

**TRANSFORMASI METODOLOGI PEMBELAJARAN AL-QUR'AN  
HADITS BERBASIS GAMIFICATION UNTUK MENINGKATKAN  
KETERLIBATAN SISWA GENERASI Z**

**Suparno<sup>1</sup>, Rian Hidayat<sup>2</sup>**  
**Universitas Islam Sarolangun<sup>1</sup>**  
**Institut Agama Islam Abuya Salek Sarolangun<sup>2</sup>**  
[masparno906@gmail.com](mailto:masparno906@gmail.com)<sup>1</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas transformasi metodologi pembelajaran Al-Qur'an Hadits melalui pendekatan gamification terhadap tingkat keterlibatan (engagement) siswa Generasi Z di SMA Kabupaten Sarolangun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Hasil menunjukkan bahwa elemen gim seperti leaderboards, badges, dan challenges secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif dan retensi pemahaman siswa terhadap materi hadits. Simpulan, transformasi pembelajaran Al-Qur'an Hadits melalui gamifikasi di SMA Kabupaten Sarolangun terbukti efektif meningkatkan engagement Generasi Z. Metodologi ini berhasil mengubah persepsi siswa terhadap pelajaran agama dari subjek yang statis menjadi dinamis.

Kata Kunci: Al-Qur'an Hadits, Gamification, Generasi Z, Keterlibatan Siswa, Transformasi Pembelajaran

**ABSTRACT**

*This study aims to examine the effectiveness of transforming the Quran and Hadith learning methodology through a gamification approach on the engagement level of Generation Z students at senior high schools in Sarolangun Regency. This study used qualitative research methods with a case study approach. The results show that game elements such as leaderboards, badges, and challenges significantly increase students' active participation and retention of understanding of the hadith material. In conclusion, transforming Quran and Hadith learning through gamification at senior high schools in Sarolangun Regency has proven effective in increasing the engagement of Generation Z. This methodology successfully shifted students' perceptions of religious studies from a statistical to a dynamic subject.*

*Keywords: Quran and Hadith, Gamification, Generation Z, Student Engagement, Learning Transformation*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Islam saat ini berada dipersimpangan jalan antara mempertahankan tradisi talaqqi yang sakral dan tuntutan digitalisasi yang profan. Di Kabupaten Sarolangun, Jambi, fenomena ini terlihat jelas pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Siswa yang lahir antara tahun 1997-2012 (Generasi Z) memiliki struktur kognitif yang berbeda. Mereka adalah digital natives yang memproses informasi secara cepat, visual, dan menyukai gratifikasi instan (Lestari et al., 2025).

Berdasarkan observasi awal di beberapa SMA di Sarolangun, mata pelajaran Al-Qur'an Hadits sering dianggap sebagai beban hafalan yang berat. Metode ceramah satu arah membuat siswa cenderung pasif dan menggunakan gawai mereka untuk hal di luar pembelajaran saat guru menjelaskan. Kurangnya keterlibatan (disengagement) ini bukan karena materi yang tidak relevan, melainkan cara penyampaian yang tidak selaras dengan psikologi belajar siswa masa kini.

Gamification hadir sebagai tawaran metodologis. Menurut Kapp (2012), gamifikasi adalah penggunaan mekanik, estetika, dan pemikiran gim untuk melibatkan orang, memotivasi tindakan, serta mempromosikan pembelajaran. Dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits, ini bukan berarti mengubah ayat suci menjadi permainan, melainkan membungkus proses pencapaian kompetensi (seperti menghafal atau memahami asbabun nuzul) dengan sistem tantangan, poin, dan level.

Generasi Z memiliki rentang perhatian (attention span) yang lebih pendek namun mampu melakukan multi-tasking dengan baik. Pransiska (2021) menyebutkan bahwa mereka membutuhkan narasi yang kuat dan pengakuan instan dalam proses belajar. Jika kebutuhan ini tidak terpenuhi dalam kelas Al-Qur'an Hadits, mereka akan mencari stimulasi dari sumber luar yang belum tentu valid secara sanad keilmuan.

