

PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI GAMIFIKASI APLIKASI
ISLAMI "AL-QUR'AN FOR KIDS" TERHADAP KETERLIBATAN
BELAJAR RATQ WAHID HASYIM

Arista Anafiya Rahayuningsih^{1*}, Fu'ad Arif Noor²

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini^{1,2}

STPI Bina Insan Mulia Yogyakarta^{1,2}

Email: aristaanafia1@gmail.com^{1*}, fuadarifnoor@gmail.com²

Informasi artikel	ABSTRAK
Kata kunci: Gamifikasi, Al-Qur'an, Belajar; Pendidikan, Aplikasi	Riset ini disusun untuk melihat sejauh mana strategi gamifikasi dalam aplikasi Islami "Al-Qur'an for Kids" berkontribusi terhadap keterlibatan belajar anak-anak di RATQ Wahid Hasyim. Pendekatan yang dipakai bersifat kuantitatif dengan rancangan eksperimen semu (quasi-experimental) berpola pretest-posttest control group, di mana kondisi anak diamati sebelum maupun sesudah pemberian perlakuan pada dua kelompok yang saling dibandingkan. Total 40 anak dilibatkan sebagai sampel dan dipecah menjadi kelompok eksperimen serta kelompok kontrol. Pengumpulan data ditempuh melalui observasi terstruktur langsung dan angket keterlibatan belajar yang validitasnya sudah teruji, kemudian diolah memakai uji Independent Sample T-Test berbantuan SPSS versi 26. Hasilnya memperlihatkan angka sig. (2-tailed) 0,000, di bawah ambang 0,05, sehingga hipotesis alternatif (Ha) diterima. Dengan kata lain, strategi gamifikasi pada aplikasi Islami "Al-Qur'an for Kids" terbukti berdampak nyata pada keterlibatan belajar anak di RATQ Wahid Hasyim. Peningkatan keterlibatan belajar kelompok eksperimen tercatat lebih besar dibanding kelompok kontrol, dengan rerata kenaikan skor (gain score) 18,75 berbanding 6,40. Temuan ini menegaskan bahwa perpaduan unsur gamifikasi dan konten Islami mampu mendongkrak keterlibatan belajar anak secara nyata, baik pada aspek perasaan (afektif), pola pikir (kognitif), maupun tindakan (perilaku).
Keywords: Gamification, Al-Qur'an, Learning, Education, Application	Abstract <i>This research set out to examine to what extent a gamification strategy in the Islamic application "Al-Qur'an for Kids" contributes to children's learning engagement at RATQ Wahid Hasyim. It relies on a quantitative approach built on a quasi-experimental, pretest-posttest control group design, comparing children's condition before and after treatment across two groups. A total of 40 children took part as the sample, split evenly into an experimental group and a control group. Data were gathered through direct structured observation together with a learning-engagement questionnaire whose validity had already been established, then processed with an Independent Sample T-Test in SPSS version 26. The outcome showed a sig. (2-tailed) figure of 0.000, below the 0.05 threshold, so the alternative hypothesis (Ha) was accepted. In other words, the gamification strategy embedded in "Al-Qur'an for Kids" produced a real effect on children's learning engagement at RATQ Wahid Hasyim. The rise in engagement was larger for the experimental group than the control group, with an average gain score of 18.75 versus 6.40. These results confirm that pairing gamification with Islamic content can</i>



genuinely lift children's learning engagement across its affective, cognitive, and behavioral facets.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cukup banyak sisi dunia pendidikan, tak terkecuali pada jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD). Kini teknologi tidak lagi berperan sebagai pelengkap semata, melainkan sudah menyatu dengan proses belajar itu sendiri. Salah satu pendekatan yang kian diminati adalah gamifikasi (*gamification*), yakni menyisipkan unsur-unsur permainan seperti poin, level, atau tantangan ke dalam aktivitas belajar yang pada dasarnya bukan permainan. Tujuannya cukup sederhana, yaitu membangkitkan semangat anak agar lebih terlibat dalam belajar.

