, di mana rendahnya minat belajar berdampak pada kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran gamifikasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 6 Pariaman.

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui minat belajar sebelum menggunakan metode pembelajaran gamifikasi pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas IX di SMPN 6 Pariaman. (2) untuk mengetahui minat belajar peserta didik sesudah menggunakan metode pembelajaran gamifikasi pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas IX di SMPN 6 Pariaman. (3) untuk mengetahui Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas IX Di SMPN 6 Pariaman.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen, populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IX SMPN 6 Pariaman tahun ajaran 2025/2026. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, kelas yang dipilih sebagai kelas eksperimen adalah IX 1.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Berdasarkan uji hipotesis atau *uji t* (*Paired Sampel Test*) dengan SPSS versi 26 diperoleh t_{hitung} yaitu 98,440 sedangkan t_{tabel} dapat dilihat dari tabel distribusi uji-t yaitu 2,080. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa $98,440 > 2,00$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh metode pembelajaran gamifikasi terhadap minat belajar peserta didik. Nilai signifikansi (2-tailed) yaitu 0.000 sedangkan α yaitu 0.05 jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa $0.000 < 0.05$ artinya H_0 ditolak H_a diterima, yang berarti ada pengaruh metode pembelajaran gamifikasi terhadap minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran Gamifikasi, Minat Belajar

ABSTRACT

The title of this thesis is “The Effect of Gamification Learning Method on Students’ Learning Interest in Islamic Education (PAI) and Character Education Subject of Class IX at SMPN 6 Pariaman” written by Fadhillah Khairunnisa, NIM 2214010199 Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Imam Bonjol Padang State Islamic University.

The research background is the low learning interest among students caused by the use of a learning model that tends to be teacher centered and categorized as a conventional method. As a result, students feel bored, passive, and less enthusiastic in participating in the learning process. This problem was also found among Class IX students at SMPN 6 Pariaman, where low learning interest affects the suboptimal achievement of learning objectives. The research question formulated in this study is whether there is a significant effect of the gamification learning method on students’ learning interest in Islamic Education (PAI) and Character Education subject at SMPN 6 Pariaman.

The purpose of this study is: (1) to identify students learning interest before the implementation of the gamification learning method in Islamic Education (PAI) and Character Education subject of Class IX at SMPN 6 Pariaman; (2) to identify students’ learning interest after the implementation of the gamification learning method in Islamic Education (PAI) and Character Education subject of Class IX at SMPN 6 Pariaman; and (3) to determine the effect of the gamification learning method on students’ learning interest in Islamic Education (PAI) and Character Education subject of Class IX at SMPN 6 Pariaman.

This study uses a quantitative experimental approach. The population consists of all Class IX students at SMPN 6 Pariaman in the academic year 2025/2026. The sampling technique used is purposive sampling, and the class selected as the experimental group is Class IX 1.

The results of the study show that based on the hypothesis testing using the Paired Sample t-Test in SPSS Version 26, the t-value obtained is 98.440, while the critical t-value (t-table) from the t-distribution table is 2.080. Therefore, it can be concluded that $98.440 > 2.080$, meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted, indicating that there is a significant effect of the gamification learning method on students’ learning interest. In addition, the significance value (2-tailed) is 0.000, while the significance level (α) is 0.05. Thus, it can be concluded that $0.000 < 0.05$, meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted, which confirms that the gamification learning method significantly influences students’ learning interest.

Keywords: Gamification Learning Method, Learning Interest

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alamin segala puji dan rasa syukur atas kehadiran Allah *subhanahu wata'ala* yang tidak pernah berhenti mencurahkan rahmat dan karunia-Nya kepada semua hamba-Nya, terutama kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas IX Di SMPN 6 Pariaman”** Shalawat berangkaikan salam semoga selalu disampaikan kepada Baginda Muhammad Saw, yang telah mewasiatkan untuk senantiasa berpegang teguh kepada dua pedoman yang ditinggalkan untuk umatnya, yaitu Al-Qur'an dan Sunnah Rasul *Shallahu'allahi wassalam*.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis berterimakasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan kontribusi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Ahmad Sabri, M. Pd selaku pembimbing I sekaligus Pembimbing Akademik, dan Bapak Dr. Azrul., M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan semaksimal mungkin, sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini. Semoga ilmu yang diberikan menjadi amal ibadah.
2. Bapak Dr. Muhammad Zalnur, M.Ag selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, dan Ibunda Dwi Nur Umi Rahmawati, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam serta seluruh pegawai Program Studi Pendidikan Agama Islam.
3. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang.