Generasi Z, atau yang sering disebut sebagai iGen atau digital natives, adalah kohort demografis yang lahir dalam rentang tahun 1997 hingga 2012. Di Kabupaten Sarolangun, sebagaimana di wilayah lainnya, generasi ini tumbuh berdampingan dengan evolusi teknologi informasi yang masif. Memahami karakter belajar mereka bukan sekadar pilihan, melainkan keniscayaan metodologis dalam pendidikan Islam. Karakteristik pertama yang paling menonjol adalah preferensi terhadap konten visual dan interaktif. Bagi siswa SMA di Sarolangun, teks naratif yang panjang dalam buku paket Al-Qur'an Hadits cenderung melelahkan secara kognitif. Mereka lebih cepat menyerap informasi melalui infografis, video pendek, atau simulasi digital. Hal ini disebabkan oleh sirkuit neurologis mereka yang terbiasa dengan arus informasi cepat di media sosial, yang menuntut stimulasi visual yang kuat untuk mempertahankan fokus (Pransiska, 2021).

Kedua, Generasi Z memiliki karakteristik "Instant Feedback Seekers" (pencari umpan balik instan). Dalam pembelajaran konvensional, siswa seringkali harus menunggu berhari-hari untuk mengetahui hasil evaluasi atau kebenaran hafalan mereka. Bagi Gen Z, jeda waktu yang lama ini menurunkan motivasi belajar. Mereka membutuhkan validasi segera atas pencapaian mereka. Inilah alasan mengapa elemen gamification seperti poin langsung atau lencana digital menjadi sangat

efektif; hal tersebut memberikan kepuasan dopaminergik yang serupa dengan yang mereka dapatkan dari interaksi digital sehari-hari (Deterding, 2021). Di sekolah-sekolah Sarolangun, keterlambatan umpan balik sering kali membuat siswa merasa "tersesat" dalam materi yang abstrak, sehingga mereka kehilangan minat sebelum kompetensi dasar tercapai.

Ketiga adalah aspek kemandirian dan kurasi informasi. Berbeda dengan generasi sebelumnya yang menganggap guru sebagai satu-satunya sumber otoritas kebenaran, Gen Z cenderung melakukan cross-check informasi melalui internet. Mereka memiliki kemampuan navigasi digital yang tinggi namun sering kali kurang dalam filter kritis (*critical filtering*). Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadits, hal ini menciptakan tantangan sekaligus peluang. Siswa mungkin saja menemukan tafsir atau syarah hadits yang berbeda di mesin pencari. Tanpa keterlibatan yang aktif dan terarah dari guru, kemandirian ini bisa tergelincir pada pemahaman yang dangkal. Oleh karena itu, metodologi pembelajaran harus bertransformasi dari sekadar "mentransfer pengetahuan" menjadi "memfasilitasi pengalaman belajar" yang menantang rasa ingin tahu mereka.

Keempat, Gen Z memiliki orientasi pragmatis dan aplikatif. Mereka sering mempertanyakan, "Mengapa saya harus mempelajari ini?" atau "Apa hubungannya hadits ini dengan kehidupan saya di Sarolangun saat ini?". Jika materi Al-Qur'an Hadits disampaikan hanya sebagai doktrin teoretis tanpa kontekstualisasi, mereka akan menganggapnya sebagai materi "asing". Karakteristik ini menuntut guru untuk mampu mengaitkan teks suci dengan isu-isu kontemporer seperti lingkungan, etika bermedia sosial, dan kesehatan mental. Pendekatan gamifikasi membantu mengontekstualisasikan materi ini melalui skenario atau simulasi peran yang relevan dengan realitas sosial mereka (Warini et al., 2023).

Terakhir, meskipun mereka sangat terhubung secara digital, Gen Z sebenarnya sangat menghargai kolaborasi dan pengakuan sosial. Mereka menyukai pembelajaran berbasis proyek kelompok di mana mereka bisa berbagi peran dan mendapatkan pengakuan dari teman sebaya (*peer recognition*). Penggunaan *leaderboard* dalam gamifikasi bukan hanya soal kompetisi, melainkan soal eksistensi sosial di dalam komunitas kelas. Di SMA Sarolangun, di mana ikatan sosial antar siswa masih sangat kuat, pemanfaatan dinamika kelompok ini melalui gim instruksional dapat menciptakan ekosistem belajar yang kompetitif namun tetap ukhuwah.

