

Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran Tahfidz di MTsS Al-Washliyah Medan Krio

Lutfia Saharani¹, Arie Dwi Ningsih²

^{1,2} Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai, Indonesia

Email : lutfiasaharani6@gmail.com¹, ariedwiningsih@insan.ac.id²

Abstrak

Pembelajaran tahfidz memiliki tantangan tersendiri, seperti melemahkan motivasi, kejenuhan dalam menghafal, Penelitian ini bertujuan menggali bagaimana gamifikasi dapat berpengaruh pada dampaknya terhadap motivasi, keterlibatan dan pencapaian siswa hafalan dalam proses pembelajaran tahfidz. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode studi kasus, Berdasarkan kondisi nyata Di MTSS Al-Washliyah Medan Krio. Penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada pembelajaran tahfidz belum ada penerapan mengalami hambatan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian mengenai penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pembelajaran tahfidz, ditemukan bahwa penggunaan teknologi ini memberikan kontribusi positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan pencapaian hafalan siswa. siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran ketika menggunakan media berbasis gamifikasi. Karena timbul daya saing antar siswa, dan terlebih lagi siswa menjadi aktif dan terlibat, Interaksi antara siswa dan guru juga meningkat, karena metode ini memungkinkan lebih banyak interaksi melalui aktivitas berbasis teknologi. Dengan cara ini, guru dapat mengidentifikasi kesulitan siswa dalam menghafal dan memberikan bimbingan yang lebih efektif.

Kata Kunci: *Gamifikasi, Implementasi, Media Pembelajaran.*

Implementation of the Use of Gamification-Based Learning Media in Tahfidz Learning at MTsS Al-Washliyah Medan Krio

Abstract

Tahfidz learning has its own challenges, such as weakening motivation, saturation in memorization, This study aims to explore how gamification can affect the impact on motivation, involvement and achievement of memorization students in the tahfidz learning process. The research uses descriptive qualitative with a case study method. Based on real conditions at MTsS Al-Washliyah Medan Krio. The application of gamification-based learning media in tahfidz learning has not been implemented to experience obstacles in the learning process. Based on research on the application of gamification-based learning media in tahfidz learning, it was found that the use of this technology contributes positively to students' motivation, involvement, and memorization achievements. Competitiveness between students arises, and even more so students become.

Keywords: *Gamification, Implementation, Instructional Media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah konsep yang kompleks dan memiliki banyak dimensi. Secara umum, pendidikan dapat didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi mereka secara aktif. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003, pendidikan bertujuan untuk membentuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk individu dan masyarakat. (Pristiwanti et al., 2022) Pendidikan memiliki beberapa definisi, Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan perilaku individu (Abd Rahman et al., 2022).

Pendidikan sebagai proses merupakan upaya terencana untuk mengembangkan potensi individu melalui pembelajaran, pengalaman, dan interaksi dengan lingkungan, proses ini melibatkan penanaman nilai, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bertujuan membentuk pribadi yang kompeten, mandiri, dan berkontribusi bagi masyarakat. Pendidikan tidak hanya terjadi di ruang formal seperti sekolah, tetapi juga melalui pengalaman informal dalam kehidupan sehari-hari, menjadikannya proses seumur hidup yang dinamis dan adaptif. Pendidikan juga dipandang sebagai sarana untuk mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Pendidikan Agama Islam dapat didefinisikan sebagai bimbingan yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk memahami, serta menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mencakup pengembangan aspek jasmani, rohani dan karakter siswa menuju terciptanya insan kamil. (Ramada et al., 2024) Pendidikan Agama Islam mencakup beberapa aspek pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa dalam menjalani kehidupan sesuai dengan nilai-nilai Islam, Salah satu bentuk pendidikan yang memiliki peranan agama termasuklah pembelajaran tahfidz. Dalam konteks pendidikan Islam, program tahfidz sering diintegrasikan dengan pembelajaran formal dan non-formal untuk membentuk karakter peserta didik yang cinta Al-Qur'an dan berakhlak mulia.

Di Indonesia, salah satu aspek pendidikan yang mendapatkan perhatian khusus adalah pembelajaran agama, termasuk pembelajaran tahfidz Al-Qur'an. Pembelajaran tahfidz Al-Qur'an adalah proses menghafal Al-Qur'an yang bertujuan untuk menjaga dan melestarikan keaslian kitab suci umat Islam. Secara etimologis, "tahfidz" berarti menghafal, yang dilakukan melalui pengulangan membaca dan mendengarkan. Keutamaan tahfidz dalam pendidikan mencakup pengembangan karakter siswa, peningkatan kemampuan kognitif dan spiritual, serta pembentukan akhlak mulia, Selain itu, tahfidz juga berperan penting dalam membentuk generasi yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. (Fatmala, 2021) adapun ayat Al-Qur'an yang menjelaskan Allah telah menjamin bahwasanya tidak ada kesulitan bagi orang Muslim untuk membaca ataupun menghafal Al-Qur'an, Dalam firman Allah QS. Al-Qamar ayat 17 berbunyi:

وَلَقَدْ يَسَّرْنَا الْقُرْآنَ لِلذِّكْرِ فَهَلْ مِنْ مُدَكِّرٍ ﴿١٧﴾

Artinya: Dan sesungguhnya telah Kami mudahkan Al-Qu'ran untuk pelajaran, maka adakah orang yang mengambil pelajaran?"

Kandungan surah al-Qamar ayat 17 dalam tafsir al-Mishbāh. Aku bersumpah bahwa Kami telah mudahkan al-Qur'an untuk dijadikan peringatan dan pelajaran. Maka adakah orang yang mengambil pelajaran? (Mayanti, 2022). Makna Al-Qur'an diturunkan sebagai bentuk peringatan, sebagai petunjuk, pedoman hidup, dan juga sebagai pelajaran dan

penghafalan. Adanya sebuah perintah dalam ayat tersebut yang mengandung makna ambillah sebagai nasihat untuk setiap hamba-hamba-Nya (Sholikha, n.d.). Jadi, Ayat ini merupakan motivasi bagi manusia agar mendekati diri kepada Al-Qur'an sebagai pedoman hidup. Pesan utama dari ayat ini adalah mengajak manusia untuk memanfaatkan kemudahan tersebut, mempelajari isi Al-Qur'an, mengambil pelajaran darinya, dan menjadikannya pedoman dalam kehidupan sehari-hari.

Tahfidz Al-Qur'an tidak hanya mengajarkan siswa untuk menghafal, tetapi juga untuk memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tantangan dalam pembelajaran tahfidz disekolah sering kali berkaitan dengan rendahnya minat dan motivasi siswa untuk menghafal Al-Qur'an secara konsisten. Hal ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan monoton, sehingga siswa cenderung cepat bosan.

Digitalisasi pendidikan telah menjadi bagian penting dari strategi digital nasional Indonesia. (Putra & Wanda, 2023) dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan tahfidz disekolah. Terdapat berbagai inovasi telah diterapkan, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Elemen-elemen tersebut meliputi, poin, level, tantangan, dan penghargaan yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan (Febriansah et al., 2024).

Konsep gamifikasi telah memperoleh perhatian signifikan dibidang pendidikan sebagai metode pembelajaran alternatif. Gamifikasi mengacu pada pemanfaatan elemen desain permainan dalam lingkungan non-permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, pencapaian siswa dan pengalaman Mengajar guru melalui gamifikasi merupakan proses yang kolaboratif dan menyenangkan. Penerapan gamifikasi diruang kelas dan lingkungan belajar lainnya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan Perkembangan teknologi pendidikan saat ini memberikan peluang untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu pendekatan yang menarik perhatian adalah penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Dalam konteks pembelajaran tahfidz, gamifikasi diharapkan dapat membantu siswa menghafal Al-Qur'an dengan lebih efektif dan menyenangkan. Pembelajaran tahfidz memerlukan metode yang mampu menjaga motivasi dan konsistensi siswa dalam menghafal Al-Qur'an. Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi berpotensi menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses menghafal (Suparmini et al., 2024).

