

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *GAMIFICATION*  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 3 KOTA BEKASI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd)



Oleh

**Indah Shaum Muliawati**  
**NPM 41182911200019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

**UNIVERSITAS ISLAM 45 BEKASI**

**2024 M/1446 H**

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING**

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *GAMIFICATION*  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 3 KOTA BEKASI**

**Skripsi**

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam**

**Oleh :**

Indah Shaum Muliawati  
41182911200019

**Pembimbing :**



Dr. Rabiyanur Lubis, M.M.  
NIDN. 0413016001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

**UNIVERSITAS ISLAM 45 BEKASI**

**2024 M/1446 H**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Indah Shaum Muliawati

NPM : 41182911200019

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *GAMIFICATION* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 3 KOTA BEKASI" adalah benar merupakan karya saya sendiri dan tidak melakukan tindakan plagiat dalam penyusunan. Adapun kutipan yang ada dalam penyusunan karya ini telah saya cantumkan sumber kutipannya dalam skripsi. Saya bersedia melakukan proses yang semestinya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku jika ternyata skripsi ini sebagian atau keseluruhan merupakan plagiat dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Bekasi, 2 Oktober 2024



Indah Shaum Muliawati  
NPM. 41182911200019


## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *GAMIFICATION* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 3 KOTA BEKASI” telah diujikan dalam sidang munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam 45 Bekasi pada tanggal 2 Oktober 2024. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam.


Bekasi, 2 Oktober 2024

### *Sidang Munaqasyah*

Dekan/  
Ketua Sidang

  
**Dr. Akmal Rizki G.H. Th. I., MA.**  
NIDN. 0410049201

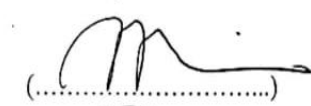
Ketua Program Studi/  
Sekretaris Merangkap Penguji I

  
**Dr. Irham, MA. Pd.**  
NIDN. 0406058602

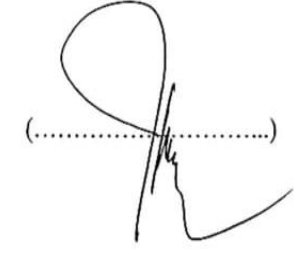
Penguji II : **Dr. Akmal Rizki G.H. Th. I., MA.**  
NIDN. 0410049201

  
(.....)

Penguji III : **Dr. Acep Mulvadi, Drs., M.Pd.**  
NIDN. 0405066803

  
(.....)

Penguji IV : **Abdul Ghofur, S.Pd.I., M.Ud.**  
NIDN. 0412018302

  
(.....)

## **MOTTO**

“Jawaban dari keberhasilan adalah terus belajar dan tak kenal putus asa”

“Tidak ada satu pun perjuangan yang tidak melelahkan, dan tidak ada satu pun  
perjuangan yang sia-sia”

“Hiduplah seolah kau mati besok. Belajarlh seolah engkau hidup selamanya.”

-Mahatma Gandhi

## ABSTRAK

Indah Shaum Muliawati, NPM 41182911200019. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Gamification* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 3 Kota Bekasi. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam 45 Bekasi.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis penelitian eksperimen semu (Quasi Eksperimen). Subjek penelitian berjumlah 391 siswa kelas XI di SMAN 3 Kota Bekasi. Pengambilan data menggunakan 2 kelas yang dibedakan menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen, kelas kontrol berjumlah 30 siswa dan kelas eksperimen berjumlah 30 siswa. Analisis penelitian diolah menggunakan program SPSS versi 29.

Hasil penelitian dan analisis data dengan memberikan perlakuan model pembelajaran *gamification* untuk kelas eksperimen diperoleh hasil nilai kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat melalui nilai rata-rata pre-test pada kelas eksperimen sebesar 74 dan kelas kontrol 64. kemudian, pada post-test untuk kelas eksperimen nilai rata-rata sebesar 89,33 dan kelas kontrol 75,10. Dengan demikian, keduanya mengalami peningkatan nilai rata-rata, namun minat belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *gamification* mendapatkan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata dengan model pembelajaran konvensional yang sering digunakan oleh guru mata pelajaran PAI berupa ceramah. Kemudian, angket yang diberikan hasilnya dapat dilihat berdasarkan hasil uji t minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam mendapatkan hasil yaitu  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $6,335 \geq 2,001$ ), maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak dengan nilai sig. (2-tailed) adalah  $sig \leq 0,05$  ( $0,001 \leq 0,05$ ). Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *gamification* dengan minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMAN 3 kota Bekasi.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran *Gamification*, Minat Belajar.