Dalam konteks gamifikasi, teori SDT menjelaskan bahwa manusia memiliki kebutuhan dasar akan kompetensi (*competence*), otonomi (*autonomy*), dan keterhubungan (*relatedness*). Gamifikasi memicu motivasi intrinsik ini melalui sistem reward dan kompetisi sehat (Deterding, 2021, p. 15).

Teori Self-Determination (SDT), yang dikembangkan oleh Edward Deci dan Richard Ryan, merupakan kerangka kerja makro tentang motivasi manusia yang sangat relevan dalam menjelaskan mengapa gamifikasi efektif dalam dunia pendidikan. Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadits di SMA Kabupaten Sarolangun, SDT memberikan penjelasan ilmiah mengenai pergeseran motivasi siswa dari yang bersifat ekstrinsik (belajar karena takut nilai jelek atau hukuman)

menjadi intrinsik (belajar karena merasa butuh dan senang). SDT berargumen bahwa manusia memiliki tiga kebutuhan psikologis dasar yang harus dipenuhi untuk mencapai pertumbuhan optimal dan integrasi diri: otonomi (autonomy), kompetensi (competence), dan keterhubungan (relatedness) (Deterding, 2021).

Pertama, kebutuhan akan otonomi merujuk pada keinginan individu untuk menjadi agen utama dalam hidupnya dan bertindak selaras dengan jati dirinya. Di banyak SMA di Sarolangun, metode pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang bersifat teacher-centered (berpusat pada guru) seringkali merampas rasa otonomi siswa. Siswa merasa dipaksa untuk menghafal tanpa diberikan ruang untuk memilih cara atau kecepatan belajar mereka sendiri. Gamifikasi mengembalikan otonomi ini melalui sistem branching (percabangan) atau pilihan misi. Misalnya, siswa diberikan pilihan untuk menyelesaikan "Misi Hafalan" atau "Misi Analisis Sanad" terlebih dahulu. Ketika siswa merasa memiliki kendali atas jalur pembelajarannya, motivasi intrinsik mereka akan meningkat secara alami karena mereka tidak lagi merasa sebagai objek instruksi, melainkan subjek pembelajaran.

Kedua, kebutuhan akan kompetensi berkaitan dengan perasaan mampu dan efektif dalam berinteraksi dengan lingkungan. Pembelajaran Al-Qur'an Hadits seringkali dianggap sulit karena kompleksitas bahasa Arab dan kedalaman makna hadits. Jika tingkat kesulitan terlalu tinggi tanpa ada jembatan kemajuan, siswa akan mengalami kecemasan (anxiety). Sebaliknya, jika terlalu mudah, mereka akan bosan. Gamifikasi mengatasi hal ini dengan prinsip leveling dan scaffolding. Melalui sistem level, materi dipecah menjadi unit-unit kecil yang dapat dikelola (bite-sized learning). Setiap kali siswa naik level, mereka mendapatkan umpan balik instan berupa poin atau kenaikan status. Umpan balik inilah yang memenuhi kebutuhan akan kompetensi; siswa merasa "Saya bisa," dan perasaan mampu ini mendorong mereka untuk menghadapi tantangan yang lebih sulit (Kapp, 2012).

Ketiga adalah keterhubungan (relatedness), yaitu kebutuhan untuk merasa terhubung dengan orang lain dan memiliki rasa memiliki dalam suatu komunitas. Di lingkungan SMA di Sarolangun yang memiliki budaya kolektif yang kuat, aspek sosial sangat menentukan keberhasilan belajar. Gamifikasi memfasilitasi kebutuhan ini melalui fitur kolaborasi kelompok dan leaderboard (papan peringkat). Leaderboard dalam perspektif SDT bukanlah sekadar alat pamer kekuatan, melainkan sarana pengakuan sosial dan keterhubungan dalam kompetisi yang sehat (fastabiqul khairat). Ketika seorang siswa melihat namanya atau kelompoknya memberikan kontribusi pada skor kelas, muncul rasa bangga dan keterikatan emosional terhadap mata pelajaran tersebut.