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif pada motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, serta memberikan peluang untuk memenuhi kebutuhan pendidikan generasi digital. (Almelhes, 2024) telah menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian siswa dalam pembelajaran bahasa Arab, Penelitian ini penting untuk dilakukan karena masih terdapat kesenjangan dalam implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran tahfidz. namun belum banyak penelitian yang secara spesifik meneliti efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran tahfidz.

Pembelajaran tahfidz memiliki tantangan tersendiri, seperti kurangnya penerapan penggunaan media gamifikasi pada pembelajaran tahfidz sehingga cenderung menimbulkan

kurangnya motivasi, kejenuhan dalam menghafal, serta minimnya variasi metode pembelajaran yang menarik. Berdasarkan kondisi nyata Di MTSS Al-Washliyah Medan Krio. belum adanya penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada proses pembelajaran tahfidz. Dikarnakan Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media gamifikasi sehingga menjadi salah satu kendala utama terhadap proses pembelajaran. Permasalahan ini perlu segera diatasi agar tujuan pembelajaran tahfidz dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien. Sehingga implementasi penggunaan media berbasis gamifikasi pada proses pembelajaran tahfizh di MTSS Al-Wahliyah Medan Krio dapat berjalan sesuai dengan harapan. Sehingga diharapkan mengalami perubahan dalam proses pembelajaran. Agar terdapat peningkatan motivasi, keterlibatan dan pencapaian hafalan siswa.

Oleh karena itu, di MTSS Al Washliyah Medan Krio. Penelitian ini bertujuan menggali bagaimana gamifikasi dapat memengaruhi dalam proses pembelajaran tahfidz, faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya, serta dampaknya terhadap motivasi, keterlibatan dan pencapaian hafalan siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dan teoretis bagi pengembangan metode dalam proses pembelajaran tahfidz yang lebih inovatif dan efektif.

METODE



Gambar 1. Tampilan Depan Pintu Gerbang MTsS Al-Washliyah Medan Krio

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode studi kasus, dalam penelitian kualitatif memberikan fleksibilitas bagi peneliti untuk menggali fenomena secara mendalam dan menyeluruh, memungkinkan peneliti memiliki wawasan yang mendalam tentang kompleksitas kasus yang diteliti. (Pahleviannur et al., 2022). untuk mendapat pemahaman mendalam tentang implemensi penggunaan media berbasis gamifikasi pada pembelajaran tahfizh. Data akan dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi kepada responden.

Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari hingga Februari 2025. Penelitian ini dilakukan di MTsS Al Washliyah Medan Krio. Di mana penelitian dilaksanakan untuk memperoleh data atau informasi yang berkaitan dengan fokus permasalahan atau tujuan penelitian.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada kualitatif disebut dengan responden atau orang yang memberikan informasi mengenai data yang dibutuhkan peneliti, terkait dengan penelitian yang dilaksanakan. Fokus penelitian ini adalah pada pembelajaran tahfidz, dengan menghafal surah yang ada pada jus tiga puluh, responden yang dipilih dalam hal ini adalah guru tahfidz dan juga siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Teknik pemilihan subjek penelitian adalah dengan mencari informasi data guru tahfidz yang ada di sekolah tersebut, kemudian peneliti memilih satu diantara tiga guru tahfidz yaitu bapak Suhaili Daulay, sebagai informan utama pada penelitian ini. Selanjutnya responden dari siswa kelas IX-8 Maka dengan hal ini peneliti telah menemukan subjek penelitian.

