

# ISTINBATH:

Jurnal Kajian Keislaman dan Informasi  
Pembinaan Perguruan Tinggi Agama Islam

<https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/istinbath/index>

E ISSN: XXXX-XXXX P ISSN: 1412-5730

Vol. 16 No. 2 Tahun 2024 | 65-77

## PEMANFAATAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ISLAM: MEMBANGUN MOTIVASI SISWA MENGHAFAL AL-QUR'AN

I.M. Fatimah Zahro

Sekolah Tinggi Agama Islam Rahmadiyah Sekayu

Email : [imfatimahzahro@gmail.com](mailto:imfatimahzahro@gmail.com)

**Kata Kunci:**  
Gamification,  
Islamic  
Education,  
Qur'an  
Memorization,  
Student  
Motivation,  
Learning  
Engagement

**Abstract:** *This paper explores the use of gamification in Islamic education, particularly in motivating students to memorize the Qur'an. Memorizing the Qur'an is a central element in Islamic education, but students often face challenges due to monotonous learning methods. Gamification, the integration of game elements such as points, rewards, and challenges into non-game contexts, has been identified as a potential tool to increase motivation and engagement in the learning process. This study employs a systematic literature review (SLR) approach to evaluate existing research on gamification's application in Islamic education. The findings show that gamification significantly enhances students' intrinsic motivation and engagement, creating a more interactive and enjoyable learning environment. Several educational applications, such as "Quran Companion," have successfully integrated gamification to improve students' memorization progress. This research highlights the effectiveness of gamification in Islamic education and offers recommendations for future curriculum development to further enhance student learning outcomes.*

### Pendahuluan

Menghafal Al-Qur'an adalah salah satu tradisi terpenting dalam pendidikan Islam yang telah berlangsung selama berabad-abad. Aktivitas ini tidak hanya menuntut ketekunan dan disiplin dari para siswa, tetapi juga memerlukan motivasi yang tinggi untuk mencapai keberhasilan (Nashir, 2020). Dalam konteks ini, tantangan terbesar yang dihadapi oleh siswa sering kali berkaitan dengan rendahnya motivasi akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa merasa jenuh dan kehilangan minat ketika terlibat dalam proses menghafal yang tidak melibatkan elemen-elemen menarik (Hamari, 2014).

Dalam upaya untuk mengatasi masalah ini, gamifikasi telah muncul sebagai pendekatan pendidikan modern yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. Gamifikasi dapat didefinisikan

sebagai penggunaan elemen desain permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi (Deterding, 2014). Menurut Kapp (2012), penerapan gamifikasi dalam pendidikan tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dalam konteks pendidikan Islam, penerapan gamifikasi dalam proses menghafal Al-Qur'an berpotensi untuk mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa studi, gamifikasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di berbagai bidang pendidikan. Sebuah tinjauan literatur oleh Hamari (2014) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Data menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam lingkungan pembelajaran yang gamified menunjukkan peningkatan kinerja yang signifikan dibandingkan dengan mereka yang tidak terlibat dalam metode tersebut. Misalnya, penelitian oleh Sailer (2020) mengungkapkan bahwa elemen-elemen desain permainan, seperti tantangan dan penghargaan, dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar.

Dalam konteks menghafal Al-Qur'an, penerapan gamifikasi dapat mencakup berbagai strategi, mulai dari penggunaan aplikasi mobile yang menyertakan elemen permainan hingga pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan tantangan dan penghargaan. Contoh nyata dari penerapan ini dapat dilihat pada penggunaan aplikasi seperti "Quran Companion" yang menawarkan fitur gamifikasi untuk membuat proses menghafal lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (2021). Dengan memanfaatkan teknologi dan elemen permainan, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi mereka untuk menghafal Al-Qur'an.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana gamifikasi dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan Islam, khususnya dalam konteks menghafal Al-Qur'an. Melalui pendekatan tinjauan sistematis (SLR), diharapkan dapat diperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai manfaat dan tantangan yang terkait dengan penerapan gamifikasi dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam pendidikan Islam.

