

GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN

Oleh

Abdul Hakim*1, Haris Nursyah Arifin*2

¹Universitas Singaperbangsa Karawang – Jawa Barat - Indonesia

²Sekolah Tinggi Agama Islam Denpasar – Bali - Indonesia

¹ e-mail: abdul.hakim@fai.unsika.ac.id

² e-mail: harisnursyah90@gmail.com

ABSTRACT

The process of learning the Qur'an has experienced dynamic developments, from traditional methods to methods that utilize modern technology. Gamification is one of the modern methods that aims to provide new experiences to students in studying the Qur'an. This method is expected to increase the enthusiasm and interest of students in studying the Qur'an because it is packaged in a fun game method without leaving the substance of the teachings contained therein. This study that uses a library study method that attempts to examine various relevant literature, to draw conclusions. Based on the analysis, it can be concluded that gamification can increase students' interest in studying the Qur'an. This method collaborates various approaches such as quizzes, rewards, fun story telling and is able to increase students' focus and motivation in completing learning while still being able to instill the core of the teachings contained therein.

ABSTRAK

Proses pembelajaran Al-Qur'an telah mengalami dinamika perkembangan, dari cara tradisional hingga metode yang memanfaatkan teknologi modern. Gamifikasi merupakan salah satu metode modern yang bertujuan untuk memberi pengalaman baru kepada para pelajar dalam mempelajari Al-Qur'an. Metode ini diharapkan dapat meningkatkan antusias dan minat para pelajar dalam mempelajari Al-Qur'an karena dikemas dalam metode permainan yang menyenangkan tanpa meninggalkan substansi dari ajaran yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka yang berusaha mengkaji berbagai literature yang relevan, untuk diambil Kesimpulan. Berdasarkan analisis dapat disimpulkan bahwa gamifikasi dapat menambah minat pelajar dalam mempelajari Al-Qur'an. Metode ini mengkolaborasi berbagai pendekatan seperti kuis, reward, story telling yang menyenangkan dan mampu menambah fokus pelajar serta motivasi mereka dalam

menyelaskan pembelajaran dengan tetap dapat menanamkan inti dari ajaran yang terkandung di dalamnya.

Keywords. *Gamification, Learning Al-Qur'an, Student Learning Experience*

A. PENDAHULUAN.

Al-Qur'an berasal dari kata *qira'ah* yang memiliki arti sebagai bacaan. Al-Qur'an dikenal sebagai kalam atau wahyu dari Allah SAW yang diturunkan dan di wahyukan kepada Rasulullah SWT melalui perantara malaikat Jibril (Annuri, 2021). Penting bagi umat islam mempelajari Al-Qur'an karena didalam Al-Qur'an terdapat berbagai pengetahuan tentang agama islam, nilai-nilai moral yang baik serta dapat membentuk karakter seseorang yang kuat. Selain itu, mempelajari Al-Qur'an juga dapat mempererat hubungan sosial antar sesama manusia dan terkhusus antara orang tua dan anak-anak mereka. Hal tersebut menjadikan Al-Qur'an sebagai ilmu yang wajib dipelajari bahkan sejak usia dini (Wibowo, 2023).

Terdapat berbagai tantangan dalam mempelajari Al-Qur'an seperti globalisasi zaman. Pemikiran umat Islam mudah terpengaruh oleh globalisasi yang mengakibatkan terhambatnya seseorang dalam mempelajari Al-Qur'an dan tantangan kemajuan sains dan teknologi yang seharusnya dapat diterapkan dan dikaitkan dengan kajian Al-Qur'an justeru banyak umat islam yang terjerumus di dalamnya dan lalai untuk mempelajari Al-Qur'an. Selain itu, para generasi muda kurang berminat dalam mempelajari Al-Qur'an disebabkan pembelajaran Al-Qur'an cenderung monoton, kurang interaktif dan kurang sedangkan pengajar belum siap dalam pemanfaatan teknologi modern untuk menunjang pembelajaran Al-Qur'an (Manggala & Besari, 2024). Gamifikasi merupakan salah satu perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran Al-Qur'an (Abdullah et al., 2023).

