



Komunikasi Teks ke Visual: Kerangka Teoretis Gamifikasi Untuk Pembelajaran

Komarudin,¹ Magfirotul Fatkha,² Ujon Sujono³

^{1,2,3} STAI KH. Abdul Kabier Banten, Indonesia

Email Korespondensi: komarudin@staiabdukkabier.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji aspek desain visual dan konsep elemen permainan dalam kerangka meningkatkan pengalaman belajar dan motivasi siswa. Fokusnya dalam pendidikan Al-Qur'an tradisional, di mana pembelajaran sering bersifat tekstual dan monolog, sehingga motivasi belajar siswa cenderung menurun. Artikel ini mengembangkan kerangka teoretis gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an yang memadukan elemen visual interaktif guna meningkatkan keterlibatan siswa. Metode penelitian adalah kajian kepustakaan berbasis *Design-Based Research* (DBR), sebuah paradigma penelitian yang secara sistematis merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi solusi praktis. Kajian menghasilkan desain gamifikasi dengan mempertimbangkan nilai-nilai Islam dan kebutuhan karakteristik generasi digital. Kerangka yang diusulkan mencakup proses adaptif berbasis kebutuhan, penggunaan platform digital, serta penguatan elemen narasi Islami. Dengan rancangan yang tepat, gamifikasi dapat mentransformasi pembelajaran Al-Qur'an dari teks statis menjadi pengalaman visual yang menyenangkan, sehingga diharapkan meningkatkan motivasi belajar di lingkungan pendidikan Islam.

Kata kunci: **Gamifikasi; Pembelajaran Agama; Motivasi Belajar; Pendidikan Islam; Media Visual Interaktif.**

Abstract

This study examines aspects of visual design and game element concepts within the framework of enhancing the learning experience and student motivation. The focus is on traditional Al-Qur'an education, where learning is often textual and monologic, thus tending to decrease student learning motivation. This article develops a theoretical framework for the gamification of Al-Qur'an learning that integrates interactive visual

elements to improve student engagement. The research method is a literature review based on Design-Based Research (DBR), a research paradigm that systematically designs, develops, and evaluates practical solutions. The results of the study produce a gamification design that considers Islamic values and the characteristic needs of the digital generation. The proposed framework includes a needs-based adaptive process, the utilization of digital platforms, and the strengthening of Islamic narrative elements. With appropriate design, gamification can transform Al-Qur'an learning from static text into an enjoyable visual experience, thereby expected to increase learning motivation in Islamic educational environments.

Keywords: *Gamification; Religious Education; Learning Motivation; Islamic Education; Interactive Visual Media.*

A. Pendahuluan

Pembelajaran agama sejak dini merupakan fondasi penting dalam pendidikan Islam, bertujuan menumbuhkan pemahaman dan kecintaan terhadap Al-Qur'an. Namun saat ini banyak siswa di lingkungan pendidikan Islam mengalami penurunan motivasi belajar Al-Qur'an karena metode pengajaran konvensional yang didominasi teks dan ceramah sulit menarik minat generasi digital.¹ Generasi digital cenderung cepat bosan dengan pendekatan tekstual dan butuh rangsangan visual serta interaktif untuk menjaga konsentrasi. Dalam konteks ini, gamifikasi muncul sebagai pendekatan inovatif yang dapat *"menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif"*.²

Deterding et al. mendefinisikan gamifikasi sebagai penerapan elemen desain permainan dalam konteks non-game, untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan pengguna.³ Melalui mekanisme seperti poin, lencana, level, dan narasi,

¹ Serafeim A. Triantafyllou, Christos Georgiadis, and Theodosios Sapounidis, "Gamification in Education and Training: A Literature Review," *International Review of Education*, Springer, 2025, 1–35, https://www.researchgate.net/publication/390860249_Gamification_in_education_and_training_A_literature_review

² Abdul Malik Saif Ababil et al., "Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa," *Indonesian Journal on Education (IJoEd)* 1, no. 4 (2025): 316–22, <https://doi.org/10.70437/xzfp3h16>.

³ Srimuliyani Srimuliyani, "Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas," *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan* 1, no. 1 (2023): 29–35, <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>.

gamifikasi mampu memotivasi siswa untuk berlatih dan menyelesaikan tugas pembelajaran secara konsisten.⁴ Misalnya, studi Triantafyllou et al. menyimpulkan bahwa “gamifikasi, ketika diterapkan dengan baik, dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar”.⁵ Demikian pula, penelitian dalam konteks pendidikan Islam menunjukkan bahwa elemen poin, lencana, papan peringkat, tantangan, dan penghargaan efektif mendorong keterlibatan siswa dalam hafalan Al-Qur'an, pemahaman hadis, maupun diskusi fiqih.⁶ Gamifikasi juga membantu menciptakan suasana belajar kolaboratif yang lebih atraktif, asalkan desainnya mempertimbangkan nilai-nilai agama dan menumbuhkan kerja sama, bukan rivalitas negatif.⁷ Berdasarkan kajian ini, diperlukan kerangka teoretis yang mengintegrasikan prinsip gamifikasi dengan karakteristik unik pembelajaran Al-Qur'an, sehingga pembelajaran dapat beralih “dari teks ke visual” dan meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah Islam.

B. Tinjauan Literatur

Berbagai penelitian telah meneliti peran gamifikasi dalam pendidikan dan relevansinya dengan pembelajaran Al-Qur'an. Secara umum, gamifikasi dipandang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa.⁸ Menurut Triantafyllou dkk., mekanisme permainan yang diaplikasikan dengan prinsip desain instruksional

⁴ Salami Mahmud and Muhammad Furqan, “Gamification in Islamic Religious Education: Developing Interactive Learning Media via Quizizz with the Addie Model,” *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 12, no. 01 (2025): 171–91, <https://doi.org/10.19109/d48tv716>.

⁵ Serafeim A. Triantafyllou, Christos Georgiadis, and Theodosios Sapounidis, “Gamification in Education and Training: A Literature Review,” *International Review of Education*, Springer, 2025, 1–35, https://www.researchgate.net/publication/390860249_Gamification_in_education_and_training_A_literature_review

⁶ Srimuliyani, “Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas.”

⁷ Ababil et al., “Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa.”