Dalam pengertian yang lebih ringkas, gamifikasi adalah penerapan cara-cara khas dunia permainan pada konteks di luar bermain, dengan harapan dapat menumbuhkan motivasi serta mengubah kebiasaan penggunaannya (Deterding, S, 2011). Berbagai kajian di bidang pendidikan memperlihatkan bahwa penerapan gamifikasi membantu peserta didik menjadi lebih aktif, lebih fokus, dan lebih mudah mengingat materi pelajaran (Hamari, J, et al, 2014). Komponen-komponen seperti poin, lencana (*badge*), papan peringkat (*leaderboard*), tantangan, serta umpan balik yang cepat saling menopang satu sama lain sehingga tercipta pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna (Kapp, K. M, 2012).

Meski demikian, mengenalkan Al-Qur'an pada anak usia dini bukan perkara yang gampang. Merujuk teori perkembangan Piaget, anak pada rentang usia 4-8 tahun masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga mereka lebih mudah menangkap hal-hal yang bisa dilihat dan dirasakan secara langsung. Karena itulah anak-anak membutuhkan metode belajar yang konkret, interaktif, dan menyenangkan Vygotsky, L. S. (1978). Sayangnya, metode pengajaran Al-Qur'an yang selama ini lazim digunakan masih berpusat pada pengulangan (tikrar) yang cenderung monoton, sehingga anak gampang bosan dan minatnya perlahan menurun. Situasi semacam ini menjadikan pengembangan metode belajar baru yang memadukan nilai keislaman dengan teknologi secara tepat guna sebagai sesuatu yang mendesak untuk dilakukan.

Salah satu wujud inovasi yang muncul untuk menjawab persoalan tersebut adalah aplikasi "Al-Qur'an for Kids", sebuah aplikasi digital Islami yang memang dirancang khusus untuk anak-anak. Di dalamnya terdapat perpaduan beberapa unsur gamifikasi seperti *reward system*, *level progression*, *animated characters*, dan *feedback*, yang semuanya diarahkan untuk membantu anak mengenal huruf hijaiyah, melafalkannya dengan benar (makharijul huruf), sekaligus menghafal surat-surat pendek. Versi awal aplikasi ini (Versi 1.0) dikembangkan oleh Sari & Widodo (2021) dan telah melalui uji kelayakan pakar dengan hasil dinyatakan

sangat valid untuk dipakai. Umumnya anak menggunakan aplikasi ini selama kurang lebih 20-30 menit pada setiap sesi belajar. Sari & Widodo (2021) turut menemukan bahwa aplikasi belajar Al-Qur'an berbasis Android ini sanggup mendongkrak motivasi belajar anak usia dini secara nyata (Widodo, 2021).

Keterlibatan belajar (*learning engagement*) sejatinya merangkum tiga sisi sekaligus, yaitu sisi perasaan (afektif), sisi cara berpikir (kognitif), dan sisi tindakan atau perilaku (*behavioral*) (Fredricks, J. A., et al, 2004). Fredricks dkk. (2004) memaknai keterlibatan belajar sebagai gambaran seberapa aktif anak berpartisipasi, seberapa besar ketertarikannya pada pelajaran, serta sejauh mana perasaan dan pikirannya turut larut dalam proses belajar. Ketiga sisi tersebut saling berkaitan dan bersama-sama menentukan kualitas pengalaman belajar yang dirasakan anak (Fredricks, J. A., et al, 2004).

RA Tahfidzul Qur'an Wahid Hasyim merupakan lembaga pendidikan Al-Qur'an berbasis komunitas yang bernaung di bawah Yayasan Pondok Pesantren Wahid Hasyim Yogyakarta, dengan misi mencetak generasi Qur'ani sejak dini. Kendati demikian, studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada September 2024 memperlihatkan gejala menurunnya keterlibatan belajar anak di lembaga tersebut. Gejala ini tampak dari anak-anak yang kurang fokus, mudah teralihkan perhatiannya, dan kurang antusias mengikuti pembelajaran Al-Qur'an secara konvensional. Temuan awal inilah yang mendorong peneliti untuk menguji secara sistematis bagaimana pengaruh strategi gamifikasi melalui aplikasi "*Al-Qur'an for Kids*" terhadap keterlibatan belajar anak di RATQ Wahid Hasyim.