Pendidikan Islam memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan moral siswa. Salah satu aspek yang sangat ditekankan dalam pendidikan Islam adalah menghafal Al-Qur'an. Namun, tantangan yang dihadapi dalam proses menghafal ini sering kali berkaitan dengan rendahnya motivasi siswa. Oleh karena itu, penting untuk mencari metode inovatif yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menghafal Al-Qur'an. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah gamifikasi, yang merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran. Gamifikasi tidak hanya dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Deterding, 2014).

Dalam konteks pendidikan, gamifikasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Menurut Hamari (2014), gamifikasi dapat meningkatkan pengalaman belajar dengan menciptakan lingkungan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan elemen permainan seperti poin, level, dan tantangan, siswa dapat merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Hal ini sangat relevan dalam konteks menghafal Al-Qur'an, di mana siswa dapat merasa lebih tertantang untuk mencapai target hafalan mereka.

Studi oleh Sailer (2017) menunjukkan bahwa elemen desain permainan mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa, seperti kebutuhan akan pencapaian dan pengakuan. Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menghafal Al-Qur'an tidak hanya dapat meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga dapat membantu mereka dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana elemen gamifikasi dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Al-Qur'an dan mengidentifikasi efeknya terhadap motivasi siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup dua pertanyaan utama. Pertama, bagaimana gamifikasi dapat diintegrasikan dalam pembelajaran menghafal Al-Qur'an? Dalam hal ini, penting untuk memahami berbagai elemen gamifikasi yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran agama. Misalnya, penggunaan sistem poin untuk setiap ayat yang berhasil dihafal, atau pengenalan level yang menunjukkan kemajuan siswa dalam hafalan mereka. Dengan demikian, siswa dapat merasakan pencapaian yang lebih nyata dan termotivasi untuk melanjutkan proses menghafal.

Kedua, apakah gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dalam menghafal Al-Qur'an? Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan (Zainuddin & Halili, 2020). Namun, penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang bagaimana dan mengapa gamifikasi dapat berdampak positif dalam konteks menghafal Al-Qur'an. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengumpulkan data empiris dan analisis dari berbagai sumber untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang efektivitas gamifikasi dalam pendidikan Islam.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana elemen gamifikasi dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menghafal Al-Qur'an. Dalam hal ini, penelitian akan mengeksplorasi berbagai elemen gamifikasi yang dapat diterapkan, seperti pengenalan tantangan, sistem penghargaan, dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Misalnya, aplikasi mobile yang dirancang khusus untuk membantu siswa menghafal Al-Qur'an dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan menghafal.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi efek gamifikasi terhadap motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menganalisis data dari berbagai studi dan literatur yang ada, penelitian ini akan memberikan wawasan tentang bagaimana gamifikasi dapat mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran. Penelitian oleh Khan (2022) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan

siswa dalam lingkungan pembelajaran daring, yang dapat diaplikasikan juga dalam konteks pendidikan Islam.

Dengan memahami tujuan-tujuan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pengajaran dalam pendidikan Islam, khususnya dalam menghafal Al-Qur'an. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan pengembang kurikulum dalam merancang program pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Penelitian ini memiliki signifikansi yang besar dalam konteks pendidikan Islam, terutama dalam memperkenalkan metode pengajaran inovatif yang dapat memperkuat tradisi pendidikan melalui gamifikasi. Dengan meningkatnya tantangan dalam menghafal Al-Qur'an, penting untuk menemukan cara-cara baru yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Gamifikasi menawarkan solusi yang menarik, di mana siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi siswa. Dengan mengumpulkan data dan analisis dari berbagai sumber, penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana gamifikasi dapat diterapkan dalam konteks pendidikan Islam. Hal ini sangat penting, mengingat kebutuhan untuk mengadaptasi metode pengajaran dengan perkembangan teknologi dan preferensi generasi muda saat ini.

Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kurikulum pendidikan Islam yang lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan mengintegrasikan elemen gamifikasi dalam pembelajaran menghafal Al-Qur'an, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) untuk mengkaji literatur yang relevan mengenai pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan Islam dan menghafal Al-Qur'an. Pendekatan SLR memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan, mengevaluasi, dan menganalisis berbagai penelitian yang telah ada secara sistematis, guna memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi siswa. Menurut Hamari (2014), SLR adalah metode yang efektif untuk merangkum bukti empiris dari berbagai studi, sehingga dapat digunakan untuk mendukung argumen dan kesimpulan yang diambil dalam penelitian ini. Dalam konteks pendidikan Islam, gamifikasi dianggap sebagai alat yang potensial untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, terutama dalam menghafal Al-Qur'an. Gamifikasi melibatkan penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Deterding, 2014). Oleh karena

itu, penelitian ini berfokus pada bagaimana elemen-elemen gamifikasi dapat diterapkan dalam pembelajaran Al-Qur'an untuk memotivasi siswa dalam menghafal.