Gamifikasi merupakan sebuah pendekatan dengan menggunakan komponen game untuk menyelesaikan permasalahan yang tidak berkaitan dengan game. Gamifikasi adalah sebuah produk yang didalamnya dimodifikasi untuk mengembangkan cara berifikir, proses, pengalaman, penerapan desain serta sistem secara sekaligus. Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan gamifikasi mampu mengubah aktivitas atau mempelajari suatu bidang keilmuan dengan lebih menyenangkan karena ada game di dalamnya (Fitri Marisa et al., 2022). Penerapan gamifikasi pada pembelajaran Al-Qur'an menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Abdullah et al., 2023). Gamifikasi telah berhasil diterapkan diberbagai bidang keilmuan akan tetapi dalam pembelajaran Al-

Quran masih perlu dilakukan pengkajian lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis lebih lanjut terkait dengan gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an sehingga dapat memberikan rekomendasi bagi praktisi pendidikan maupun institusi dalam memanfaatkan gamifikasi untuk meningkatkan minat peserta didik.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan studi pustaka yang berasal dari database google scholar dengan rentang waktu 2021-2024, relevansi kutipan menurut waktu dan semua jenis artikel mencakup semua kutipan menyertakan kata kunci "Peran Gamifikasi Pembelajaran Al-Qur'an" didapatkan sebanyak 680 artikel. Sebanyak 5 artikel yang sesuai dengan pembahasan dilakukan analisis dan dimasukkan ke dalam tabel analisis.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Artikel yang didapatkan dari pencarian melalui Google Scholar diperoleh 3 penelitian terkait gamifikasi pembelajaran Al-Qur'an dari Indonesia dan 2 penelitian dari Malaysia. Analisis data dilakukan dengan membandingkan terkait dengan metode dan hasil dari kajian penelitian masing-masing artikel penelitian. Berikut hasil dari analisis yang disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 1
Tabel Literatur Review

| No | Penulis | Judul | Metode | Hasil |
|----|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Umam & Kusuma ndyoko (2022) | Desain antarmuka Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Gamifikasi | Jenis penelitian kualitatif dengan pengambilan data primer berupa wawancara mendalam. Subjek penelitian sebanyak 5 orang remaja usia 17-25 tahun. | Mayoritas muslim Indonesia belum bisa membaca Al-Qur'an sehingga desain antarmuka aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis gamifikasi telah sesuai dengan kebutuhan sebagai media pembelajaran. |
| 2 | Miranda et al. | Gamifikasi Dalam | Jenis penelitian kualitatif dengan | Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadist yang |

| No | Penulis | Judul | Metode | Hasil |
|----|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | (2024) | Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits Di Madrasah Aliyah: Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa | wawancara tidak terstruktur. Subjek penelitian adalah guru mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadist. | diterapkan oleh guru berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> , <i>kahooti</i> dan <i>google form</i> . Hal tersebut dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari Al-Qur'an dan Hadist. |
| 3 | Hafidz (2024) | Fitur Gamifikasi Pada Quran Digital | Jenis penelitian kualitatif dengan observasi lapangan terhadap penerapan gamifikasi khususnya aplikasi Quran digital. | Fitur yang terdapat dalam gamifikasi dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan pengguna dalam belajar Al-Qur'an menjadi lebih konsisten, menarik dan fokus. |
| 4 | Othman et al. (2021) | Pelaksanaan Gamifikasi Kurikulum Al-Qur'an dan Fardu Ain (Kafa) | Jenis penelitian mix methode berupa studi pustaka dan pendekatan kuasi eskperimental yakni melakukan uji coba modul gamifikasi terhadap motivasi dan keterlibatan pelajar dalam penerapan kurikulum. Subjek sebanyak 100 guru dengan menjawab instrument penelitian. | Keterlibatan siswa dalam konstruksi modul gamifikasi berada pada tingkat sedang sehingga guru diarahkan untuk menerapkan paedagogi berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Qur'an dan Fardu Ain (Kafa) |
| 5 | Daud et al. (2022) | Persepsi Pelajar Terhadap Penggunaan | Penelitian menggunakan mix methode yakni kualitatif dan | Persepsi pelajar terhadap produk Gamifikasi Tahfidz Global (GTG) yang |

| No | Penulis | Judul | Metode | Hasil |
|----|---------|---------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Gamifikasi Tahfiz Global Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Subjek Muraja'ah Al-Qur'an | kuantitatif deskriptif. Subjek adalah peserta didik/ mahasiswa perguruan tinggi semester awal. | dilaksanakan di dalam kelas berada dalam tahapan yang baik. Persepsi siswa terhadap penerapan gamifikasi dalam murajaah Al-Qur'an memberikan dampak yang positif. |