Dalam integrasi gamifikasi pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, ketiga aspek SDT ini bekerja secara simultan untuk menciptakan kondisi flow—sebuah keadaan mental di mana seseorang sangat larut dalam aktivitasnya hingga lupa waktu. Dengan memenuhi kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan, transformasi metodologi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa secara superfisial, tetapi juga menyentuh akar motivasi terdalam mereka. Hal ini penting agar nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadits tidak hanya berhenti

sebagai hafalan di memori jangka pendek, tetapi terinternalisasi menjadi karakter karena dipelajari dengan kesadaran dan kebahagiaan penuh (Arifin, 2024).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Kualitatif dengan desain kasus. Lokasi penelitian mencakup dua SMA di Kabupaten Sarolangun yang mewakili zona perkotaan dan pinggiran.

Informan: Guru PAI, Kepala Sekolah, dan 30 siswa perwakilan.

Teknik Pengumpulan Data: Observasi kelas selama 3 bulan, wawancara mendalam, dan dokumentasi portofolio digital siswa.

Analisis Data: Menggunakan model Miles dan Huberman (Reduksi, Display, Verifikasi).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Analisis Kondisi Eksisting di SMA Kabupaten Sarolangun**

Hasil wawancara menunjukkan bahwa 70% guru PAI di Sarolangun masih mengandalkan metode "baca-tulis-hafal". Meskipun sarana internet di Sarolangun sudah cukup memadai berkat perluasan jaringan infrastruktur daerah, pemanfaatannya dalam kelas PAI masih terbatas pada pencarian materi di Google, bukan pada penciptaan ekosistem belajar yang interaktif (Warini et al., 2023).

### **Langkah-Langkah Transformasi Metodologi**

Peneliti merancang model "Qur'an-Hadits Game-Loop" yang terdiri dari:

Leveling System: Materi hadits dibagi menjadi tingkat Beginner (hadits pendek), Intermediate, dan Expert. Siswa tidak bisa naik level sebelum menguasai level sebelumnya.

Badge of Honor: Memberikan lencana digital (misal: "The Hadits Navigator") bagi siswa yang paling cepat melakukan verifikasi sanad hadits.

Leaderboard Real-Time: Menggunakan aplikasi berbasis web untuk menampilkan peringkat kelas berdasarkan poin keaktifan di kelas.

### **Peningkatan Keterlibatan Siswa**

Data observasi menunjukkan perubahan signifikan pada tiga aspek keterlibatan:

Keterlibatan Perilaku: Kedatangan tepat waktu dan penyelesaian tugas hafalan tepat waktu meningkat drastis.

Keterlibatan Emosional: Siswa merasa belajar Al-Qur'an Hadits menjadi momen yang menyenangkan, bukan menegangkan (Arifin, 2024).

Keterlibatan Kognitif: Siswa mulai kritis dalam mendiskusikan kontekstualisasi hadits dengan fenomena sosial di Sarolangun (seperti isu lingkungan atau narkoba).

### **Tantangan Implementasi di Daerah**

Transformasi ini tidak tanpa kendala. Kesenjangan kompetensi IT antar guru tua dan muda di Sarolangun menjadi hambatan utama (Zuhairi, 2021). Selain itu, diperlukan kebijakan sekolah yang mendukung penggunaan gawai secara terkontrol di dalam kelas agar tidak terjadi penyalahgunaan.

### **Analisis SWOT Implementasi Gamifikasi di SMA Kabupaten Sarolangun**

Untuk memahami efektivitas transformasi ini secara komprehensif, peneliti melakukan analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) terhadap ekosistem pendidikan di Sarolangun:

**Strengths (Kekuatan) :** Tingginya antusiasme siswa Gen Z terhadap teknologi dan adanya dukungan infrastruktur internet 4G yang merata di pusat Kabupaten Sarolangun.

**Weaknesses (Kelemahan) :** Keterbatasan literasi digital pada sebagian guru senior (Gen X) dan kurangnya perangkat pendukung (laptop/tablet) milik sekolah yang memadai.