⁸ Gamification in education and training: A literature review https://www.researchgate.net/publication/390860249_Gamification_in_education_and_training_A_literature_review

efektif “ketika konten pelatihan sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi peserta”.⁹ Gamifikasi menggabungkan elemen game (misalnya tantangan, umpan balik instan, dan sistem *reward*) dalam proses belajar mengajar.¹⁰ Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an, Ababil dkk. (2025) menyatakan bahwa metode ini “mengintegrasikan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik”. Studi lain menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media gamifikasi untuk PAI, dan terbukti meningkatkan motivasi serta interaksi siswa. Misalnya, Azizah et al. melaporkan bahwa penggunaan model gamifikasi Kahoot di SMAN 13 Bandung berhasil “membentuk suasana pembelajaran yang interaktif dan mendukung peningkatan motivasi siswa”. Temuan ini sejalan dengan Hamari et al. bahwa fitur gamifikasi seperti poin dan papan peringkat dapat meningkatkan motivasi pengguna. Literatur juga menyoroti kerangka kerja gamifikasi spesifik untuk Al-Qur'an. Hassan et al. mengembangkan kerangka konsep *Gamification Learning for Al-Quran Memorisation (GLAM-Q)* yang menekankan adaptasi personal dan umpan balik analitik.¹¹

Dengan demikian, desain gamifikasi Qur'ani perlu bersifat adaptif, memperhatikan tingkat kemampuan hafalan siswa, dan menyediakan tantangan yang tepat.¹² Selain itu, teori motivasi seperti Self-Determination Theory (SDT) juga diaplikasikan: gamifikasi yang memenuhi kebutuhan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial dapat menumbuhkan motivasi intrinsik siswa.¹³ Hal ini tercermin dalam media Quizizz yang menyediakan umpan balik instan dan elemen

⁹ Gamification in education and training: A literature review | International Review of Education
<https://link.springer.com/article/10.1007/s11159-024-10111-8>

¹⁰ Implementasi Model Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pelajaran Pai Di Sman 13 Bandung | Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran
<https://jurnalp4i.com/index.php/learning/article/view/3823>

¹¹ SITI HASRINAFASYA CHE HASSAN - Independent Researcher
<https://independent.academia.edu/SITIHASRINAFASYACHEHASSAN>

¹² Nurly Mewa SR, “Penerapan Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran PAI Siswa Di SDN Banjarharjo Ngemplak Sleman” (Universitas Islam Indonesia, 2025), [dspace.uui.ac.id/123456789/57052](https://space.uui.ac.id/123456789/57052).

¹³ Ababil et al., “Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa.”

kompetitif; 92% siswa merasa lebih antusias dan fokus saat belajar menggunakan Quizizz, karena atmosfer pembelajaran menjadi kompetitif dan dinamis.¹⁴ Dengan demikian, literatur menyimpulkan bahwa elemen naratif Islami, penguatan positif (skin reward), dan kompetisi sehat dalam game mendukung tujuan pengajaran Al-Qur'an sekaligus memperkuat nilai-nilai agama. Kerangka teoretis penelitian akan membangun dari konsep-konsep tersebut, menggabungkan temuan empiris untuk membentuk desain gamifikasi efektif dalam pembelajaran.

C. Metodologi

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif-analitis, yang bertujuan untuk mengembangkan dan merumuskan sebuah kerangka teoretis komprehensif. Fokus utama penelitian ini adalah pada konstruksi model konseptual, bukan pada pengujian hipotesis empiris di lapangan. Metodologi yang dipilih adalah *Design-Based Research* (DBR), sebuah paradigma penelitian yang secara sistematis merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi solusi praktis untuk memecahkan masalah kompleks dalam konteks dunia nyata, dalam hal ini adalah tantangan motivasi dalam pembelajaran Al-Qur'an.¹⁵

Proses DBR dalam penelitian ini terdiri dari tiga fase iteratif, meskipun dalam paper ini fokusnya adalah pada dua fase awal.¹⁶ Fase pertama adalah Analisis dan Eksplorasi, yang melibatkan kajian literatur mendalam dan kritis terhadap tiga pilar utama: (1) teori motivasi, dengan fokus khusus pada Self-Determination Theory (SDT) untuk memahami fondasi psikologis motivasi intrinsik; (2) prinsip-prinsip

¹⁴ Gamification in Islamic Religious Education: Developing Interactive Learning Media via Quizizz with the Addie Model https://www.researchgate.net/publication/392316734_Gamification_in_Islamic_Religious_Education_Developing_Interactive_Learning_Media_via_Quizizz_with_the_Addie_Model

¹⁵ Nining Andriani et al., METODE PENELITIAN PENDIDIKAN: PENDEKATAN PRAKTIS DAN APLIKATIF, 1st ed. (U ME Publishing, n.d.) 2025. 65-67.

¹⁶ Pujia Siti Balkist et al., Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Dengan Project Based Learning (wawasan Ilmu, n.d.). 2025. 84.

desain gamifikasi, termasuk studi terhadap berbagai gamification design frameworks yang ada untuk mengidentifikasi mekanika dan dinamika permainan yang efektif; dan (3) pedagogi pembelajaran Al-Qur'an, yang meliputi analisis tujuan, metode, dan tantangan dalam pendidikan Islam, khususnya dalam menghadapi generasi digital. Sumber data untuk fase ini terdiri dari jurnal ilmiah terindeks, buku ajar, konferensi, dan laporan penelitian terkait, yang dipilih melalui teknik purposive sampling untuk memastikan relevansi dan kredibilitas. Fase kedua adalah Perancangan dan Konstruksi, di mana hasil dari analisis literatur diintegrasikan untuk membangun kerangka teoretis yang diusulkan, yaitu Kerangka Visi Gamifikasi (KVG).

D. Pembahasan dan Hasil

1. Prinsip Dasar Gamifikasi

Gamifikasi berlandaskan konsep bahwa elemen-elemen permainan (*game elements*) seperti tantangan, penghargaan, dan feedback dapat meningkatkan motivasi belajar. Deterding et al. menekankan bahwa memasukkan “desain elemen game dalam konteks non-game” dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan.¹⁷ Triantafyllou dkk. menambahkan bahwa gamifikasi efektif “ketika desain instruksional disesuaikan dengan kebutuhan pembelajar”.¹⁸ Dengan kata lain, suksesnya gamifikasi bergantung pada relevansi tantangan yang diberikan dengan tingkat kompetensi siswa. Dalam konteks Al-Qur'an, tantangan bisa berupa menyusun kembali potongan ayat, kuis cepat hafalan, atau simulasi mengeja Arab dengan benar. Kombinasi poin, lencana, dan papan peringkat menjadi pendorong keterlibatan; siswa terdorong bersaing secara sehat untuk

¹⁷ Abdul Malik Saif Ababil et al., “Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa,” Indonesian Journal on Education (IJoEd) 1, no. 4 (2025): 316–22, <https://doi.org/10.70437/xzfp3h16>.