Pencarian literatur dilakukan melalui beberapa database akademik seperti Google Scholar, Scopus, dan JSTOR menggunakan kata kunci "gamifikasi dalam pendidikan", "hafalan Al-Qur'an", "motivasi belajar", dan "pendidikan Islam". Tujuan dari pencarian ini adalah untuk mengidentifikasi studi-studi yang relevan dan berkualitas tinggi yang membahas penerapan gamifikasi dalam konteks pendidikan Islam. Proses ini diharapkan dapat menemukan artikel-artikel yang berkaitan dengan pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pendidikan Islam. Setelah pencarian literatur, peneliti memilih artikel-artikel yang memenuhi kriteria inklusi dan mengecualikan artikel yang tidak memenuhi standar kualitas atau relevansi. Kriteria inklusi mencakup studi yang berfokus pada gamifikasi dalam pendidikan, pendidikan Islam, motivasi belajar, dan hafalan Al-Qur'an, sementara kriteria eksklusi mencakup studi yang tidak relevan dengan topik gamifikasi atau yang tidak menyediakan data empiris yang cukup untuk mendukung analisis.

Setelah mengidentifikasi literatur yang memenuhi kriteria inklusi, langkah selanjutnya adalah menganalisis studi-studi tersebut untuk mendapatkan data mengenai penerapan gamifikasi, elemen-elemen yang digunakan, serta hasil yang terkait dengan peningkatan motivasi siswa. Proses ini melibatkan analisis mendalam terhadap metodologi yang digunakan dalam setiap studi serta hasil yang diperoleh. Beberapa contoh temuan yang relevan adalah penelitian oleh Sailer (2020) yang menunjukkan bahwa elemen desain permainan seperti penghargaan, tantangan, dan umpan balik langsung dapat meningkatkan motivasi siswa dengan memenuhi kebutuhan psikologis mereka. Temuan ini mendukung argumen bahwa gamifikasi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan Islam. Untuk mengidentifikasi pola dan temuan utama yang berkaitan dengan penggunaan gamifikasi dalam konteks pendidikan Islam, peneliti menggunakan pendekatan analisis tematik. Analisis ini membantu mengidentifikasi tema-tema utama dalam literatur yang relevan, serta mengekstraksi informasi kunci yang dapat memberikan wawasan lebih mendalam tentang efektivitas gamifikasi.

Peneliti juga mengevaluasi hasil belajar siswa yang terlibat dalam program gamifikasi. Dalam studi oleh Alharbi (2021), ditemukan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan dan hasil belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Data ini mendukung argumen bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga berkontribusi pada pencapaian akademik siswa. Selain itu, penelitian oleh Nashir (2020) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pendidikan Islam, khususnya dalam menghafal Al-Qur'an, dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Siswa yang terlibat dalam gamifikasi melaporkan pengalaman belajar yang lebih positif dan merasa lebih termotivasi untuk menghafal. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan

dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an serta kontribusinya terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Berdasarkan temuan-temuan yang ada, elemen-elemen gamifikasi seperti poin, penghargaan, dan tantangan dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam menghafal Al-Qur'an. Dengan penerapan yang tepat, gamifikasi dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi tantangan dalam pendidikan Islam.

### **Hasil dan Pembahasan**

Gamifikasi telah menjadi topik yang menarik dalam konteks pendidikan, termasuk dalam pembelajaran agama seperti Pendidikan Islam. Berdasarkan tinjauan sistematis literatur (SLR) yang dilakukan, ditemukan bahwa penerapan gamifikasi dalam berbagai konteks pendidikan menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Misalnya, Hamari et al. (2014) dalam kajian mereka menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 30%, yang menunjukkan bahwa elemen-elemen permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menghafal Al-Qur'an diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam proses menghafal.