Akar konsep gamifikasi dapat ditelusuri dari tradisi permainan bertujuan serius (*serious games*) yang mula-mula diperkenalkan Abt (1970) Abt, C. C. (1970), kemudian dipopulerkan lagi dalam ranah digital oleh Prensky (2001). Deterding dkk. (2011) memaknai gamifikasi sebagai penerapan unsur desain permainan ke dalam konteks yang bukan permainan (Deterding, S., 2011). Dengan kata lain, gamifikasi tidak serta-merta mengubah sesuatu menjadi permainan utuh, melainkan hanya meminjam sebagian unsurnya seperti poin, tantangan, alur cerita, dan umpan balik untuk diterapkan pada kegiatan belajar.

Kapp (2012) berpendapat bahwa keberhasilan gamifikasi tidak semata bertumpu pada mekanisme permainannya, tetapi lebih pada kesanggupannya membangkitkan motivasi yang tumbuh dari dalam diri seseorang Kapp, K. M. (2012). Pandangan tersebut selaras dengan Teori Determinasi Diri (*Self-Determination Theory/SDT*) yang dikemukakan Ryan & Deci (2000), yakni motivasi internal seseorang akan muncul manakala ia merasa memiliki kebebasan memilih (otonomi), merasa cakap (kompetensi), dan merasa terhubung dengan sesama (keterkaitan) (Ryan, R. M., & Deci, E. L, 2000). Dalam praktik gamifikasi, ketiga kebutuhan dasar tersebut dapat terpenuhi melalui aktivitas seperti memilih

level, menuntaskan tantangan, dan berinteraksi dengan pengguna lain di dalam permainan.

Zichermann & Cunningham (2011) mengelompokkan unsur gamifikasi ke dalam empat kategori pokok, yakni (1) *Mechanics*, yaitu aturan dan sistem poin dalam permainan; (2) *Dynamics*, yaitu pola perilaku pengguna yang timbul akibat mekanik tersebut; (3) *Aesthetics*, yaitu pengalaman emosional yang dirasakan pengguna; serta (4) *Narration*, yaitu alur cerita yang menyertai permainan (Zichermann, G., & Cunningham, C, 2011). Keempat kategori ini dapat digabungkan dalam satu aplikasi pembelajaran untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan berkelanjutan.

Fredricks dkk. (2004) memilah keterlibatan belajar menjadi tiga dimensi. Pertama, keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*), yakni sejauh mana anak turut serta secara aktif dalam kegiatan akademik maupun non-akademik. Kedua, keterlibatan emosional atau afektif (*emotional engagement*), yaitu bagaimana perasaan anak terhadap guru, teman, dan sekolahnya. Ketiga, keterlibatan kognitif (*cognitive engagement*), yaitu besarnya usaha mental yang dikerahkan anak saat belajar, termasuk kemampuan mengatur diri sendiri dan menerapkan strategi berpikir (Fredricks, J. A., 2004)

Skinner dkk. (2009) menambahkan bahwa sifat keterlibatan belajar cenderung dinamis dan amat bergantung pada situasi yang dihadapi, terutama dipengaruhi oleh kualitas interaksi antara anak dengan lingkungan belajarnya (Skinner, E. A, et all, 2009). Khusus pada jenjang PAUD, keterlibatan belajar yang baik tercermin dari anak yang mampu fokus memperhatikan, tampak antusias, dan aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan belajar.

Aplikasi "*Al-Qur'an for Kids*" merupakan aplikasi edukasi berbasis Android/iOS yang dirancang khusus untuk membantu anak usia dini dalam belajar Al-Qur'an. Aplikasi ini menyatukan konten Islami yang autentik dengan unsur-unsur gamifikasi yang dapat disesuaikan menurut kebutuhan penggunanya.