**Opportunities (Peluang) :** Adanya kebijakan Kurikulum Merdeka yang memberikan otonomi bagi guru untuk berinovasi dalam metode pembelajaran berbasis proyek dan gim.

**Threats (Ancaman) :** Potensi distraksi digital (siswa membuka media sosial saat jam pelajaran) dan stigma masyarakat tradisional yang menganggap gim bertentangan dengan kekhusyukan belajar agama.

Berdasarkan analisis tersebut, strategi yang diambil adalah Strategi SO (Strengths-Opportunities), yaitu memanfaatkan antusiasme siswa dan fleksibilitas kurikulum untuk mengintegrasikan elemen gamifikasi tanpa harus menghilangkan esensi religiusitas materi Al-Qur'an Hadits (Rusman, 2022).

### **Rekaman Persepsi Siswa dan Guru (Hasil Wawancara)**

Untuk memperkuat data kualitatif, peneliti menyertakan cuplikan wawancara yang merepresentasikan transformasi mentalitas subjek penelitian.

**Wawancara 1: Persepsi Siswa (Inisial A, Kelas XI SMA di Sarolangun)**

*"Dulu kalau jam pelajaran Al-Qur'an Hadits, saya jujur sering mengantuk karena isinya cuma baca kitab dan tulis di papan tulis. Tapi sekarang sejak ada sistem poin dan 'Misi Mingguan' seperti di game, saya jadi semangat hafalan. Ada rasa bangga kalau nama saya muncul di papan peringkat (leaderboard) kelas."*

**Wawancara 2: Persepsi Guru PAI (Inisial Ibu F, Guru SMA)**

*"Awalnya saya ragu, apa tidak 'berdosa' mengajarkan hadits pakai sistem skor seperti main game? Tapi setelah saya lihat anak-anak jadi lebih cepat hafal dan mereka sendiri yang mencari asbabun nuzul tanpa disuruh, saya sadar bahwa metode hanyalah alat. Intinya adalah bagaimana nur (cahaya) ilmu itu masuk ke mereka dengan cara yang mereka sukai."*

### **Diskusi: Sinkronisasi Adab dan Gamifikasi**

Tantangan terbesar dalam transformasi ini adalah menjaga Adab (etika). Dalam tradisi Islam, ilmu tidak hanya tentang kognisi, tetapi juga keberkahan. Peneliti menemukan bahwa di SMA Sarolangun, gamifikasi harus dimodifikasi dengan "Adab Points". Artinya, jika seorang siswa mendapatkan skor tinggi namun menunjukkan perilaku tidak sopan di kelas, poin mereka dapat dikurangi (penalty system). Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan integral yang diusung oleh Zuhairi (2021), di mana kemajuan teknologi tidak boleh menanggalkan akar spiritualitas.

### **SIMPULAN**

Transformasi pembelajaran Al-Qur'an Hadits melalui gamifikasi di SMA Kabupaten Sarolangun terbukti efektif meningkatkan engagement Generasi Z. Metodologi ini berhasil mengubah persepsi siswa terhadap pelajaran agama dari subjek yang statis menjadi dinamis. Disarankan kepada Dinas Pendidikan dan Kantor Kemenag Sarolangun untuk mengadakan workshop metodologi gamifikasi bagi guru-guru agama secara berkala.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, Z. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran PAI di Era Digital*. Jambi: Pustaka Akademika
- Deterding, S. (2021). *The Gameful Mind: A New Methodology for Education*. Oxford: Oxford University Press
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer
- Lestari, P., Risnawati, R., & Alwizar, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Educaplay terhadap Keaktifan Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Bengkalis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 12525–12530. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.26770>
- Pransiska, T. (2021). *Pendidikan Islam Visual untuk Generasi Millennial dan Z*. Yogyakarta: Deepublish
- Rusman, R. (2022). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Warini, S., Hidayat, Y. N., & Ilmi, D. (2023). Teori Belajar Sosial Dalam Pembelajaran. *Anthor Education and Learning Journal*, 2(4), 566-576. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i4.181>
- Zuhairi, Z. (2021). *Sejarah dan Dinamika Pendidikan Islam di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara