

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya fenomena rendahnya minat belajar siswa. Rendahnya minat belajar siswa diidentifikasi dari kurangnya kedisiplinan dalam belajar, cepat bosan, dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi merupakan salah satu upaya yang ditawarkan untuk menarik perhatian siswa. Pembelajaran dengan basis permainan akan membuat siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini, penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi telah dilakukan di MAN 2 Palembang yang menjadi lokasi penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits di Kelas 11 MAN 2 Palembang.

Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan desain penelitian Quasi Experiment, One Group *Pretest-Posttest* Design. Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu observasi dan skala. Skala penelitian dibagikan kepada sampel yaitu kelas XI MIPA 1 yang berjumlah 39 siswa untuk melihat minat belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan rumus TSR dan uji hipotesisnya menggunakan uji-t.

Hasil penelitian pada penelitian ini adalah minat belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran berbasis gamifikasi tergolong sedang dengan persentase (86,4%) sebanyak 33 siswa. Setelah penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi, minat belajar siswa tergolong sedang ke tinggi dengan persentase 56,4% dan kategori tinggi dengan persentase 30,7%. Penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits di Kelas 11 MAN 2 Palembang dengan  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $1,97 > 1,687$

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Gamifikasi, Minat Belajar, Al-Qur'an dan Hadits.

## **ABSTRACT**

*This research was motivated by the phenomenon of low interest in student learning. Low interest in learning students are identified from lack of discipline in learning, quickly bored, and not interested in following learning. The application of gamification-based learning media is one of the efforts offered to attract students' attention. Learning with a game base will make students feel happy in following learning. In this case, the application of gamification-based learning media has been carried out at MAN 2 Palembang which is the location of the research. This study aims to see whether gamification-based learning media can increase students' interest in learning the subjects of the Qur'an and Hadith in Grade 11 MAN 2 Palembang.*

*This research is quantitative type with Quasi Experiment research design, One Group Pretest-Posttest Design. The data collection techniques used are observation and scale. The scale of the study was distributed to a sample, namely class XI MIPA 1 which amounted to 39 students to see students' learning interests before and after the application of gamification-based learning media in the subjects of the Qur'an and Hadith. The data analysis technique used is using the TSR formula and testing the hypothesis using the t-test.*

*The result of the research in this study was that students' learning interest before applying gamification-based learning media was classified as medium with a Percentage (84,6%) of 33 students. After the implementation of gamification-based learning media, student learning interest is classified as medium to high with a Percentage of 56,4% and a high category with a Percentage of 30,7%. The application of gamification-based learning media can increase students' interest in learning the subjects of the Qur'an and Hadith in Class 11 MAN 2 Palembang with a count greater than the t-table, which is  $1,97 > 1.687$*

*Keyword : Learning Media, Gamification, The Interest of Study, Al-Qur'an and Hadith*