Di antara fitur andalan aplikasi ini adalah: (1) sistem poin dan bintang yang muncul tiap kali anak berhasil membaca dengan tepat; (2) animasi karakter Muslim yang mampu menarik perhatian anak; (3) umpan balik audio-visual yang langsung tersaji setelah anak menjawab atau membaca; (4) tingkatan (level) belajar yang disusun secara bertahap, mulai dari huruf hijaiyah dasar sampai hafalan surat; (5) papan peringkat (*leaderboard*) yang memantik semangat berkompetisi secara sehat; dan (6) sistem penghargaan berupa medali serta trofi virtual.

Muslih (2020) melalui penelitiannya perihal pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Al-Qur'an menyimpulkan bahwa perpaduan teknologi digital dengan nilai-nilai keislaman mampu menghadirkan suasana belajar yang nyaman dan sejalan dengan tahap perkembangan anak usia dini (Muslih, M, 2020).

Bertolak dari uraian latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah penggunaan strategi gamifikasi aplikasi Islami '*Al-Qur'an for Kids*' berpengaruh secara signifikan terhadap keterlibatan belajar anak di RATQ Wahid Hasyim?”. Penelitian ini diarahkan untuk mengkaji pengaruh tersebut secara empiris sekaligus menghadirkan rekomendasi berbasis bukti (*evidence-based*) bagi para pendidik dan pengambil kebijakan di lingkungan PAUD berbasis Islam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menempuh pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen semu (*quasi-experimental*), lebih spesifik lagi berpola pretest-posttest control group. Secara sederhana, peneliti mengamati kondisi anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan, baik pada kelompok yang menerima perlakuan maupun yang tidak. Rancangan ini dipilih sebab memungkinkan peneliti membandingkan hasil kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol tanpa perlu pengacakan penuh, mengingat keterbatasan yang lazim dijumpai pada riset di lingkungan lembaga pendidikan (Sugiyono, 2019).

Lokasi penelitian bertempat di RATQ Wahid Hasyim, Jl. Santri No. 03, Gaten, Dabag, Condongcatur, Depok, Sleman, yang berlangsung sejak Oktober hingga Desember 2025. Populasi yang menjadi sasaran adalah seluruh peserta didik RATQ Wahid Hasyim yang berjumlah 60 anak. Dari populasi tersebut, ditentukan 40 anak sebagai sampel melalui teknik purposive sampling (pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu), dengan kriteria: (1) tercatat aktif sebagai peserta didik; (2) berusia 5–7 tahun; (3) memiliki akses ke smartphone atau tablet di rumah; dan (4) memperoleh izin orang tua (*informed consent*).

Pengumpulan data pada penelitian ini memanfaatkan dua instrumen. Pertama, Lembar Observasi Keterlibatan Belajar yang disusun mengacu pada tiga dimensi Fredricks dkk. (2004) dan memuat 30 pernyataan dengan skala penilaian 1 hingga 4 (skala Likert). Kedua, Pedoman Wawancara untuk guru dan orang tua, yang berfungsi memperkuat data hasil observasi. Kedua instrumen ini telah diuji dan dinyatakan valid (memakai uji Pearson Product Moment) sekaligus sangat reliabel/konsisten (memakai uji Cronbach Alpha, dengan capaian $\alpha = 0,89$).

Prosedur penelitian ditempuh dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah Pretest, yakni mengukur kondisi awal keterlibatan belajar anak pada kedua kelompok memakai alat ukur yang sama. Tahap kedua adalah Perlakuan (*Treatment*), di mana kelompok eksperimen belajar *Al-Qur'an* menggunakan strategi gamifikasi lewat aplikasi "*Al-Qur'an for Kids*" selama 8 kali pertemuan (setara 16 jam pelajaran, masing-masing 45 menit), sedangkan kelompok kontrol tetap mengikuti metode belajar seperti biasa. Tahap ketiga adalah Posttest, yaitu mengukur ulang keterlibatan belajar kedua kelompok setelah perlakuan diberikan guna melihat ada atau tidaknya perubahan.