## ABSTRACT

Indah Shaum Muliawati, NPM 41182911200019. The Influence of Using the Gamification Learning Model on Class XI Students' Learning Interest in Islamic Religious Education Subjects at SMAN 3 Bekasi City. Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, Islamic University 45 Bekasi.

This research uses a quantitative method, a type of quasi-experimental research (Quasi Experiment). The research subjects were 391 class XI students at SMAN 3 Bekasi City. Data collection used 2 classes which were divided into control class and experimental class, the control class had 30 students and the experimental class had 30 students. Research analysis was processed using the SPSS version 29 program.

The results of research and data analysis by providing gamification learning model treatment for the experimental class showed that the experimental class scores were greater than the control class. This can be seen from the average pre-test score in the experimental class of 74 and the control class 64. Then, in the post-test for the experimental class the average score was 89.33 and the control class 75.10. Thus, both experienced an increase in average scores, but students' interest in learning using the gamification learning model received a higher average score compared to the average score using the conventional learning model which is often used by PAI subject teachers in the form of lectures. Then, the results of the questionnaire given can be seen based on the t-test results of students' interest in learning in Islamic religious education subjects, getting results namely  $t_{\text{count}} \geq t_{\text{table}}$  ( $3,505 \geq 2.001$ ), then  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected with a sig value. (2-tailed) is  $\text{sig} \leq 0.05$  ( $0.001 \leq 0.05$ ). This means that there is a significant influence between the gamification learning model and the learning interest of class XI students in Islamic religious education subjects at SMAN 3 Bekasi city.

**Keywords:** Gamification Learning Model, Interest in Learning.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Yang Maha Esa, atas seluruh curahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Gamification* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 3 Kota Bekasi” ini tepat pada waktunya. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam 45 Bekasi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penelitian skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun dengan niat, tekad, motivasi, petunjuk, bantuan, serta bimbingan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Alhamdulillah penulis ingin menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Dr. Amin, S.Pd., M.Si., selaku Rektor Universitas Islam 45 Bekasi.
2. Bapak Dr. Akmal Rizki Gunawan Hsb., Th.I., M.A., selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam 45 Bekasi.
3. Bapak Dr. Irham, M.A.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam 45 Bekasi.
4. Ibu Dr. Rabiyanur Lubis, M.M., selaku dosen pembimbing yang dengan tulus meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulisan Skripsi ini.



5. Para Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam 45 Bekasi yang senantiasa memberikan pembelajaran dan motivasi selama perkuliahan.
6. Kepada orang tua tercinta Bapak Darkono dan Ibu Kholipah atas dukungan materi dan doanya yang tidak pernah putus untuk terus mendoakan serta mendukung penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah dan skripsi ini dengan baik.
7. Kepada kakak Auliya Ulfah dan adik Azka Fauziah Yasmine yang selalu kebersamai dan memberikan semangat untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
8. Kepada teman-teman Nafi'ah, Intan Cahnia, Almas Syafa Syaharoh Qurotul'aini, Indah Nur Azizah, Muflihatul Isnaeni, dan Siti Fatmala yang telah membantu penulis dalam mengerjakan skripsi serta memberikan semangat dan doa hingga terselesaikannya skripsi ini.
9. Kepada teman-teman seperjuangan lainnya di jurusan Pendidikan Agama Islam angkatan 2020 yang tidak bisa disebutkan satu persatu atas dukungan dan semangatnya sampai terselesaikannya skripsi ini.
10. Terakhir terima kasih untuk diri sendiri karena telah bertahan dan menyelesaikan skripsi serta perkuliahan S1 ini dengan baik. Walaupun prosesnya sedikit lama tetapi berusaha untuk tidak menyerah. Ini bukan sebuah proses yang mudah tapi kamu hebat bisa melewatinya.

Tidak ada kata yang lebih indah dan bermakna selain ucapan terima kasih yang tulus. Semoga semua motivasi, semangat, dan ilmu yang akan selalu saya ingat serta do'a yang dipanjatkan mendapat imbalan dari Allah SWT sebagai amal dan ibadah. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga peneliti membutuhkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk menjadi lebih baik lagi kedepannya. Penulis berharap semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat dikemudian hari.