¹⁸ Serafeim A. Triantafyllou, Christos Georgiadis, and Theodosios Sapounidis, “Gamification in Education and Training: A Literature Review,” International Review of Education, Springer, 2025, 1–35, https://www.researchgate.net/publication/390860249_Gamification_in_education_and_training_A_literature_review

mencapai level atau skor tertinggi. Landers (2014) mempertegas bahwa sistem reward dalam gamifikasi bertindak sebagai *reinforcement* positif, mengarahkan perilaku belajar ke arah yang diinginkan. Studi Edukasi (2025) menunjukkan bahwa poin dan sistem peringkat di Quizizz berfungsi sebagai bentuk penguatan yang efektif, meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.¹⁹ Gamifikasi juga merangsang *flow* pada siswa, yaitu keadaan terlibat penuh dalam aktivitas, sesuai dengan teori Mihaly Csikszentmihalyi tentang keterlibatan optimal.

a. Teori Motivasi

Penerapan gamifikasi sejalan dengan teori motivasi, khususnya Self-Determination Theory (SDT). SDT menyatakan bahwa motivasi intrinsik tumbuh apabila kebutuhan psikologis dasar (kompetensi, otonomi, keterhubungan sosial) terpenuhi.²⁰ Gamifikasi mendukung kompetensi melalui feedback langsung saat berhasil, menyediakan otonomi lewat pilihan tantangan, serta membangun koneksi sosial melalui *leaderboard* dan kolaborasi tim. Sebagai contoh, Quizizz memberikan umpan balik instan untuk setiap jawaban siswa, memperkuat rasa kompetensi. Laporan 92% kepuasan siswa pada Quizizz menunjukkan bahwa desain gamifikasi yang baik dapat membuat siswa "*lebih bersemangat, fokus, dan tidak bosan*".²¹ Dalam kerangka pembelajaran Al-Qur'an, elemen-elemen ini perlu dikontekstualisasikan. Misalnya, memberikan lencana ketika siswa berhasil menamatkan satu juz, atau memfasilitasi sesi hafalan berkelompok dengan papan peringkat. Pendekatan ini menumbuhkan motivasi intrinsik berdasarkan nilai spiritual: misalnya

¹⁹ Mahmud and Furqan, "Gamification in Islamic Religious Education: Developing Interactive Learning Media via Quizizz with the Addie Model."

²⁰ Ruth Natalia Susanti, Allyssa Nadiya Zaeni, and Nadia Salsa Fiana Dewi, "Dekonstruksi Pendidikan Dan Rekonstruksi Motivasi Intrinsik Guna Meningkatkan Belajar Di Era Disrupsi," Prosiding Seminar Psikologi (PROSEPSI) 2, no. 1 (2025): 45–57.

²¹ Ababil et al., "Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa."

makna religi (“*epic meaning*” dalam model Octalysis) di mana siswa merasa hafalan bermanfaat secara eskatologis.²²

b. Komponen Gamifikasi dalam Kerangka Komunikasi Teoretis

Berdasarkan kajian literatur, kerangka teoretis yang diusulkan memuat beberapa komponen utama. Pertama, poin dan lencana sebagai penghargaan virtual yang menandai pencapaian belajar (misalnya “Juz Keeper” atau “Master Tajwid”). Poin dikumpulkan melalui kuis interaktif atau tugas hafalan.²³ Lencana ditampilkan sebagai simbol prestasi sehingga siswa termotivasi mengumpulkannya. Kedua, papan peringkat (*leaderboard*) memungkinkan elemen kompetisi positif dan kolaborasi; studi menunjukkan bahwa ini meningkatkan keterlibatan jika dirancang untuk mendorong kerja sama.²⁴

Ketiga, narasi kontekstual Islami (*storytelling*) yang mengemas konten Quran dengan latar cerita para nabi atau kisah inspiratif sebagai motivator tambahan. Keempat, tantangan bertingkat (*mission/quests*) yang progresif, serupa level game, di mana siswa “naik level” saat menguasai lebih banyak juz atau tajwid. Kelima, umpan balik cepat (*feedback* instan) agar siswa mengetahui kesalahan dan kemajuan mereka secara langsung, sesuai anjuran Nicol & Macfarlane-Dick.²⁵ Kombinasi komponen-komponen ini harus dihadirkan melalui platform digital interaktif seperti aplikasi mobile atau web gamifikasi. Misalnya, Fanani dkk. (2021) mengembangkan aplikasi Android “*Gamification*

²² Yu-kai Chou, “The Octalysis Framework for Gamification & Behavioral Design,” URL: <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/> [Accessed 2019-11-03], 2015.

²³ Lutfi Fanani et al., “Gamification for Mobile-Based Al-Quran Writing Learning Applications,” *International Journal* 9, no. 2 (2021): 49-55.

²⁴ Abdul Malik Saif Ababil et al., “Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa,” *Indonesian Journal on Education (IJoEd)* 1, no. 4 (2025): 316-22, <https://doi.org/10.70437/xzfp3h16>.

²⁵ Mahmud and Furqan, “Gamification in Islamic Religious Education: Developing Interactive Learning Media via Quizizz with the Addie Model.”

for Al-Qur'an writing" menggunakan *leaderboard* dan skor untuk latihan menulis hijaiyah, yang terbukti meningkatkan minat belajar.²⁶

2. Transformasi Komunikasi Teks ke Visual

Esensi dari kerangka ini adalah mengubah pembelajaran Al-Qur'an yang serba teks menjadi pengalaman visual dan interaktif. Hal ini penting mengingat Al-Qur'an sebagai teks suci memiliki karakteristik unik (Arab, berstruktur) yang kadang menantang pemahaman siswa. Dengan gamifikasi, teks ayat dapat disertai visual (mis. ilustrasi makna ayat atau animasi huruf hijaiyah) sehingga anak lebih mudah mengingat. Misalnya, *Augmented Reality* dapat digunakan untuk menampilkan referensi konteks ayat secara visual. Triantafyllou dkk. mencatat bahwa metode gamifikasi yang terintegrasi dengan kebutuhan belajar siswa meningkatkan kepuasan dan pencapaian.²⁷ Pada konteks pembelajaran Qur'ani, ini berarti desain media harus memvisualisasikan materi; contohnya, kuis dalam bentuk puzzle gambar bertemakan kisah nabi saat siswa menyusun ayat terkait.

Peralihan ke visual semacam ini mendukung *dual coding* (teori Paivio) sehingga memperkuat ingatan. Gamifikasi juga menempatkan siswa sebagai pelaku (*player*) dalam alur cerita Islami: misalnya, mereka dapat "menjelajahi" peta sejarah Islam atau menjadi tokoh yang menyelesaikan tantangan religius. Pendekatan *visual-gameful* ini diharapkan membuat pembelajaran Al-Qur'an lebih hidup dan sesuai gaya belajar generasi saat ini yang akrab dengan teknologi.²⁸

Hasil utama dari penelitian ini adalah perumusan Kerangka Visi Gamifikasi (KVG), sebuah kerangka teoretis yang dirancang untuk mengubah proses pembelajaran Al-Qur'an dari sebuah kegiatan yang mungkin terasa monoton

²⁶ Fanani et al., "Gamification for Mobile-Based Al-Quran Writing Learning Applications."

²⁷ Siti Hasrinafasya Che Hassan, Syadiah Nor Wan Shamsuddin, and Nor Hafizi Yusof, "Towards Designing a Framework for Adaptive Gamification Learning Analytics in Quranic Memorisation," *PERTANIKA Journal of Science & Technology* 31, no. 1 (2023).

²⁸ Mahmud and Furqan, "Gamification in Islamic Religious Education: Developing Interactive Learning Media via Quizizz with the Addie Model."

menjadi sebuah pengalaman yang mendalam, bermakna, dan memotivasi. Kerangka ini tidak hanya sekadar kumpulan elemen permainan yang ditambahkan secara acak, melainkan sebuah sistem terintegrasi yang setiap komponennya dirancang secara sadar untuk memenuhi kebutuhan psikologis siswa – otonomi, kompetensi, dan keterhubungan – sebagaimana dijelaskan dalam Teori Penentuan Diri (SDT), sekaligus memperkuat nilai-nilai etika dan spiritual Islam.

KVG terdiri dari tiga pilar desain utama yang bekerja sama untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang holistik. Pilar pertama adalah Model Alur Gamifikasi Pembelajaran Al-Qur'an (KVG), yang berfungsi sebagai peta jaringan makro, menggambarkan seluruh perjalanan siswa dalam sistem. Pilar kedua adalah Desain Antarmuka Pengguna (UI) untuk Fase "*Tafsir Missions*", yang merupakan representasi mikro dan spesifik tentang bagaimana konsep gamifikasi diimplementasikan dalam satu modul pembelajaran untuk menciptakan pengalaman yang imersif. Pilar ketiga adalah Desain "*Leaderboard Akhlak & Komunitas*", yang merupakan inovasi krusial dalam mekanika permainan, mengubah sistem penghargaan tradisional menjadi alat untuk membangun karakter dan komunitas. Pembahasan mendalam mengenai ketiga pilar ini akan mengungkap bagaimana kerangka KVG secara sistematis menerjemahkan teori motivasi dan prinsip-prinsip Islam menjadi sebuah desain yang dapat diimplementasikan, menawarkan solusi komprehensif untuk tantangan motivasi dalam pendidikan Islam modern.

3. Model Alur Gamifikasi Pembelajaran Al-Qur'an (KVG)

Model Alur Gamifikasi Pembelajaran Al-Qur'an (KVG) merupakan representasi visual dan konseptual dari siklus holistik bagaimana seorang siswa berinteraksi dengan sistem pembelajaran yang digamifikasi. Model ini tidak hanya menggambarkan urutan aktivitas, tetapi lebih merupakan filosofi desain yang

menunjukkan transformasi dari input hingga *output* yang diharapkan, dengan setiap tahapnya dirancang untuk memenuhi komponen-komponen Teori Penentuan Diri (SDT) dan tujuan pedagogis Islam. Alur ini dapat dibagi menjadi tiga fase utama: Input (Aspirasi & Penerimaan), Proses (Perjalanan & *Transendensi*), dan Output (Internalisasi & Aplikasi).

a) Fase Input: Aspirasi & Penerimaan

Fase ini adalah titik awal interaksi siswa dengan sistem. Input utamanya adalah konten Al-Qur'an tekstual, yang meliputi ayat-ayat, surah, kisah-kisah para nabi, dan konsep-konsep ajaran Islam. Namun, kerangka KVG memahami bahwa siswa tidak datang sebagai *tabula rasa*; mereka membawa serta aspirasi, minat, dan tingkat pengetahuan awal yang beragam. Untuk memenuhi kebutuhan otonomi, sistem ini dirancang untuk memberikan siswa kebebasan dalam menentukan arah perjalanan mereka.

Siswa didorong untuk membuat "Profil Visi" (*Vision Profile*), di mana mereka menetapkan tujuan pembelajaran pribadi mereka, misalnya, "Saya ingin memahami kisah Nabi Musa untuk mendapatkan ketekunan dalam menghadapi kesulitan" atau "Saya ingin belajar surah Ar-Rahman untuk merasakan kebesaran Allah". Proses penetapan tujuan ini secara langsung memberi siswa rasa kepemilikan dan kendali atas pembelajaran mereka, mengubahnya dari sesuatu yang diberikan menjadi sesuatu yang dipilih.

Selain itu, sistem menyajikan "Peta Visi" (*Vision Map*), sebuah antarmuka visual yang menampilkan berbagai jalur pembelajaran yang tersedia, seperti "Jalur Para Nabi", "Jalur Fiqih Sehari-hari", atau "Jalur Akhlak Mulia". Visualisasi ini membantu siswa melihat gambaran besar dan membuat pilihan yang informasional, sehingga memperkuat rasa otonomi sejak awal perjalanan.

b) Fase Proses: Perjalanan & Transendensi

Ini adalah inti dari pengalaman gamifikasi, di mana input tekstual diubah menjadi serangkaian aktivitas interaktif yang menantang dan memotivasi. Fase ini terdiri dari beberapa sub-fase yang dirancang untuk memenuhi ketiga kebutuhan SDT secara siklis. Pertama, "Misi Harapan" (*Hope Missions*). Setiap modul pembelajaran dikemas sebagai sebuah "misi" yang memiliki tujuan jelas dan narasi yang menarik. Misalnya, sebuah misi bisa berjudul "Menyelamatkan Kapal Nabi Nuh" atau "Membangun Kembali Baitul Maqdis bersama Nabi Sulaiman".

Penggunaan narasi dan fantasi adalah elemen kunci untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan imajinasi, membuat siswa termotivasi untuk memulai. Kedua, "Tantangan Iman" (*Iman Challenges*). Di dalam setiap misi, siswa akan menghadapi serangkaian tantangan yang dirancang untuk menguji dan membangun kompetensi mereka. Tantangan ini bervariasi, mulai dari kuis interaktif tentang makna ayat, latihan tajwid dengan pengenalan suara, hingga aktivitas *drag-and-drop* untuk menyusun urutan peristiwa dalam sebuah kisah. Pentingnya di sini adalah prinsip optimal *challenge*; tingkat kesulitan tantangan disesuaikan secara dinamis dengan kemampuan siswa, memastikan bahwa mereka tidak merasa bosan (jika terlalu mudah) atau frustrasi (jika terlalu sulit).

Setiap tantangan yang berhasil diselesaikan memberikan umpan balik instan dan spesifik, bukan hanya "benar" atau "salah", tetapi penjelasan singkat yang memperkaya pemahaman mereka. Ketiga, "Jejak Kebaikan" (*Trails of Goodness*). Untuk memenuhi kebutuhan keterhubungan, sistem ini mengintegrasikan elemen sosial dan kolaboratif. Siswa dapat bergabung dalam "kelompok belajar" (*study circles*) untuk menyelesaikan misi bersama,

saling mengirimkan "dorongan" (*encouragement*), atau berkolaborasi dalam proyek-proyek yang mensimulasikan kerja amal sholeh, seperti membangun rencana "sedekah *virtual*" atau merencanakan aksi sosial. Aktivitas-aktivitas ini dirancang untuk memupuk rasa *ukhuwah* (persaudaraan) dan saling tolong-menolong, menjadikan pembelajaran sebuah aktivitas komunal, bukan individual.

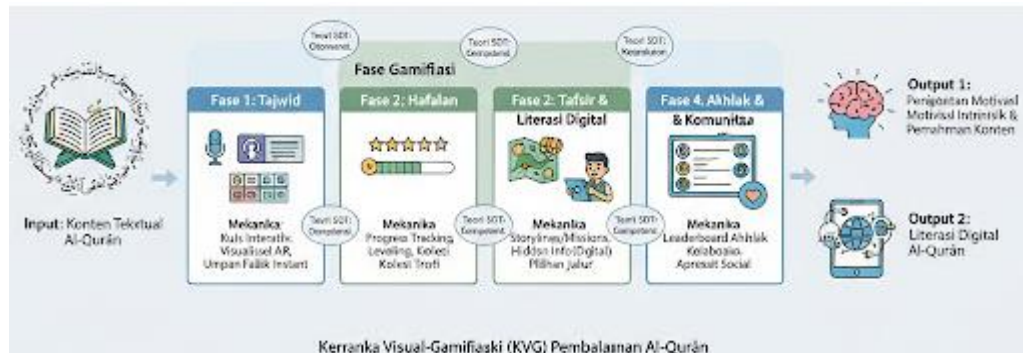
c) Fase *Output*: Internalisasi & Aplikasi

Fase akhir ini menekankan bahwa tujuan akhir pembelajaran Al-Qur'an bukanlah sekadar mengumpulkan poin atau lencana, tetapi internalisasi nilai-nilai dan aplikasi dalam kehidupan nyata. *Output* dari sistem ini bukan hanya peningkatan literasi digital atau motivasi belajar, tetapi transformasi karakter. Setelah menyelesaikan serangkaian misi, siswa dihadapkan pada "Misi Refleksi" (*Reflection Missions*). Dalam misi ini, siswa diminta untuk menuliskan atau merekam refleksi pribadi mereka tentang apa yang telah mereka pelajari dan bagaimana mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, setelah mempelajari tentang sabar, siswa mungkin diminta untuk menulis satu cara yang akan mereka lakukan untuk bersabar saat menghadapi kesulitan di sekolah.

Refleksi ini kemudian dapat dibagikan secara privat dengan guru atau secara terbatas dalam kelompok belajar mereka. Konsep ini secara langsung menghubungkan pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata, mendorong siswa untuk menjadi agen perubahan yang aktif. Seluruh alur ini didukung oleh sistem umpan balik dan penghargaan yang etis, yang akan dijelaskan lebih detail dalam desain "*Leaderboard* Akhlak & Komunitas". Dengan demikian, Model Alur KVG secara visual dan konseptual menggambarkan bagaimana sebuah sistem pembelajaran Al-Qur'an yang digamifikasi dapat menjadi sebuah ekosistem yang dinamis, di mana siswa tidak hanya belajar

tentang agama, tetapi juga hidup dalam pengalaman beragama yang mendalam dan bermakna.

Gambar 1: Model Alur Gamifikasi Pembelajaran Al-Qur'an (KVG)



Catatan: Gambar ini merupakan representasi visual dari deskripsi sebelumnya. Diagram alir dimulai dari "Input (Konten Al-Qur'an & Aspirasi Siswa)", mengalir melalui lingkaran "Proses (Misi Harapan -> Tantangan Iman -> Jejak Kebaikan)", dan berakhir di "Output (Internalisasi Nilai & Aplikasi)". Setiap elemen dalam diagram harus memiliki ikon yang jelas dan dihubungkan dengan panah yang menunjukkan alur siklus. Di samping diagram, anotasi kecil harus menunjukkan koneksi setiap fase dengan komponen SDT: Otonomi, Kompetensi, dan Keterhubungan.

4. Desain Antarmuka Pengguna (UI) untuk Fase "Tafsir Missions"

Jika Model Alur KVG adalah peta jaringan makro, maka Desain Antarmuka Pengguna (UI) untuk fase "Tafsir Missions" adalah contoh konkret dan mikrokosmos dari bagaimana filosofi tersebut diwujudkan dalam sebuah modul pembelajaran spesifik. Tafsir, atau interpretasi makna Al-Qur'an, sering kali dianggap sebagai bidang studi yang kompleks dan menantang bagi siswa muda. Desain UI ini bertujuan untuk merombak persepsi tersebut dengan mengubah proses belajar tafsir menjadi sebuah petualangan eksplorasi yang imersif dan menarik. Desain ini secara eksplisit mengimplementasikan empat elemen kunci untuk merangsang motivasi intrinsik: Fantasi, Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*),

Informasi Tersembunyi (*Hidden Information*), dan Pilihan Jalur (*Path Choices*). Setiap elemen ini dipilih dan didesain secara cermat untuk memenuhi kebutuhan psikologis siswa sesuai dengan Teori Penentuan Diri (SDT).

Elemen pertama, Fantasi, diwujudkan melalui penggunaan narasi dan tema visual yang kuat. Alih-alih menyajikan teks tafsir dalam bentuk blok teks yang monoton, setiap surah atau kelompok ayat yang dipelajari dibungkus dalam sebuah "Kisah Visi" (*Vision Story*). Misalnya, ketika mempelajari Surah Al-Fil, siswa tidak hanya membaca tafsirnya, tetapi mereka "memasuki" sebuah lingkungan visual yang menggambarkan pasukan gajah yang berbaris menuju Ka'bah. Mereka melihat karakter, latar belakang, dan suasana yang dirancang dengan gaya ilustrasi yang menarik dan sesuai untuk usia mereka. Narator (bisa berupa suara atau teks yang muncul) akan memandu siswa dengan gaya bercerita: "Engkau adalah seorang penjaga Ka'bah, menyaksikan dengan mata kepalamu sendiri keajaiban yang akan terjadi...". Pendekatan ini secara psikologis membantu siswa untuk terhubung secara emosional dengan materi, memenuhi kebutuhan *relatedness* tidak hanya dengan teman sebaya, tetapi juga dengan konten itu sendiri. Dengan menempatkan siswa sebagai bagian dari kisah, desain ini meningkatkan keterlibatan dan membuat informasi lebih mudah diingat.

Elemen kedua, Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*), diaktifkan melalui desain antarmuka yang bertahap dan penuh teka-teki. Ketika siswa memasuki sebuah "Tafsir Mission", mereka tidak langsung disuguhi semua informasi. Sebaliknya, mereka melihat sebuah adegan awal dengan beberapa pertanyaan muncul di layar: "Mengapa Abrahah ingin menghancurkan Ka'bah?", "Siapakah pemimpin pasukan gajah itu?", dan "Keajaiban apakah yang akan terjadi?". Pertanyaan-pertanyaan ini berfungsi sebagai "*cognitive hooks*" yang memancing rasa ingin tahu siswa. Untuk menjawabnya, siswa harus menyelesaikan serangkaian tantangan kecil. Setiap tantangan yang berhasil diselesaikan akan "membuka kunci" sepotong informasi baru, baik itu sebuah potongan ayat, sebuah komentar tafsir

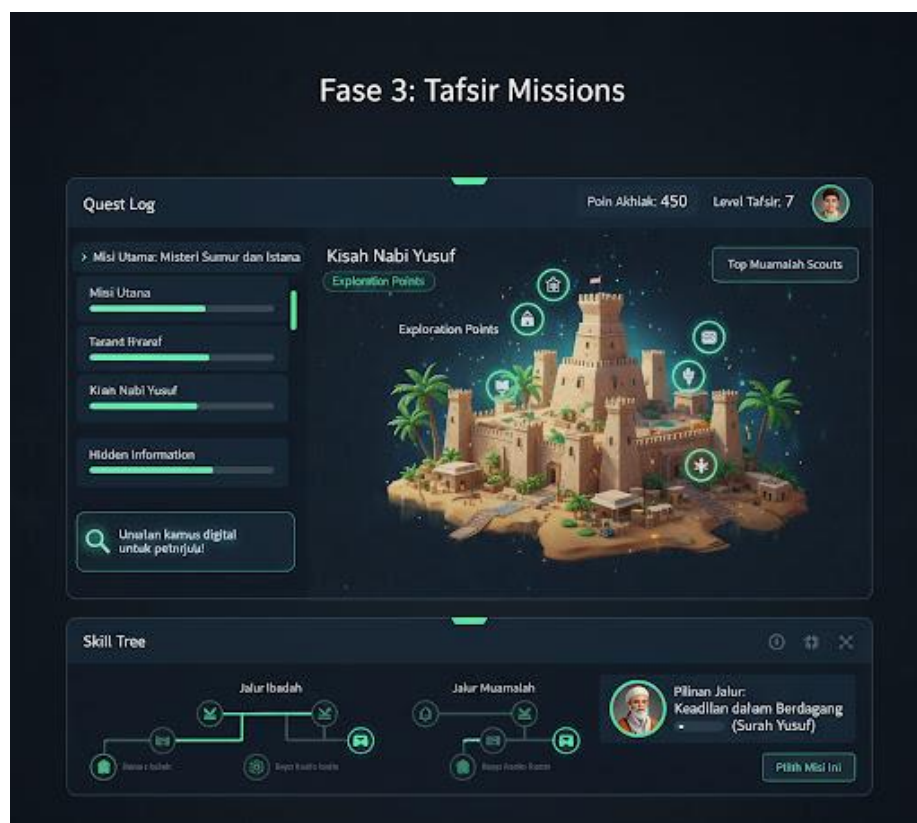
singkat, atau sebuah animasi kecil. Mekanisme ini, yang dikenal sebagai *information chunking*, mencegah siswa dari kewalahan dan menciptakan siklus umpan balik positif: rasa ingin tahu mendorong aksi, aksi menghasilkan informasi baru, dan informasi baru memuaskan rasa ingin tahu sambil sekaligus memunculkan pertanyaan baru. Desain ini secara efektif membangun kompetensi, karena siswa merasa mereka secara aktif menemukan pengetahuan, bukan secara pasif menerimanya.

Elemen ketiga, Informasi Tersembunyi (*Hidden Information*), diterapkan untuk memberikan rasa penemuan dan kedalaman. Dalam setiap misi, terdapat "harta karun" (*treasures*) atau "rahasia" (*secrets*) yang dapat ditemukan oleh siswa yang teliti dan eksploratif. Harta karun ini bisa berupa fakta sejarah menarik yang tidak langsung terkait dengan tafsir utama, hubungan antara ayat yang sedang dipelajari dengan ayat lain di bagian Al-Qur'an yang berbeda, atau bahkan sebuah mini-game yang menguji pemahaman mereka tentang sebuah konsep. Elemen-elemen ini tersembunyi di balik objek interaktif di layar; siswa mungkin harus mengklik pada sebuah burung di langit, menggeser sebuah batu, atau menemukan pola tertentu. Penemuan ini memberikan hadiah intrinsik berupa rasa prestasi dan pengetahuan tambahan, yang sangat memuaskan kebutuhan akan otonomi dan kompetensi. Ini memberi sinyal kepada siswa bahwa eksplorasi di luar jalur utama akan dihargai, sehingga mendorong sikap belajar yang proaktif dan mendalam.

Elemen keempat, Pilihan Jalur (*Path Choices*), adalah kunci untuk memenuhi kebutuhan otonomi. Setelah menyelesaikan bagian inti dari sebuah misi, siswa sering kali diberikan pilihan tentang bagaimana mereka ingin melanjutkan pembelajaran mereka. Misalnya, setelah mempelajari kisah Nabi Yusuf, siswa mungkin diberi tiga pilihan jalur: (1) "Jalur Akhlak: Fokus pada pelajaran tentang kesabaran dan pengampunan", (2) "Jalur Tafsir: Selami lebih dalam metafora dan bahasa indah dalam surah", atau (3) "Jalur Aplikasi: Pelajari bagaimana menghadapi fitnah dalam kehidupan modern". Setiap jalur menawarkan

serangkaian tantangan dan materi yang disesuaikan dengan minat tersebut. Pemberian pilihan ini memberi siswa rasa kendali atas pembelajaran mereka, membuat mereka merasa bahwa pengalaman tersebut dipersonalisasi untuk mereka. Ini juga memungkinkan diferensiasi pembelajaran, di mana siswa dengan minat dan gaya belajar yang berbeda dapat menemukan jalur yang paling relevan dan menarik bagi mereka.

Gambar 2: Desain Antarmuka Pengguna (UI) untuk Fase "Tafsir Missions"



(Catatan: Gambar di atas adalah mockup dari layar aplikasi tablet atau smartphone. Tema visualnya adalah kisah "Pasukan Gajah" (Surah Al-Fil). Latar belakangnya adalah ilustrasi gurun dengan Ka'abh di kejauhan dan pasukan gajah yang bergerak. Di bagian bawah layar, terdapat tiga pertanyaan kunci yang memancing rasa ingin tahu. Beberapa objek di layar (seperti seekor burung pipit dan sebuah batu) memiliki indikator visual halus yang menunjukkan bahwa mereka dapat diklik (informasi tersembunyi). Di bagian atas, terdapat progress

bar yang menunjukkan penyelesaian misi. Setelah menyelesaikan tantangan awal, sebuah pop-up muncul menawarkan tiga pilihan jalur pembelajaran dengan ikon yang berbeda: "Jalur Akhlak", "Jalur Tafsir", dan "Jalur Aplikasi".)

5. Desain Leaderboard "Akhlak & Komunitas"

Salah satu kritik paling umum dan valid terhadap penerapan gamifikasi dalam pendidikan adalah potensi negatif dari penggunaan papan peringkat (*leaderboards*) tradisional. Papan peringkat yang hanya berfokus pada skor atau peringkat akademik sering kali memicu persaingan yang tidak sehat, kecemburuan, stres, dan dapat merusak motivasi intrinsik siswa yang berada di peringkat bawah. Dalam konteks pendidikan Islam, yang menekankan nilai-nilai seperti *tawadhu* (rendah hati), *ukhuwah* (persaudaraan), dan *ihsan* (kebaikan), penggunaan papan peringkat kompetitif semacam itu dapat menjadi kontraproduktif secara etika dan pedagogis. Menyadari tantangan ini, Kerangka Visi Gamifikasi (KVG) mengusulkan sebuah inovasi radikal: Desain "Leaderboard Akhlak & Komunitas". Desain ini secara fundamental mengubah fungsi dan filosofi papan peringkat dari sebuah alat perankingan menjadi sebuah platform untuk mengakui, merayakan, dan memupuk perilaku positif, kontribusi sosial, dan pembentukan karakter islami. Desain ini adalah implementasi langsung dari upaya memenuhi kebutuhan keterhubungan (*relatedness*) dan kompetensi dalam kerangka SDT, yang disesuaikan dengan tujuan utama pendidikan Islam.