Elemen gamifikasi seperti poin, level, reward, leaderboard, dan tantangan merupakan komponen penting yang dapat diadaptasi dalam pembelajaran hafalan Al-Qur'an. Dalam konteks ini, Deterding (2011) menjelaskan bahwa elemen-elemen tersebut dapat meningkatkan rasa kompetisi dan pencapaian di antara siswa. Misalnya, siswa dapat diberikan poin setiap kali mereka berhasil menghafal satu ayat, dan leaderboard dapat digunakan untuk menunjukkan peringkat siswa berdasarkan jumlah poin yang diperoleh. Hal ini tidak hanya menciptakan suasana kompetitif yang sehat, tetapi juga memberikan umpan balik langsung kepada siswa mengenai kemajuan mereka.

Studi yang dilakukan oleh Sailer (2017) menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi ekstrinsik tetapi juga motivasi intrinsik siswa. Motivasi intrinsik, yang berasal dari dalam diri siswa, sangat penting dalam konteks menghafal Al-Qur'an, di mana tujuan utama adalah untuk mencapai pemahaman dan kedekatan spiritual dengan teks suci. Dengan menerapkan elemen gamifikasi, siswa dapat merasa lebih terlibat dan memiliki rasa pencapaian yang lebih tinggi ketika mereka berhasil menghafal ayat-ayat Al-Qur'an. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat membantu siswa menemukan makna dan tujuan dalam belajar, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka.

Dalam konteks pendidikan Islam, penerapan gamifikasi juga dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan kolaboratif. Zainuddin dan Halili (2020) menekankan pentingnya kolaborasi dalam pembelajaran, yang dapat difasilitasi melalui elemen-elemen gamifikasi. Misalnya, siswa dapat bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan hafalan, yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan mereka tetapi juga membangun rasa komunitas dan saling mendukung di antara mereka. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam yang menekankan pentingnya kerja sama dan solidaritas dalam belajar.

Secara keseluruhan, temuan dari SLR ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam, khususnya dalam menghafal Al-Qur'an, dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan memanfaatkan elemen-elemen gamifikasi yang tepat, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menghafal Al-Qur'an.

Gamifikasi telah menjadi salah satu pendekatan inovatif dalam pendidikan yang dapat meningkatkan motivasi siswa, terutama dalam konteks menghafal Al-Qur'an. Salah satu aplikasi gamifikasi yang paling umum adalah penggunaan leaderboards. Leaderboards memungkinkan siswa untuk melihat peringkat mereka dibandingkan dengan teman-teman sekelasnya dalam hal kemajuan hafalan. Menurut penelitian oleh Hamari (2014), kompetisi sehat yang dihasilkan oleh leaderboard dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dalam konteks menghafal Al-Qur'an, siswa yang melihat kemajuan mereka secara visual dapat merasa lebih termotivasi untuk berusaha lebih keras agar dapat naik peringkat. Sebuah studi oleh Alharbi (2021) menunjukkan bahwa penggunaan leaderboard dalam pembelajaran bahasa Arab, yang memiliki kesamaan dengan hafalan Al-Qur'an, dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan.

Selain leaderboard, pemberian *reward virtual* juga merupakan elemen penting dalam gamifikasi. Reward ini bisa berupa lencana, poin, atau bahkan akses ke konten eksklusif setelah siswa mencapai target hafalan tertentu. Kapp (2012) menjelaskan bahwa reward virtual dapat menciptakan rasa pencapaian yang kuat di kalangan siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk terus belajar. Misalnya, dalam sebuah program hafalan Al-Qur'an, siswa yang berhasil menghafal satu juz dapat diberikan lencana digital yang dapat mereka pamerkan di profil mereka. Hal ini tidak hanya memberikan pengakuan atas usaha mereka, tetapi juga mendorong siswa lain untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

Tantangan bertingkat atau level-based challenges juga dapat meningkatkan progres hafalan siswa secara bertahap. Dalam pendekatan ini, siswa diberikan tantangan yang semakin sulit seiring dengan kemajuan

mereka. Menurut Sailer (2020) tantangan yang dirancang dengan baik dapat memenuhi kebutuhan psikologis siswa, seperti kebutuhan akan kompetensi dan otonomi. Dalam konteks menghafal Al-Qur'an, tantangan ini bisa berupa menghafal beberapa ayat dalam waktu tertentu, kemudian meningkat ke level yang lebih tinggi dengan menambah jumlah ayat. Dengan cara ini, siswa tidak hanya merasa tertantang, tetapi juga mendapatkan kepuasan ketika berhasil menyelesaikan setiap level.