Berdasarkan tabel analisis artikel diperoleh hasil yakni semua artikel tersebut menggunakan metode kualitatif dan hanya sebagian kecil yakni 2 artikel yang menyertakan dengan metode kuantitatif. Subjek terdiri dari peserta didik dan pendidik. Hasil yang diperoleh menyatakan bahwa gamifikasi memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran Al-Qur'an. Gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an terdiri dari berbagai macam metode permainan dengan memanfaatkan teknologi aplikasi yang terdapat pada smartphone.

Umam & Kusumandyoko (2022) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa desain antarmuka aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis gamifikasi memuat misi, papan skor, hadiah dan lencana pencapaian. Hasil uji yang dilakukan pada peserta didik dari 5 responden yang dilakukan wawancara pada aspek kemudahan rata-rata menjawab baik dan sangat baik, aspek kejelasan menjawab baik, aspek kesesuaian materi menjawab baik dan sangat baik dan dari aspek visual semua menjawab sangat baik sehingga diperoleh hasil bahwa desain antarmuka aplikasi pengenalan huruf hijaiyah yang merupakan bagian dari pembelajaran Al-Qur'an telah sesuai dengan kebutuhan dan memiliki peranan yang penting dalam perkembangan pembelajaran Al-Qur'an. Selain itu, dari sudut pandangan pendidik menurut penelitian yang dilakukan oleh Miranda et al. (2024) mengungkapkan bahwa hasil wawancara yang dilakukan oleh guru pelajaran Al-Qur'an, metode gamifikasi yang telah diterapkan yakni pemberian materi menggunakan aplikasi PPT maupun canva sedangkan dalam proses evaluasi yakni penugasan para guru menggunakan platform *Google form*, *Quizizz* dan *Kahoot* sangat membantu meningkatkan minat peserta didik dalam memahami pembelajaran Al-Qur'an.

Hafidz (2024) menjelaskan gamifikasi memiliki daya tarik tersendiri karena di dalam gamifikasi terdapat prinsip yakni *story telling* yakni terdapat unsur cerita yang memiliki alur didalamnya sehingga pengguna ikut dalam alur tersebut, *time pressure* adalah tekanan waktu dalam pengerjaan evaluasi yang membuat pengguna memiliki emosi untuk menaklukkan waktu tercepat serta menumbuhkan perasaan terkejar-kejar, *surprice* dan *mistery* merupakan unsur dalam permainan yang menciptakan ketertarikan pengguna untuk turut serta. Dalam pembelajaran Al-Qur'an sendiri, penerapan elemen gamifikasi seperti pada Al-Qur'an digital yang dapat membantu peserta didik untuk lebih leluasa dalam memilih metode yang sesuai kebutuhan. Selain itu di dalam Al-Qur'an digital terdapat *daily change* dan fitur pengingat yang meningkatkan motivasi pengguna dalam untuk mempelajari serta menghafalkan Al-Qur'an lebih konsisten. Hal tersebut selaras dengan elemen *story telling* karena membuat peserta didik masuk dalam alur cerita yang dikehendaki. Selanjutnya, terdapat fitur hadiah pada event tertentu seperti perayaan hari raya umat Islam serta evaluasi permainan yang berhubungan dengan materi pembelajaran seperti tafsir, makhrojul huruf, sifatul huruf, huruf hijaiyah, dan hukum tajwid yang dapat dipilih oleh peserta didik yang disertai dengan papan peringatan. Sejalan dengan elemen *time pressure*, *surprice* dan *mistery*.