Inti dari desain ini adalah pergeseran metrik dari "Prestasi Individu" ke "Kontribusi Komunitas". Alih-alih menampilkan nama-nama siswa berdasarkan siapa yang mendapatkan poin terbanyak atau menyelesaikan level tercepat, "Leaderboard Akhlak & Komunitas" menampilkan berbagai kategori yang menghargai perilaku pro-sosial dan spiritual. Kategori-kategori ini dirancang untuk mencerminkan nilai-nilai akhlak karimah. Beberapa contoh kategori yang dapat diimplementasikan adalah:

- Mentor Cemerlang: Menghargai siswa yang secara konsisten membantu temannya yang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Siswa dapat memberikan "terima kasih" atau "salam" kepada teman yang telah membantu mereka, dan sistem akan menghitung jumlah interaksi positif ini.
- Pejuang Kebaikan: Mengakui siswa yang secara aktif berpartisipasi dalam "Misi Kebaikan" (*Good Deeds Missions*), yang bisa berupa tantangan untuk melakukan amal sholeh di dunia nyata (misalnya, membantu orang tua, membersihkan lingkungan sekitar) dan melaporkannya (dengan verifikasi dari orang tua/guru).
- Sahabat Setia: Memberikan penghargaan kepada siswa yang memiliki tingkat kehadiran tinggi dan partisipasi aktif dalam kelompok belajar (*study circles*) mereka, sehingga mendorong rasa tanggung jawab dan kolaborasi.
- Pahlawan Refleksi: Menghargai kualitas dan kedalaman refleksi pribadi yang ditulis siswa dalam "Misi Refleksi" (*Reflection Missions*). Guru atau sistem dapat memberikan bintang atau lencana untuk refleksi yang dipertimbangkan sangat bijak atau menyentuh.
- Penjaga Kebersihan Hati: Kategori unik yang memberikan penghargaan kepada siswa yang secara sukarela mengakui kesalahannya dalam sebuah tantangan dan meminta bantuan untuk memperbaikinya, sehingga menumbuhkan budaya belajar dari kesalahan tanpa rasa malu.

Dari segi visual, desain ini menghindarkan diri dari daftar peringkat yang kaku. Sebagai gantinya, ia dapat menggunakan visualisasi yang lebih kolaboratif dan inspiratif. Sebagai contoh, setiap kategori dapat diwakili oleh sebuah "pohon" atau "taman". Setiap kali seorang siswa melakukan tindakan yang sesuai dengan kategori tersebut, sebuah "buah" atau "bunga" dengan namanya akan bertumbuh di pohon itu. Atau, seluruh kelas dapat membangun sebuah "Masjid Virtual" atau "Kota Akhlak", di mana setiap kontribusi positif akan menambahkan sebuah elemen baru ke dalam struktur tersebut. Visualisasi ini mengirimkan pesan yang

kuat bahwa keberhasilan bersama adalah hasil dari upaya kolektif, bukan dominasi individu. Ini menciptakan rasa bangga komunal dan tujuan bersama.

Secara fungsional, sistem ini dirancang untuk mengurangi persaingan dan meningkatkan kolaborasi. Karena tidak ada peringkat individu yang eksklusif, siswa tidak lagi termotivasi untuk "mengalahkan" temannya. Sebaliknya, mereka termotivasi untuk saling membantu agar seluruh kelas atau kelompok mereka dapat berkembang bersama. Siswa yang berada di papan peringkat tradisional biasanya akan menjadi "juara" yang diisolasi, tetapi dalam sistem ini, mereka menjadi "panutan" yang dihormati karena kontribusinya kepada komunitas.

Gambar 3: Desain "Leaderboard Akhlak & Komunitas"



Catatan: Gambar ini menunjukkan sebuah antarmuka papan peringkat yang dirancang ulang. Alih-alih daftar peringkat, layar menampilkan visualisasi "Taman

Akhlak". Ada beberapa pohon dengan label berbeda: "Pohon Mentor", "Pohon Pejuang Kebaikan" dan seterusnya yang bisa dikembangkan.

6. Tantangan dan Pertimbangan

Penerapan gamifikasi dalam pendidikan Islam juga memiliki tantangan yang harus diantisipasi. Seperti yang disarankan Ababil dkk. (2025), elemen kompetisi harus dirancang untuk memperkuat kerjasama dan tidak menghasilkan rivalitas negatif. Selain itu, penyesuaian dengan nilai-nilai Islam sangat krusial; elemen cerita dan penghargaan harus mencerminkan ajaran agama. Keterbatasan infrastruktur (internet, perangkat) di beberapa sekolah Islam perlu diperhatikan, sehingga solusi mungkin adalah aplikasi sederhana yang dapat offline. Pelatihan guru juga penting agar mereka mampu merancang dan membimbing pembelajaran gamifikasi.²⁹ Terakhir, aspek etika perlu diperhatikan: misalnya, penggunaan sistem poin harus memberikan makna lebih, bukan sekadar persaingan semata. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini, gamifikasi dapat diimplementasikan secara harmonis dalam kurikulum Al-Qur'an.

Berdasarkan analisis dan desain di atas, berikut hasil kerangka teoretis gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an yang penting untuk diuraikan:

- Kerangka yang mempersonalisasi konten berdasarkan kemajuan siswa (mirip GLAM-Q). Dalam praktiknya, tingkat kesulitan kuis hafalan Al-Qur'an disesuaikan dengan kemampuan siswa (misalnya, fokus pada surat pendek dulu sebelum beralih ke surat panjang), serta pemberian penilaian formatif demi meningkatkan pencapaian. Kerangka ini diharapkan meningkatkan kepuasan dan pencapaian menghafal.³⁰

²⁹ Ababil et al., "Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa."