Prosedur

Dalam sebuah penelitian diperlukannya sebuah proses atau langkah-langkah yang dilakukan dengan cara yang sistematis dan terencana untuk mempermudah mendapatkan jawaban dan hasil dari pertanyaan dan masalah pada penelitian. Ada beberapa prosedur penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pralapanan, kegiatan ini peneliti memilih tempat penelitian, membuat rencana penelitian, meminta perizinan lokasi dan pada pihak yang ingin diteliti, memilih responden untuk diteliti kemudian menyiapkan perlengkapan penelitian.
2. Tahap kegiatan lapangan, pada kegiatan ini peneliti pengambilan data atau informasi dari responden dengan melakukan wawancara kepada responden dan observasi kegiatan proses pembelajaran tahfidz pada implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi, di MTSS Al-Washliyah Medan Krio.
3. Tahap pasca lapangan, setelah menyelesaikan penelitian di lapangan, peneliti melakukan beberapa tahapan berikut: pengolahan data, analisis dan penyusunan laporan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan oleh peneliti adalah data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dengan observasi dan wawancara, implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada pembelajaran tahfidz di MTSS Al-Washliyah Medan Krio, kemudian hasil dari temuan pada saat penelitian. Data sekunder adalah data yang didapatkan oleh peneliti dari jurnal, buku, dokumen yang relevan dengan masalah atau tujuan penelitian.

Teknik pengumpulan data pada penelitian kualitatif dilakukan dengan kondisi alami yang terjadi pada lapangan melalui sumber data. Dalam teknik pengumpulan data peneliti tidak dituntut untuk terlibat dalam kegiatan yang akan diteliti yang disebut dengan observasi, peneliti berpartisipasi dalam pengimplentasikan penggunaan media berbasis gamifikasi, sebagaimana keberlangsungan proses pembelajaran tersebut kemudian mengamati, mencatat, dan mendokumentasikan kegiatan tersebut, teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu: wawancara, observasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Reduksi data, pada tahap ini peneliti melakukan pemindahan data dari lapangan, menentukan permasalahan dan menentukan pendekatan pengumpulan data yang

diperoleh, tahap ini berlaku dari awal hingga akhir penelitian. Data dari hasil reduksi menunjukkan keterangan yang lebih jelas tentang hasil pengamatan.

- b. Penyajian data, peneliti pada tahap ini mengumpulkan informasi-informasi untuk memberi arahan mengambil kesimpulan yang berupa teks naratif, dengan tujuan mempermudah peneliti menemukan kesimpulan.
- c. Kesimpulan, pada tahap ini peneliti membuat rumusan dan membuat temuan baru dari hasil penelitian.

Dengan metode ini diharapkan penelitian mendapatkan wawasan yang relevan mengenai penggunaan media berbasis gamifikasi pada pembelajaran tahfidz. Serta dapat menjawab tantangan dan dapat memberikan kontribusi praktis dan teoretis bagi pengembangan metode pembelajaran tahfidz yang lebih inovatif dan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan di MTSS Al-Washliyah Medan Krio dengan fokus utama mengimplementasikan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada pembelajaran tahfidz, implementasi dilakukan pada kelas IX-8. Penelitian melakukan wawancara kepada guru tahfidz Bapak Suhaili Daulay, guna mengali dan mendapatkan informasi tentang bagaimana gamifikasi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran tahfidz. Peneliti juga mengali informasi kepada siswa yang ikut serta dalam pembelajaran tahfidz. Pada kelas IX-8 guna mengetahui dampaknya terhadap motivasi, keterlibatan dan pencapaian hafalan siswa dalam implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat diimplementasikan pada pembelajaran tahfidz, serta mengetahui faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada pembelajaran tahfidz.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pembelajaran tahfidz memiliki pengaruh signifikan terhadap efektivitas proses menghafal Al-Qur'an, gamifikasi, dengan elemen-elemen seperti poin, level, tantangan, dan hadiah, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, dengan demikian penggunaan pembelajaran berbasis gamifikasi lebih efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif, sehingga timbul dampak positif pada pencapaian hafalan.

Dengan adanya implementasi gamifikasi mampu meningkatkan pengetahuan guru pada implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat diterapkan pada pembelajaran tahfidz, awalnya guru hanya menerapkan metode tradisional dalam pembelajaran tahfidz, setelah melihat bagaimana media pembelajaran berbasis gamifikasi diimplementasikan pada pembelajaran tahfidz sangat memiliki perbedaan sebelum dan sesudah menerapkan media berbasis gamifikasi pada proses pembelajaran.