Othman et al. (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa gamifikasi yang telah diterapkan dalam kurikulum Al-Qur'an membawa dampak yang baik bagi peserta didik sehingga pengembangan gamifikasi pada pembelajaran Al-Qur'an diperlukan dengan kolaborasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pengembangan desain gamifikasi. Tidak hanya dalam pengembangan kurikulum, dalam penelitian yang dilakukan oleh Daud et al. (2022) mengungkapkan bahwa gamifikasi juga dapat diterapkan dalam pembelajaran muraja'ah Al-Qur'an yakni permainan Gamifikasi Tahfidz Global (GTG). Permainan yang terdapat pada GTG mulai dari set permainan dalam kemasan kotak yang menarik yakni modifikasi dari permainan monopoli dengan rincian item termasuk buku panduan, papan permainan, dadu, kartu dll. Permainan gtg tersebut disesuaikan dengan materi hafalan dan tasmik mulai dari juz 1 sampai juz 30. Selain itu, permainan GTG juga tersaji dalam bentuk hybrid yang disesuaikan dengan menggunakan pralform *quzizz*. Permainan GTG tersebut juga menarik daya tarik peserta didik untuk mempelajari Al-Quran lebih lanjut khususnya hafalan dan muraja'ah Al-Qur'an.

Seiring dengan perkembangan zaman, membuat motivasi peserta didik untuk mempelajari Al-Qur'an menjadi berkurang. Hal tersebut terjadi karena peserta didik disibukkan dengan berbagai aktivitas sehingga ketika dihadapkan dengan pembelajaran Al-Qur'an yang monoton menjadi jenuh dan tidak bersemangat (Assegaf, 2020). Selain itu, pembelajaran Al-Qur'an juga dianggap sulit dan tidak menarik bagi peserta didik (Afendi & Khojir, 2024). Inovasi dalam berbagai bidang pendidikan khususnya pembelajaran Al-Qur'an perlu dihadirkan untuk pembaharuan guna meningkatkan kualitas pembelajaran semangat motivasi peserta didik (Anam et al., 2024). Pendidik perlu menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pembelajaran mulai dari memberikan motivasi dan tujuan belajar, memberikan pengalaman praktik pada peserta didik yang terintegrasi dengan pemahaman, menerapkan prinsip fungsional dan pengembiraaan untuk meningkatkan daya tarik sehingga peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran khususnya Al-Qur'an (Rokim et al., 2021).

Dalam era teknologi digital modern, penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an terbukti dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam mempelajari Al-Qur'an (Setiawati et al., 2024). Dengan adanya gamifikasi, peserta didik menjadi merasa bahwa pembelajaran Al-Qur'an bukan hanya kewajiban akan tetapi juga memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan. Gamifikasi diterapkan dalam elemen permainan pembelajaran Al-Qur'an seperti kuis tajwid, tantangan menghafal ayat, menyusun huruf hijaiyyah dan bahasa arab serta materi lainnya. Tantangan-tantangan tersebut dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih aktif dapat belajar, melakukan kompetisi yang sehat dan merasa bangga dengan pencapaian dalam memahami Al-Qur'an (Ranguti et al., 2023).

Pengebangan inovasi seperti gamifikasi memerlukan adanya pelatihan khusus sehingga pendidik mampu untuk memanfaatkan teknologi dengan metode baru dalam pembelajaran. Pelatihan tidak hanya dalam aspek keterampilan digital akan tetapi juga dalam aspek keterampilan pedagogis bagaimana pendidik membangun kelas yang interaktif serta aspek integrasi teknologi dengan materi pembelajaran Al-Qur'an. Pendidik yang memiliki kemampuan tersebut dan terlatih dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik sehingga pembelajaran Al-Qur'an yang semua menjadi sulit dan membosannya menjadi proses yang menarik dan relevan (Ranguti et al., 2023).