Analisis data ditempuh melalui program SPSS versi 26 dengan beberapa tahapan uji statistik. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk memastikan sebaran data bersifat normal; Uji Homogenitas dengan Levene's Test dipakai untuk memastikan variasi data antar kelompok setara; dan Uji Hipotesis melalui Independent Sample T-Test digunakan untuk membandingkan rata-rata keterlibatan belajar kelompok eksperimen dan kontrol pada hasil posttest, dilengkapi Paired Sample T-Test untuk membandingkan hasil pretest dan posttest pada tiap kelompok. Taraf signifikansi (batas toleransi kesalahan) yang dipakai adalah $\alpha = 0,05$ atau setara 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum melangkah ke pengujian hipotesis, peneliti lebih dulu memastikan data telah memenuhi syarat untuk dianalisis. Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov memperlihatkan nilai signifikansi 0,147 (pretest) dan 0,112 (posttest) pada kelompok eksperimen, serta 0,163 (pretest) dan 0,128 (posttest) pada kelompok kontrol seluruhnya berada di atas 0,05, yang berarti data tersebar normal. Uji homogenitas Levene's Test turut menunjukkan nilai signifikansi 0,892 (di atas 0,05), menandakan variasi data pada kedua kelompok relatif setara. Karena kedua prasyarat tersebut terpenuhi, analisis lanjutan menggunakan Independent Sample T-Test dapat dilaksanakan. Gambaran umum data pretest dan posttest dari kedua kelompok penelitian tersaji pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Deskripsi Statistik Data Keterlibatan Belajar

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Dev.	Kategori
Pretest Eksperimen	20	45	70	56.25	6.83	Sedang
Posttest Eksperimen	20	70	95	75.00	7.42	Tinggi
Pretest Kontrol	20	44	69	55.80	6.91	Sedang
Posttest Kontrol	20	48	73	62.20	7.14	Sedang

Tabel 1 memperlihatkan bahwa rata-rata skor posttest kelompok eksperimen (75,00) jauh melampaui rata-rata posttest kelompok kontrol (62,20). Kenaikan skor (gain score) pada kelompok eksperimen tercatat mencapai 18,75 poin, jauh lebih besar dibandingkan kelompok kontrol yang hanya bertambah 6,40 poin. Hasil uji hipotesis dengan Independent Sample T-Test disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Independent Sample T-Test

Kelompok	N	Mean	Std. Dev.	t	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	20	75.00	7.42	6.847	0.000
Kontrol	20	62.20	7.14		

Merujuk Tabel 2, diperoleh nilai t hitung sebesar 6,847 dengan df = 38 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Oleh karena nilai tersebut berada di bawah 0,05, maka H₀ ditolak sedangkan H_a diterima. Dengan demikian, strategi gamifikasi pada aplikasi Islami "*Al-Qur'an for Kids*" terbukti berpengaruh signifikan terhadap keterlibatan belajar anak di RATQ Wahid Hasyim.

Hasil analisis keterlibatan belajar per dimensi ditampilkan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Analisis Gain Score Per Dimensi Keterlibatan Belajar

Dimensi Keterlibatan	Pretest Eks.	Posttest Eks.	Gain Score	Kategori Peningkatan
Afektif	54.30	76.50	22.20	Tinggi
Kognitif	57.10	74.80	17.70	Tinggi
Perilaku	57.35	73.70	16.35	Sedang-Tinggi
Rata-rata	56.25	75.00	18.75	Tinggi

Berdasarkan Tabel 3, kenaikan paling menonjol terjadi pada dimensi afektif (perasaan) yaitu sebesar 22,20 poin (kategori tinggi), disusul dimensi kognitif (pemikiran) sebesar 17,70 poin (kategori tinggi), kemudian dimensi perilaku sebesar 16,35 poin (kategori sedang-tinggi).