Bekasi, 2 Oktober 2024

Indah Shaum Muliawati

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
MOTTO .....	iii
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Permasalahan .....	7
1. Identifikasi Masalah.....	7
2. Batasan Masalah .....	7
3. Perumusan Masalah .....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	8
1. Tujuan Penelitian .....	8
2. Manfaat Penelitian .....	8
D. Penelitian Relevan .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>17</b>
A. Minat Belajar .....	17
1. Pengertian Minat Belajar .....	17
2. Indikator Minat Belajar.....	18
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar .....	20

B. Model Pembelajaran <i>Gamification</i> .....	25
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Gamification</i> .....	25
2. Indikator Penerapan Model Pembelajaran <i>Gamification</i> .....	27
3. Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran <i>Gamification</i> .....	30
4. Elemen Model Pembelajaran <i>Gamification</i> .....	32
5. Manfaat Model Pembelajaran <i>Gamification</i> .....	33
6. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Gamification</i> .....	34
C. Hakikat Pendidikan Agama Islam .....	36
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam .....	36
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	37
3. Fungsi Pendidikan Agama Islam .....	39
4. Karakteristik Pendidikan Agama Islam .....	40
D. Kerangka Berpikir .....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>43</b>
A. Metode Penelitian .....	43
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	43
1. Populasi .....	43
2. Sampel .....	44
C. Operasional Variabel Penelitian.....	45
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	48
E. Teknik Pengumpulan Data.....	49
F. Teknik Analisis Data.....	51
1. Uji Validitas .....	51
2. Uji Reliabilitas .....	53
G. Uji Prasyarat .....	54
1. Uji Normalitas .....	54
2. Uji Homogenitas .....	54
3. Uji Linearitas .....	55
H. Uji Hipotesis .....	55

1. Uji Regresi Linier Sederhana.....	55
2. Uji T.....	56
3. Hipotesis Penelitian .....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>58</b>
A. Profil Sekolah .....	58
1. Sejarah Singkat SMAN 3 Kota Bekasi.....	58
2. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah.....	59
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	60
1. Kelas Eksperimen .....	61
2. Kelas Kontrol.....	64
C. Hasil Analisis Data .....	67
1. Uji Validitas .....	67
2. Uji Reliabilitas.....	71
D. Uji Asumsi Klasik.....	74
1. Uji Normalitas .....	74
2. Uji Homogenitas.....	75
3. Uji Linearitas .....	76
E. Uji Hipotesis .....	77
1. Uji Regresi Linear Sederhana .....	77
2. Uji T.....	78
F. Pembahasan .....	79
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>83</b>
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>94</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data Sampel Kelas XI SMAN 3 Bekasi.....	45
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Model Pembelajaran <i>Gamification</i> .....	48
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar.....	49
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen .....	63
Tabel 4. 2 Hasil Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen .....	64
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Pretest dan Posttes Kelas Kontrol.....	66
Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	67
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas Angket Model Pembelajaran <i>Gamification</i> .....	68
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar.....	69
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Pretest.....	70
Tabel 4. 8 Hasil Uji Validitas Posttest.....	71
Tabel 4. 9 Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai Alpha .....	72
Tabel 4. 10 Hasil Uji Reliabilitas Model Pembelajaran <i>Gamification</i> .....	72
Tabel 4. 11 Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar .....	73
Tabel 4. 12 Hasil Uji Reliabilitas Pretest .....	73
Tabel 4. 13 Hasil Uji Reliabilitas Posttest.....	73
Tabel 4. 14 Hasil Uji Normalitas.....	74
Tabel 4. 15 Hasil Uji Normalitas Tes .....	74
Tabel 4. 16 Hasil Uji Homogenitas .....	75
Tabel 4. 17 Hasil Uji Homogenitas Tes.....	76
Tabel 4. 18 Hasil Uji Linearitas .....	76
Tabel 4. 19 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana .....	77
Tabel 4. 20 Hasil Uji T .....	78
Tabel 4. 21 Hasil Uji-T Paired Sampel Test Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	78
Tabel 4. 22 Rekapitulasi Hasil Uji-T Paired Sampel Test.....	80

## last bab 1-5

### ORIGINALITY REPORT

<b>29%</b>	<b>29%</b>	<b>17%</b>	<b>13%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>2</b>	<b>etheses.uin-malang.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>eprints.uny.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>digilib.uinsby.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>repository.unismabekasi.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositori.uin-alauddin.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repository.uin-suska.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>etheses.iainponorogo.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>Submitted to Universitas Pamulang</b> Student Paper	<b>1%</b>