³⁰ SITI HASRINAFASYA CHE HASSAN - Independent Researcher
<https://independent.academia.edu/SITIHASRINAFASYACHEHASSAN>

- Pemanfaatan aplikasi kuis interaktif seperti Quizizz dengan elemen poin, papan peringkat, dan lencana. Media ini telah terbukti meningkatkan antusiasme dan fokus siswa.³¹ Dalam konteks Al-Qur'an, Quiz dapat digunakan untuk review tajwid atau arti ayat, dengan pertanyaan pilihan ganda bertema Islami. Fitur umpan balik instan membantu siswa mengenali kesalahan pelafalan atau tafsir dengan cepat.
- Integrasi narasi kisah-kisah agama ke dalam tantangan gamifikasi. Misalnya, setiap level dapat dikaitkan dengan kisah nabi atau peristiwa sejarah Islam, sehingga siswa "*tidak hanya belajar ayat, tapi juga nilai moralnya*". Pendekatan ini menekankan arti spiritual hafalan Al-Qur'an dan memberikan *makna epik* yang memotivasi siswa (*core drive "Epic Meaning & Calling"* dalam Octalysis).³²
- Penggunaan elemen Sosial Kolaboratif, kegiatan kelompok seperti lomba hafalan antar kelas atau kolaborasi menyusun ayat dalam game puzzles. Papan peringkat bisa dilengkapi kategori kelompok agar kolaborasi dihargai dan sinergi antarsiswa terbangun.³³ Misalnya, guru dapat menetapkan *point grup* saat satu kelompok berhasil membantu kelompok lain dalam latihan.
- Penguatan Positif melalui *Reward* atau poin, lencana, dan level digunakan sebagai bentuk reward (penguatan positif) dalam bingkai behavioristik. Sistem ini memotivasi siswa untuk terus belajar (Skinner, 2011; Huang & Soman, 2013) karena setiap pencapaian hafalan atau pembelajaran bonus mendapat pengakuan gamifikasi. Hasil penelitian menunjukkan siswa merasa

³¹ Mahmud and Furqan, "Gamification in Islamic Religious Education: Developing Interactive Learning Media via Quizizz with the Addie Model."

³² Hassan, Shamsuddin, and Yusof, "Towards Designing a Framework for Adaptive Gamification Learning Analytics in Quranic Memorisation."

³³ Hassan, Shamsuddin, and Yusof.

tertantang untuk lebih giat belajar agar mengumpulkan reward lebih banyak.³⁴

Secara keseluruhan, kerangka teoretis ini mensintesis elemen-elemen game dengan konteks Islami untuk menciptakan model pembelajaran Al-Qur'an yang "gameful" dan interaktif. Implementasi selanjutnya memerlukan desain media yang matang dan pengujian empirik untuk melihat efektivitas kerangka ini di sekolah Islam. Dengan penerapan kerangka ini, diharapkan terjadi peningkatan motivasi intrinsik siswa dalam belajar Al-Qur'an. Siswa lebih antusias berpartisipasi aktif, memperbaiki aspek kognitif (pemahaman ayat) serta afektif (pemaknaan nilai agama) secara bersamaan. Lingkungan belajar menjadi lebih kondusif dan menyenangkan, mengubah pola belajar pasif menjadi aktif.³⁵

E. Kesimpulan

Gamifikasi menawarkan pendekatan transformatif dalam komunikasi dan penyiaran Islam, dengan menggeser penyampaian pesan Al-Qur'an dari model tekstual statis menjadi pengalaman visual-interaktif yang lebih menarik dan kontekstual bagi generasi digital. Temuan ini menguatkan bahwa gamifikasi berpotensi menjadi sarana dakwah digital yang adaptif, relevan, dan memenuhi kebutuhan psikologis serta spiritual generasi penerus. Keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada kemampuan menyesuaikan dengan nilai-nilai Islam, ketersediaan infrastruktur digital, serta kesiapan dai dan konten kreator dalam memanfaatkan mekanisme gamifikasi untuk komunikasi agama yang efektif.

Penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji efektivitas kerangka ini secara empiris, serta mengembangkan prototipe media dakwah gamifikasi yang dapat

³⁴ Siti Syafiqah Azizah, Syahidin Syahidin, And Saepul Anwar, "Implementasi Model Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pelajaran Pai Di Sman 13 Bandung," *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, No. 4 (2024): 1221–29.

³⁵ Mahmud and Furqan, "Gamification in Islamic Religious Education: Developing Interactive Learning Media via Quizizz with the Addie Model."

diintegrasikan ke dalam platform digital kontemporer seperti media sosial, aplikasi mobile, dan konten edukasi keislaman yang interaktif.

F. Daftar Pustaka

- Ababil, Abdul Malik Saif, Zainal Abidin, Saifuddin Saifuddin, and Agus Fawait. "Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa." *Indonesian Journal on Education (IJoEd)* 1, no. 4 (2025): 316–22. <https://doi.org/10.70437/xzfp3h16>.
- Andriani, Nining, Shorihatul Inayah, Tamsik Udin, Oki Dermawan, and Lensa Rosdiana Safitri. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Praktis Dan Aplikatif*. 1st ed. U ME Publishing, n.d.
- AZizah, Siti Syafiqah, Syahidin Syahidin, And Saepul Anwar. "Implementasi Model Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pelajaran Pai Di Sman 13 Bandung." *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 4 (2024): 1221–29.
- Balkist, Puja Siti, Ana Setiani, Novi Andri Nurcahyono, Hamidah Suryani Lukman, Yanti Mulyanti, and Aritsya Imswatama. *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Dengan Project Based Learning*. Wawasan Ilmu, n.d.
- Chou, Yu-kai. "The Octalysis Framework for Gamification & Behavioral Design." URL: <https://yukaichou.com/Gamification-Examples/Octalysis-Complete-Gamification-Framework/> [Accessed 2019-11-03], 2015.
- Fanani, Lutfi, Komang Candra Brata, Adam Hendra Brata, and M. Afif Fauzi. "Gamification for Mobile-Based Al-Quran Writing Learning Applications." *International Journal* 9, no. 2 (2021): 49–55.
- Hassan, Siti Hasrinafasya Che, Syadiah Nor Wan Shamsuddin, and Nor Hafizi Yusof. "Towards Designing a Framework for Adaptive Gamification Learning Analytics in Quranic Memorisation." *PERTANIKA Journal of Science & Technology* 31, no. 1 (2023).

- Mahmud, Salami, and Muhammad Furqan. "Gamification in Islamic Religious Education: Developing Interactive Learning Media via Quizizz with the Addie Model." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 12, no. 01 (2025): 171–91. <https://doi.org/10.19109/d48tv716>.
- SR, Nurly Mewa. "Penerapan Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran PAI Siswa Di SDN Banjarharjo Ngemplak Sleman." Universitas Islam Indonesia, 2025. dspace.uui.ac.id/123456789/57052.
- Srimuliyani, Srimuliyani. "Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas." *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan* 1, no. 1 (2023): 29–35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>.
- Susanti, Ruth Natalia, Allyssa Nadiya Zaeni, and Nadia Salsa Fiana Dewi. "Dekonstruksi Pendidikan Dan Rekonstruksi Motivasi Intrinsik Guna Meningkatkan Belajar Di Era Disrupsi." *Prosiding Seminar Psikologi (PROSEPSI)* 2, no. 1 (2025): 45–57.
- Triantafyllou, Serafeim A., Christos Georgiadis, and Theodosios Sapounidis. "Gamification in Education and Training: A Literature Review." *International Review of Education*, Springer, 2025, 1–35. https://www.researchgate.net/publication/390860249_Gamification_in_education_and_training_A_literature_review.