Mengenai peningkatan pemahaman guru, Dimana dengan implementasi ini memberikan pengalaman mengejar sehingga menimbulkan adanya kemauan guru untuk menciptakan kreatifitas penguasaan terhadap pengimplementasian berbasis media gamifikasi, dengan implementasi yang terus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dapat menciptakan suasana kelas yang mendukung dalam menerapkan gamifikasi dalam proses

pembelajaran tahfidz. Sehingga guru tahfidz dapat mengikuti era pembelajaran digitalisasi yang akan terus berkembang dalam dunia pendidikan.



Gambar 2. Implementasi penggunaan media berbasis gamifikasi pada pembelajaran tahfidz

Seperti yang diperlihatkan pada gambar, peneliti mengimplementasikan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada siswa dan siswi dalam proses pembelajaran tahfidz dimana dengan implementasi ini menimbulkan dampak yang efektif dan relevan. Berdasarkan hasil wawancara pada siswa kelas IX-8 pada implementasi gamifikasi pada pembelajaran sangat diminati dan diharapkan akan terus diimplementasikan dalam proses pembelajaran dikarenakan dengan implementasi dapat meningkatkan motivasi siswa karena adanya sistem penghargaan yang memacu mereka untuk terus meningkatkan hafalan. Selain itu, keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif metode ini membantu mengatasi kebosanan dan meningkatkan daya ingat siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik serta membuat siswa lebih mampu mengambil fokus dalam menghafal ayat Al-Quran sehingga siswa aktif dan terlibat dalam mengikuti serta menjalankan proses menghafal dalam pembelajaran tahfidz.

Implementasi media pembelajaran pada pembelajaran tahfidz, terdapat perbedaan pencapaian menghafal Al-Quran dimana sebelum adanya implementasi ini siswa sangat tidak tertarik dan menghindari dalam menjalankan proses pembelajaran tahfidz, namun berbeda setelah implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi siswa lebih ingin ikut serta sehingga tanpa disadari gamifikasi dalam pembelajaran tahfidz dapat meningkatkan hasil hafalan siswa dengan implementasi ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif, dapat timbul dampak positif pada pencapaian hafalan siswa pada pembelajaran tahfidz desain gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi menghafal siswa.

Hasil observasi Peneliti juga menemukan beberapa faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya dalam implementasi gamifikasi di MTSS Al Washliyah Medan Krio. Seperti kendala internet sehingga memperlambat pengimplikasikan dalam penerapan media berbasis gamifikasi. Adapun faktor pendukung dalam penerapan gamifikasi, Sebagaimana fakta dilapangan ditemukan adanya kemauan guru untuk menciptakan kreatifitas penguasaan terhadap pengimplementasian berbasis media gamifikasi, sehingga menjadi faktor pendukung dalam menerapkan gamifikasi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran tahfidz Al-Qur'an adalah proses menghafal Al-Qur'an yang bertujuan untuk menjaga dan melestarikan keaslian kitab suci umat Islam. Keutamaan tahfidz dalam pendidikan mencakup pengembangan karakter siswa, peningkatan kemampuan kognitif dan spiritual, serta pembentukan akhlak mulia. Selain itu, tahfidz juga berperan penting dalam membentuk generasi yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. (Fatmala, 2021) Tahfidz Al-Qur'an tidak hanya mengajarkan siswa untuk menghafal, tetapi juga untuk memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari. Dengan implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam tahfidz dapat mengikuti perkembangan digitalisasi pendidikan telah menjadi bagian penting dari strategi digital nasional Indonesia (Putra & Wanda, 2023), sehingga dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Meskipun terdapat tantangan dalam penerapannya, dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil hafalan siswa menunjukkan bahwa metode ini layak untuk dikembangkan lebih lanjut. Penelitian ini memberikan gambaran bahwa teknologi dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pendidikan agama, khususnya dalam pembelajaran tahfidz, dengan pendekatan yang lebih adaptif dan menarik bagi generasi digital. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Relevansi penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pembelajaran tahfidz membawa manfaat yang besar dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan capaian hafalan siswa. Dengan pengelolaan yang baik dan dukungan yang memadai, metode ini dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran tahfidz di berbagai lembaga pendidikan Islam.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pembelajaran tahfidz di MTSS Al Washliyah Medan Krio memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi, partisipasi dan pencapaian hafalan siswa. Berdasarkan penelitian mengenai implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pembelajaran tahfidz, ditemukan bahwa persentase jumlah siswa kelas IX-8 sebanyak 40 orang, data sebelum adanya implementasi di kelas IX-8 pada peningkatan motivasi, keterlibatan, dalam pencapaian hafalan hanya 43% namun setelah menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada pembelajaran tahfidz, siswa mengalami peningkatan pada pencapaian hafalan sebanyak 75% sehingga penggunaan teknologi ini berkontribusi positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan capaian hafalan siswa. motivasi, keterlibatan, dan capaian hafalan siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran ketika menggunakan media berbasis gamifikasi. Disebabkan timbul daya saing antar siswa, dan terlebih lagi mampu mengambil fokus sehingga siswa aktif dan terlibat, dan interaksi antara siswa dan guru juga meningkat, karena metode ini memungkinkan lebih banyak keterlibatan melalui aktivitas berbasis teknologi. Dengan cara ini, guru dapat mengidentifikasi kesulitan siswa dalam menghafal dan memberikan bimbingan yang lebih efektif.