D. KESIMPULAN

Gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an adalah salah satu metode pemanfaatan teknologi modern dalam pembelajaran. Hal ini sangat relevan dengan perkembangan zaman serta perkembangan peserta didik dalam memotivasi mereka untuk mempelajari Al-Qur'an. Terdapat berbagai elemen dalam metode gamifikasi seperti *story telling*, *reward* dan kuis yang memuat *time pressure*, *surprice* dan *mistery* sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajarinya. Al-Qur'an sebagai salah satu mukjizat yang akan tetap terjaga, dan kita manusia memiliki kebebasan dalam mengemabangkan metode untuk mempelajari dan mengajarkannya. Game atau permainan sangat sesuai dengan perkembangan teknologi informasi saat ini yang dapat memudahkan manusia dalam pemenuhan kebutuhannya, termasuk juga kebutuhan dalam mempelajari dan memahami Al-Qur'an.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, F., Uyuni, B., & Adnan, M. (2023). Tantangan Dan Peluang Pendidikan Quran Di Kota Besar. *Spektra: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(1), 1–17. <https://doi.org/10.34005/spektra.v4i1.3097>
- Afendi, A. R., & Khojir. (2024). *Pendidikan Islam Abad 21: Inovasi dan Impelemntasinya* (1st ed.). Bening Media Publishing.
- Anam, S., Abidin, U. K., & Rasidi. (2024). *Gamifikasi Dalam Pemebelajaran: Membangun Kreativitas dan Kolaborasi Siswa*. Academia Publication.
- Annuri, A. (2021). *Panduan Tahsin Tilawah Al-Qur'an & Ilmu Tajwid* (9th ed.). Pustaka Al-Kautsar.
- Assegaf, S. (2020). *Merain Prestasi Belajar dengan Tahfidz Al-Qur'an: Tinjauan Sekolah Islam di Jakarta*. Penerbit A-empat.
- Daud, Z., Ahmad, A. M., Alias, N., & Ibrahim, N. (2022). Persepsi Pelajar terhadap Penggunaan Gamifikasi Tahfiz Global dalam Pengajaran dan Pembelajaran Subjek Muraja'ah al-Quran. *Journal of Quran Sunnah Education & Special Needs*, 6(2), 62–78. <https://doi.org/10.33102/jqss.vol6no2.163>
- Fitri Marisa, Tubagus Mohammad Akhiriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie

- Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, & Mardiana Andarwati. (2022). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Journal Of Information Technology And Computer Science*, 7(1), 219–228.
- Hafidz, N. N. (2024). Fitur Gamifikasi Pada Quran Digital. *An Najah: Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan*, 03(06), 407–416.
- Manggala, K., & Besari. (2024). Upaya Mengetahui Tantangan untuk Memberikan Pemahaman Dan Implementasi Ajaran Al- Qur'an Dan Hadist Dalam Kehidupan Kontemporer. *Jurnal Kajian Hadits Dan Hukum Islam*, 2(1), 27–44.
- Miranda, A., Rahmawati, S., & Adiyono, A. (2024). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Dan Hadits Di Madrasah Aliyah: Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa. *Fikruna: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 7(2), 70–85. <https://doi.org/10.56489/fik.v7i2.150>
- Othman, M. S., Setambah, M. A. B., Shuib, T. R., Rahim, M. M. A., & Shafeei, K. (2021). Hubungan Pelaksanaan Gamifikasi Terhadap Penglibatan Pelajar dalam Kurikulum Al-Quran Dan Fardu Ain (KAFA). *The Online Journal Of Islamic Education f Islamic Education*, 9(2), 13–23.
- Ranguti, C., Ependi, R., Harahap, M. Y., & Rahma, R. (2023). *Penerapan Transliterasi Al-Qur'an Di Madrasah: Pendekatan, Tantangan, dan Solusi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rokim, Ahadiyah, W., & Muafah, I. Z. (2021). *Soilsi Mudah dan Menyenangkan belajar Al-Qur'an* (1st ed.). Nawa Litera Publishing.
- Setiawati, N., Chotimah, C., & Mappaselleng, N. F. (2024). *Membumikan Dakwah di Era Digital*. CV. Idebuku.
- Umam, M. I. A., & Kusumandyoko, T. C. (2022). Desain Antarmuka Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Gamifikasi. *Barik*, 3(3), 198–207. [ttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/48077/40142](https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/48077/40142)
- Wibowo, H. S. (2023). *Al-Quran Untuk Segala Usia: Belajar Kitab Suci Sesuai Tahapan Hidup Anda*. Tiram Media.