4. Kepala Sekolah, Staf Tata Usaha, dan Majelis Guru di SMPN 6 Pariaman yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Teristimewa, ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda Ipen dan Ibunda Erna, Kakak Penia Resty., A.Md.Keb.S.K.M, Abang Alm. Rusdi Arvendy dan Harif Rahman Suyatno, S.Pd serta seluruh keluarga besar yang selalu mendo'akan dan berusaha memberikan support yang terbaik.

Ucapan terimakasih juga kepada seluruh keluarga besar, HMP-PAI Periode 24/25 FTK UIN Imam bonjol Padang, seluruh keluarga PAI kelas A,B,C,D,E, dan F angkatan 2022 serta seluruh Mahasiswa PAI UIN Imam Bonjol Padang.

Semoga apa yang telah diberikan kepada penulis bisa menjadi amal ibadah dan bernilai pahala di sisi Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya serta bernilai ibadah di sisi Allah *Subhanahu wata'ala*.

Padang, 25 Desember 2025
Yang menyatakan,



Fadhilah Khairunnisa
2214010199

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Pembatasan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Defenisi Operasional	9
G. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II: LANDASAN TEORI.....	12
A. Landasan Teori	12
1. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	12
a. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	12
b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.....	13
c. Ruang Lingkup Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.....	14
2. Minat Belajar Peserta Didik.....	16
a. Pengertian Minat Belajar.....	16
b. Cara-cara Meningkatkan Minat Belajar	18
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	19
d. Indikaor Minat Belajar	20

e. Manfaat Minat Belajar	22
3. Model Pembelajaran Gamifikasi	23
a. Pengertian Gamifikasi	23
b. Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran Gamifikasi	24
c. Manfaat Model Pembelajaran Gamifikasi	27
d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Gamifikasi	28
e. Karakteristik Model Pembelajaran Gamifikasi	30
B. Kajian Penelitian yang relevan	32
C. Kerangka Berfikir	34
D. Hipotesis Penelitian	36
BAB III: METODE PENELITIAN	41
A. Jenis dan Desain Penelitian	41
1. Jenis Penelitian	41
2. Desain Penelitian	41
B. Waktu dan Tempat Penelitian	43
C. Populasi dan Sampel	43
1. Populasi Penelitian	43
2. Sampel Penelitian	44
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	45
E. Validitas dan Reliabilitas	50
1. Validitas	50
2. Reliabilitas	50
F. Teknik Analisis Data	52
1. Uji Normalitas	52
2. Uji Homogenitas	53
3. Uji Hipotesis	53
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Deskripsi Hasil Penelitian	56
B. Hasil Uji Hipotesis	63

C. Pembahasan Penelitian	65
D. Keterbatasan Penelitian	69
BAB V: PENUTUP	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	78
BIODATA	108

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Hal
Tabel 3.1	Populasi Peserta Didik Kelas X SMPN 6 Pariaman	40
Tabel 3.2	Sampel Kelas Penelitian	41
Tabel 3.3	Pemberian Skor Angket Berdasarkan Skala Likert	43
Tabel 3.4	Hasil Uji Validitas Instrumen	45
Tabel 3.5	Kriteria Taksiran Reliabilitas	47
Tabel 3.6	Hasil Uji Reliabilitas	48
Tabel 3.7	Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk</i>	48
Tabel 3.8	Hasil Analisis Uji Homogenitas	50
Tabel 4.1	Deskripsi Data Minat Belajar <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	53
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Skor Minat Belajar <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	54
Tabel 4.3	Deskripsi Data Minat Belajar <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	55
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Skor Minat Belajar <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	56
Tabel 4.5	Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	57
Tabel 4.6	Hasil Analisis Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	60

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Hal
Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	35
Gambar 4.1	Histogram Minat Belajar <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	55
Gambar 4.2	Histogram Minat Belajar <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	69