Pembahasan

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa strategi gamifikasi lewat aplikasi "*Al-Qur'an for Kids*" memberi dampak positif sekaligus nyata terhadap keterlibatan belajar anak di RATQ Wahid Hasyim. Hasil ini selaras dengan sejumlah penelitian terdahulu yang juga memperlihatkan efektivitas gamifikasi dalam dunia pendidikan.

Hamari dkk. (2014), melalui kajian mereka atas 24 penelitian seputar gamifikasi, menyimpulkan bahwa gamifikasi secara konsisten memberi dampak positif terhadap keterlibatan pengguna, terlebih apabila rancangannya mempertimbangkan konteks serta karakteristik penggunanya (Hamari, J, et al, 2014). Pada penelitian ini, pengguna aplikasi adalah anak usia 5-7 tahun yang menurut teori Piaget masih berada di tahap berpikir praoperasional hingga operasional konkret, sehingga mereka masih sangat mengandalkan hal-hal yang dapat dilihat dan dialami secara langsung. Kondisi ini menjelaskan mengapa

tampilan visual dan audio yang kaya dalam aplikasi terasa begitu sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Kenaikan tertinggi yang terjadi pada dimensi afektif (22,20 poin) mengindikasikan bahwa unsur gamifikasi berhasil menumbuhkan ikatan emosional positif antara anak dengan kegiatan belajar Al-Qur'an. Hal ini sejalan dengan teori SDT dari Ryan & Deci (2000), yang menyatakan bahwa ketika seseorang merasakan kesenangan alami saat melakukan sesuatu, keterlibatan emosionalnya pun turut meningkat (Ryan, R. M., & Deci, E. L, 2000). Animasi karakter Muslim yang ramah anak, efek suara yang menghibur, serta jalan cerita yang memotivasi di dalam aplikasi berhasil menautkan pengalaman belajar Al-Qur'an dengan rasa senang dan rasa berhasil pada diri anak.

Kenaikan yang cukup signifikan pada dimensi kognitif (17,70 poin) mencerminkan bahwa gamifikasi sanggup mendorong anak berpikir lebih aktif dan mengelola cara belajarnya sendiri. Tingkatan (level) belajar yang disusun secara bertahap dalam aplikasi mulai dari huruf hijaiyah sederhana sampai bacaan yang lebih kompleks menerapkan gagasan *Zone of Proximal Development* (ZPD) dari Vygotsky (1978) secara terstruktur, yakni menghadirkan tantangan belajar yang sedikit di atas kemampuan anak saat itu (Vygotsky, L. S, 1978). Tiap kali anak berhasil menuntaskan satu level, ia akan disodori tantangan baru yang sedikit lebih menantang dari kemampuannya, sehingga anak terpacu untuk berusaha lebih giat namun tetap dalam jangkauan yang masih dapat dicapai.

Ditinjau dari sisi desain pembelajaran, temuan ini juga menguatkan kerangka LM-GM Framework yang digagas Lim dkk. (2015) yang menyoroti pentingnya keselarasan antara tujuan pembelajaran (*learning mission*) dan mekanisme permainan (*game mechanics*) (Lim, T, 2015). Pada aplikasi "*Al-Qur'an for Kids*", setiap unsur gamifikasi poin, badge, *leaderboard* memang dirancang agar menopang tujuan pembelajaran Islami tertentu, bukan sekadar hiburan tambahan yang tak berkaitan dengan materi.

Salah satu sumbangan penting penelitian ini adalah membuktikan bahwa gamifikasi dapat dipadukan secara harmonis dengan pendidikan agama Islam tanpa mengurangi kesakralan Al-Qur'an. Sebaliknya, apabila dirancang secara cermat, elemen gamifikasi justru mampu menumbuhkan kecintaan anak terhadap Al-Qur'an sejak dini, membentuk kebiasaan belajar yang positif, sekaligus meletakkan fondasi karakter Qur'ani yang kokoh.