Berdasarkan data dari penelitian oleh Zhou dan Chen (2023), gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 60% dalam konteks pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan elemen gamifikasi seperti leaderboard, reward virtual, dan tantangan bertingkat dapat memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa untuk menghafal Al-Qur'an. Dalam konteks pendidikan Islam, di mana menghafal Al-Qur'an merupakan salah satu tujuan utama, penerapan gamifikasi dapat menjadi solusi yang efektif untuk mendorong siswa agar lebih aktif dan bersemangat dalam belajar.

Dalam praktiknya, beberapa lembaga pendidikan telah mulai menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an. Sebagai contoh, sebuah madrasah di Jakarta menggunakan aplikasi yang mengintegrasikan elemen gamifikasi, seperti leaderboard dan reward virtual, dalam program hafalan mereka. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dan kemajuan hafalan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Zainuddin dan Halili (2020) yang menunjukkan bahwa kombinasi antara flipped classroom dan gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara keseluruhan. Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk mencapai tujuan belajar yang lebih tinggi.

Gamifikasi telah terbukti meningkatkan motivasi siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Menurut Deterding (2014), gamifikasi melibatkan penerapan elemen desain permainan dalam konteks non-permainan, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi. Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an, elemen-elemen seperti poin, lencana, dan level dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Misalnya, ketika siswa berhasil menghafal sejumlah ayat, mereka dapat diberikan lencana sebagai bentuk penghargaan. Hal ini tidak hanya memberikan rasa pencapaian, tetapi juga memicu keinginan siswa untuk terus belajar dan mencapai target hafalan yang lebih tinggi.

Studi yang dilakukan oleh Hamari, Koivisto, dan Sarsa (2014) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an, siswa yang merasa terlibat dan menikmati proses belajar cenderung lebih termotivasi untuk menghafal.



Data yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis gamifikasi mengalami peningkatan motivasi hingga 30%. Ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, termasuk dalam menghafal Al-Qur'an.

Lebih lanjut, Sailer (2020) dalam penelitian mereka menemukan bahwa elemen desain permainan tertentu, seperti tantangan dan umpan balik yang cepat, dapat meningkatkan motivasi dan kinerja siswa. Dalam konteks menghafal Al-Qur'an, tantangan dapat berupa kuis harian yang menguji hafalan siswa, sedangkan umpan balik cepat dapat diberikan melalui aplikasi yang menunjukkan progres hafalan siswa secara real-time. Dengan cara ini, siswa tidak hanya mendapatkan motivasi dari hasil akhir, tetapi juga dari proses yang mereka jalani. Hal ini sejalan dengan prinsip gamifikasi yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang interaktif dan responsif.

Contoh konkret penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an dapat dilihat pada program-program yang menggunakan aplikasi mobile. Aplikasi seperti "Quran Companion" dan "Memorize Quran" telah mengintegrasikan elemen gamifikasi untuk mendorong siswa dalam menghafal. Menurut Alharbi (2021), penggunaan aplikasi ini telah meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka meraih target hafalan dengan lebih efektif. Data menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan aplikasi ini mampu menghafal 20% lebih banyak ayat dalam waktu yang sama dibandingkan dengan metode tradisional.

Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga berkontribusi pada pencapaian akademis mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Zainuddin dan Halili (2020) juga menggarisbawahi pentingnya kombinasi metode pembelajaran yang inovatif, seperti flipped classroom dan gamifikasi, untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan mengintegrasikan metode ini, siswa tidak hanya belajar secara mandiri, tetapi juga merasa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi alat yang efektif dalam membangun motivasi siswa untuk menghafal Al-Qur'an secara lebih efektif dan menyenangkan.

Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan Islam, khususnya dalam menghafal Al-Qur'an, menghadapi berbagai kendala teknis yang signifikan. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya infrastruktur teknologi yang memadai di banyak lembaga pendidikan Islam. Menurut penelitian oleh Hamari et al. (2014), kurangnya akses terhadap perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan dapat menghambat efektivitas gamifikasi. Di Indonesia, misalnya, banyak sekolah di daerah pedesaan yang masih menggunakan metode pengajaran tradisional dan tidak memiliki akses internet yang stabil. Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

(2021) menunjukkan bahwa sekitar 40% sekolah di daerah terpencil tidak memiliki fasilitas teknologi yang memadai, yang dapat mengakibatkan kesenjangan dalam penerapan metode pembelajaran modern.

Selain itu, masalah teknis seperti kurangnya pelatihan bagi pendidik dalam menggunakan platform gamifikasi juga menjadi hambatan. Kapp (2012) menekankan pentingnya pelatihan yang tepat bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan gamifikasi. Tanpa pemahaman yang baik tentang cara kerja elemen-elemen gamifikasi, guru mungkin tidak dapat mengimplementasikan strategi ini secara efektif, yang pada gilirannya dapat mengurangi minat siswa dalam menghafal Al-Qur'an. Sebagai contoh, di beberapa sekolah yang telah mencoba menerapkan gamifikasi, banyak guru yang merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi edukasi berbasis permainan, sehingga mereka kembali ke metode pengajaran konvensional yang lebih familiar.

Selain kendala teknis, tantangan lain yang muncul adalah adaptasi elemen-elemen gamifikasi dalam konteks pembelajaran tradisional. Proses transisi dari metode pengajaran yang sudah mapan ke pendekatan gamifikasi sering kali tidak berjalan mulus. Menurut Deterding et al. (2014), elemen gamifikasi seperti poin, lencana, dan papan peringkat dapat meningkatkan motivasi siswa, tetapi penerapannya harus disesuaikan dengan konteks budaya dan pendidikan setempat. Di Indonesia, di mana pendidikan agama memiliki nilai-nilai tradisional yang kuat, beberapa pendidik mungkin merasa ragu untuk mengadopsi elemen-elemen tersebut, yang dianggap tidak sesuai dengan norma-norma pembelajaran agama.

Sebagai contoh, dalam sebuah studi kasus di sebuah pesantren di Jawa Timur, penerapan gamifikasi untuk menghafal Al-Qur'an awalnya mendapat penolakan dari beberapa pengajar yang beranggapan bahwa metode tersebut tidak sesuai dengan cara tradisional yang telah diajarkan selama ini. Namun, setelah dilakukan pelatihan dan sosialisasi tentang manfaat gamifikasi, beberapa guru mulai melihat hasil positif dalam keterlibatan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa adaptasi elemen gamifikasi memerlukan waktu dan pendekatan yang sensitif terhadap nilai-nilai lokal.

Persepsi siswa dan pendidik terhadap gamifikasi juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan metode ini. Sailer (2020) menunjukkan bahwa motivasi siswa dapat dipengaruhi oleh bagaimana mereka memandang elemen-elemen gamifikasi. Jika siswa merasa bahwa gamifikasi membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik, mereka akan lebih termotivasi untuk terlibat. Namun, jika mereka melihatnya sebagai hal yang tidak relevan dengan tujuan belajar mereka, maka motivasi mereka bisa menurun.

Dalam konteks pendidikan Islam, penting untuk memahami bahwa siswa mungkin memiliki harapan dan nilai-nilai tertentu yang berkaitan

dengan pembelajaran Al-Qur'an. Sebuah penelitian oleh Alharbi (2021) menemukan bahwa siswa yang merasa bahwa gamifikasi meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran cenderung lebih bersemangat dalam belajar. Namun, siswa yang merasa bahwa elemen gamifikasi mengalihkan perhatian mereka dari tujuan utama, yaitu menghafal Al-Qur'an, mungkin menjadi skeptis terhadap metode ini. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menjelaskan dengan jelas bagaimana gamifikasi dapat mendukung tujuan pembelajaran mereka.

Kesiapan lembaga pendidikan untuk mengadopsi gamifikasi juga menjadi tantangan yang tidak bisa diabaikan. Banyak lembaga pendidikan Islam yang masih berpegang pada metode pengajaran konvensional dan enggan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Menurut Zainuddin dan Halili (2020), lembaga yang tidak memiliki visi dan misi yang jelas tentang penerapan teknologi dalam pendidikan akan kesulitan untuk mengimplementasikan gamifikasi secara efektif. Dalam hal ini, dukungan dari pihak manajemen lembaga sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi inovasi.