Saran langkah selanjutnya dalam penelitian implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi pada pembelajaran tahfidz di MTs Al Washliyah Medan Krio, disarankan untuk melakukan pengembangan dan evaluasi lebih lanjut terhadap efektivitas jangka panjang metode ini. Penelitian dapat diperluas dengan mengeksplorasi dampak gamifikasi terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam menghafal Al-

Qur'an, serta melihat bagaimana variasi elemen gamifikasi dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan hafalan. Selain itu, perlu dilakukan kajian lebih mendalam mengenai preferensi siswa dan guru terhadap fitur-fitur gamifikasi yang paling efektif dalam meningkatkan motivasi dan retensi hafalan. Implementasi gamifikasi juga dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran berbasis teknologi lainnya, seperti kecerdasan buatan atau realitas virtual, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian selanjutnya juga dapat melibatkan berbagai madrasah atau lembaga tahfidz lain guna melihat generalisasi hasil serta mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan gamifikasi dalam konteks pembelajaran tahfidz secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Almelhes, S. A. (2024). Gamification for teaching the Arabic language to non-native speakers: a systematic literature review. *Frontiers in Education*, 9, 1371955.
- Fatmala, A. (2021). Model Pembelajaran Tahfidzul Qur'an Pondok Pesantren Salafiyah Ula Ibnu Abbas Wiradesa Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Promis*, 2(2), 89–110.
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). The GAMIFICATION DEVELOPMENTS IN EDUCATION: PERKEMBANGAN GAMIFIKASI DI BIDANG PENDIDIKAN. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186.
- Mayanti, N. (2022). Implementasi motivasi menghafal Al-qur'an santriwati Riyadhul Huffazh terhadap kandungan surah Al-Qamar ayat 17, 22, 32, 40. UIN Mataram.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Putra, W. S., & Wanda, K. (2023). Transformasi Pendidikan: Merdeka Belajar dalam Bingkai Pendidikan Indonesia di Era Society 5.0. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(4), 810–817.
- Ramada, E., Jatmiko, A., & Mustofa, I. (2024). Literatur review penggunaan TikTok dalam pendidikan agama Islam. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(3).
- Sholikha, F. (n.d.). *Tikrâr Ayat dalam Al-Qur'an (Analisis Surah Al-Qamar Ayat 17, 22, 32, dan 40)*. Jakarta: Fakultas Ushuluddin Dan Filsafat UIN Syarif Hidayatullah.
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145–148.