Temuan Sari & Widodo (2021), yang mencatat kenaikan motivasi belajar sebesar 67% lewat aplikasi pembelajaran Al-Qur'an berbasis Android, turut menguatkan hasil penelitian ini.10 Sekalipun konteks dan alat ukur yang digunakan berbeda, kesamaan arah temuan tersebut memperkuat keyakinan bahwa memadukan teknologi gamifikasi dengan pendidikan Al-Qur'an bagi anak usia dini merupakan pendekatan yang tepat dan efektif. Kenaikan motivasi ini terutama

bersumber dari dimensi afektif anak, yang mencakup aspek penerimaan (*receiving*) dan pemberian respons (*responding*) di mana anak menunjukkan kesediaan penuh memperhatikan interaksi visual serta memunculkan rasa senang (*pleasure in response*) tiap kali menuntaskan sebuah level. Perubahan perilaku positif ini didorong oleh faktor penguatan ekstrinsik (*extrinsic reinforcement*) berupa sistem *reward* instan dan *audio-visual feedback* yang memicu pelepasan hormon dopamin di otak anak, sehingga membantu mereka tetap fokus. Kendati demikian, hasil ini juga berpeluang dipengaruhi oleh efek kebaruan (*novelty effect*, yakni ketertarikan sesaat yang muncul karena media digital interaktif masih tergolong hal baru dalam pembelajaran formal anak. Oleh sebab itu, guna memastikan peningkatan perilaku ini bertahan dalam jangka panjang, perlu dilakukan evaluasi berkala untuk mengetahui apakah motivasi anak benar-benar tumbuh dari pemahaman materi, ataukah sekadar ketertarikan sementara terhadap kecanggihan teknologinya.

SIMPULAN

Mengacu pada hasil analisis data serta pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa strategi gamifikasi aplikasi Islami "Al-Qur'an for Kids" berpengaruh signifikan terhadap keterlibatan belajar anak di RATQ Wahid Hasyim. Kesimpulan ini didukung oleh nilai t hitung = 6,847 dan sig. (2-tailed) = 0,000 yang berada di bawah 0,05 pada uji Independent Sample T-Test. Kelompok eksperimen mencatat peningkatan keterlibatan belajar dengan rata-rata kenaikan (*gain score*) 18,75 poin, jauh melampaui kelompok kontrol yang hanya naik 6,40 poin. Peningkatan paling menonjol terjadi pada dimensi afektif, disusul dimensi kognitif, kemudian dimensi perilaku.

Bertolak dari temuan tersebut, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi. Pertama, bagi pendidik RATQ/TPA/TPQ, agar mempertimbangkan pemanfaatan aplikasi gamifikasi Islami sebagai pelengkap metode pembelajaran konvensional. Kedua, bagi pengembang aplikasi, agar terus memperkaya konten gamifikasi dengan tetap berpedoman pada kurikulum Al-Qur'an yang terstandarisasi. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, agar mengkaji pengaruh jangka panjang gamifikasi terhadap karakter dan kemampuan hafalan Al-Qur'an anak, sekaligus memperluas cakupan sampel penelitian ke berbagai lembaga pendidikan Al-Qur'an lain di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abt, C. C. (1970). *Serious games*. Viking Press.
- 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*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Lim, T., Carvalho, M. B., Bellotti, F., Arnab, S., & De Freitas, S. (2015). The LM-GM framework for serious games analysis. *Serious Games and Edutainment Applications*, 2, 3–24. https://doi.org/10.1007/978-3-319-24259-3_1
- Muslih, M. (2020). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Al-Qur'an pada anak usia dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.528>
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Sari, R. P., & Widodo, W. (2021). Efektivitas aplikasi pembelajaran Al-Qur'an berbasis android terhadap motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1234–1245. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.834>
- Schell, J. (2008). *The art of game design: A book of lenses*. Morgan Kaufmann.
- Skinner, E. A., Kindermann, T. A., Connell, J. P., & Wellborn, J. G. (2009). Engagement and disaffection as organizational constructs in the dynamics of motivational development. In K. R. Wentzel & A. Wigfield (Eds.), *Handbook of motivation at school* (pp. 223–245). Routledge.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.