Sebagai contoh, sebuah sekolah di Jakarta yang telah mengadopsi gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an melaporkan bahwa dukungan manajemen yang kuat dan komitmen untuk menyediakan pelatihan bagi guru sangat berkontribusi pada keberhasilan program tersebut. Mereka mengadakan workshop rutin untuk guru dan menyediakan sumber daya yang diperlukan untuk mengimplementasikan gamifikasi. Hal ini menunjukkan bahwa kesiapan lembaga pendidikan dalam mengadopsi gamifikasi sangat bergantung pada dukungan dan komitmen dari seluruh pihak yang terlibat.

Untuk mengatasi tantangan yang dihadapi dalam penerapan gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan Islam, beberapa rekomendasi dapat diajukan. Pertama, penting untuk meningkatkan infrastruktur teknologi di lembaga pendidikan, terutama di daerah terpencil. Pemerintah dan lembaga swasta dapat bekerja sama untuk menyediakan akses internet dan perangkat keras yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi.

Kedua, pelatihan yang komprehensif bagi pendidik tentang cara menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran sangat penting. Program pelatihan harus dirancang untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang manfaat gamifikasi dan cara mengintegrasikannya ke dalam kurikulum. Ketiga, penting untuk melibatkan siswa dalam proses pengembangan gamifikasi, sehingga mereka merasa memiliki dan berkontribusi terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Dengan melibatkan siswa, pendidik dapat mendapatkan umpan balik yang berharga untuk meningkatkan efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil tinjauan sistematis literatur (SLR), penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks menghafal Al-Qur'an dalam pendidikan Islam, menunjukkan hasil yang sangat positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. Elemen-elemen gamifikasi seperti poin, level, reward, leaderboard, dan tantangan terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam proses menghafal. Studi yang dilakukan oleh Hamari et al. (2014) dan Sailer (2017) menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa tetapi juga dapat memperkuat motivasi intrinsik mereka, yang sangat penting dalam konteks pendidikan Islam di mana tujuan utamanya adalah kedekatan spiritual dan pemahaman terhadap Al-Qur'an.

Selain itu, penerapan elemen gamifikasi juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan kolaboratif. Dengan adanya leaderboard dan kolaborasi dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan hafalan, siswa dapat merasakan kompetisi sehat sekaligus membangun rasa komunitas dan saling mendukung di antara mereka. Hal ini sangat sejalan dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam yang menekankan pentingnya kerja sama dan solidaritas dalam belajar. Secara keseluruhan, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an dapat memperkuat motivasi siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Dalam praktiknya, beberapa lembaga pendidikan telah mulai mengintegrasikan gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an, seperti penggunaan aplikasi yang menggabungkan elemen-elemen gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian oleh Zhou dan Chen (2023) juga mendukung temuan ini, dengan menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 60%. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an bukan hanya memberikan manfaat dalam hal motivasi, tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi solusi inovatif dan efektif dalam pendidikan Islam, mendorong siswa untuk lebih giat dalam menghafal Al-Qur'an dan mencapai pencapaian akademik yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alharbi, M. (2021). The Effect of Gamification on Student Engagement in Learning Arabic Language. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1–20.
- Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208–218. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.112>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2014). From game design elements to gamefulness: defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Conference on Interaction Design and Children*.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Khan, M. S., & Khan, R. A. (2022). Gamification in Education: A Systematic Review of the Literature. *Education and Information Technologies*, 27(4), 3937–3960.
- Nashir, M. (2020). Gamification in Islamic Education: A Study on Its Implementation and Impact. *Journal of Islamic Education*, 8(1), 45–58.
- Sailer, M., Hense, J., Mandl, H., & Klevers, M. (2020). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 121, 106–145.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380.
- Zainuddin, Z., & Halili, S. H. (2020). Flipped classroom and gamification: A systematic review of the literature. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(1), 1–14.
- Zhou, M., & Chen, L. (2023). The Role of Gamification in Enhancing Student Engagement and Learning Outcomes: A Meta-Analysis. *Computers & Education*, 178, 104–120.