

FITUR GAMIFIKASI PADA QURAN DIGITAL

Nurli Nurlinda, Hafidz¹

¹ Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

Email: nurlinurlinda@gmail.com¹

Abstract

Fenomena kemunculan aplikasi Quran digital mengubah pola interaksi manusia dengan Al-Quran. Sebagian dari aplikasi tersebut telah menerapkan fitur gamifikasi diantaranya adalah Muslim Pro, Memorize Quran, Quran Majeed dan Tarteel. Penerapan gamifikasi pada aplikasi Quran digital membawa implikasi positif dan negatif terutama dalam mencapai esensi pendidikan Islam dan adab berinteraksi dengan Al-Quran.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan 1) bagaimana elemen gamifikasi diterapkan pada Quran Digital 2) bagaimana implikasi positif dan negatif penerapan gamifikasi pada Al-Quran digital, dan 3) panduan apa saja yang perlu diperhatikan dalam menerapkan elemen gamifikasi pada Al-Quran digital agar esensi dan nilai-nilai Islam tetap terjaga. Fitur gamifikasi seperti daily challenge, level, progress bar, poin dan rewards adalah dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna untuk belajar Al-Quran dengan lebih konsisten, pengalaman belajar lebih menarik dan berfokus pada pengguna. Namun demikian fitur gamifikasi juga dapat menimbulkan motivasi ekstrinsik, kurang khusyuk dalam belajar Al-Quran dan pemahaman materi yang dangkal.

Strategi yang dapat dilakukan terhadap elemen gamifikasi pada Al-Quran digital untuk mempertahankan esensi nilai-nilai Islam diantaranya poin yang diperoleh pengguna dapat ditukar dalam bentuk donasi ke yayasan sosial. Dengan demikian pencapaian pengguna menjadi manfaat ke dalam kehidupan nyata. Umpan balik yang konstruktif berbasis dakwah. Hadiah diberikan dalam bentuk kabar gembira tentang keutamaan Al-Quran, analogi pahala, atau hadiah yang akan melahirkan kebaikan yang baru. Pemberian lencana diimbangi dengan pemberian amanah. Setiap kenaikan level dilakukan refleksi untuk menanamkan pemahaman yang dalam. Tantangan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan unsur cerita yang sesuai nilai Islam seperti menegakkan keadilan, kerja keras, keseimbangan ekosistem dan pengelolaan kebersihan.

Kata Kunci: gamifikasi, Quran, digital.

Abstract

The phenomenon of the emergence of digital Quran applications is changing human interaction patterns with the Koran. Some of these applications have implemented gamification features, including Muslim Pro, Memorize Quran, Quran Majeed and Tarteel. The application of gamification in digital Quran applications has positive and negative implications, especially in achieving the essence of Islamic education and the etiquette of interacting with the Koran.

This research aims to answer the questions 1) how are gamification elements applied to the Digital Quran 2) what are the positive and negative implications of applying gamification to the digital Al-Quran, and 3) what guidelines need to be considered in applying gamification elements to the digital Al-Quran so that the essence and Islamic values are maintained. Gamification features such as daily challenges, levels, progress bars, points and rewards can increase user motivation and engagement to learn the Koran more consistently, the learning experience is more interesting and user-focused. However, gamification features can also lead to extrinsic motivation, lack of dedication in learning the Koran and shallow understanding of the material.

Strategies that can be done on the gamification elements in the digital Quran to maintain the essence of Islamic values include points obtained by users can be exchanged in the form of donations to social foundations. Thus, user achievements become benefits in real life. Constructive feedback based on preaching. Rewards are given in the form of good news about the virtues of the Quran, analogies of rewards, or gifts that will give birth to new goodness. The awarding of badges is balanced with the granting of mandates. Each level increase is reflected upon to instill a deep understanding. Challenges have clear learning objectives and story elements that are in accordance with Islamic values such as upholding justice, hard work, ecosystem balance and cleanliness management.

Keywords: gamification, Quran, digital

A. Pendahuluan

Generasi muda saat ini yang akrab dengan teknologi memiliki kecenderungan menghabiskan waktu bersama media digital, memperoleh informasi dari media sosial dibandingkan dari sumber-sumber yang lebih klasik seperti buku. Fenomena ini juga berdampak kepada cara mereka berinteraksi dengan Al-Quran yang memunculkan generasi muslim baru dengan nama Digital Literate Muslim Generation, yaitu generasi muslim yang mempelajari Al-Quran dan tafsir melalui aplikasi Quran digital daripada menggunakan mushaf (Sobirin, M., 2016).

Kemunculan aplikasi Quran dalam bentuk digital, yang didukung dengan artificial intelegen memang telah menarik banyak pengguna, salah satunya yang paling banyak didownload saat penelitian ini dilakukan adalah aplikasi Muslim Pro dengan 541.000 lebih pengguna di apps store. Teknologi penyajian Quran digital juga mengalami perkembangan inovasi yang sebelumnya tidak terdapat pada Quran edisi cetak. Beberapa dari aplikasi tersebut telah menerapkan elemen gamifikasi, seperti daily challenge, level, progress bar, poins dan rewards seperti pada aplikasi Muslim Pro, Memorize Quran, Quran Majeed dan Tarteel.

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, namun gamifikasi kerap dikembangkan bukan untuk tujuan long term memory (Pristiana, 2022). Gamifikasi yang diintegrasikan ke dalam lingkungan pembelajaran membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan lebih baik, dan meningkatkan pengalaman belajar siswa yang pada akhirnya meningkatkan hasil akademik siswa dan meningkatkan kepercayaan diri (Adeoye, 2024). Dengan meningkatnya motivasi kehadiran atau absensi dalam belajar (Rahardja et al., 2019), gamifikasi juga secara efektif meningkatkan hasil belajar (Setyaedhi, 2023).

Gamifikasi yang diterapkan pada produk pembelajaran seluler atau mobile, efektif untuk meningkatkan ketrampilan kolaborasi (Sujarwo et al., 2023). Kemudahan yang ditawarkan aplikasi Al-Quran digital dengan fitur gamifikasi berpengaruh positif terhadap persepsi pengguna terhadap manfaat, rasa ingin tau, kepuasan, dan kontrol saat menggunakan aplikasi. Rasa ingin tau berpengaruh positif terhadap pemakaian jangka panjang. Evaluasi dampak

pembelajaran mengungkapkan adanya peningkatan pengetahuan pengguna (Siregar, 2023). Secara khusus dalam pembelajaran agama Islam, gamifikasi berpotensi menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama (Bahri, 2023).

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Faisal, mengungkapkan bahwa pengguna aplikasi Quran digital berniat untuk terus menggunakan aplikasi digital dimasa mendatang dan sepakat bahwa aplikasi tersebut memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan. Temuan yang meyakinkan ini memberikan bukti pengaruh positif gamifikasi pada pembelajaran membaca Al-Qur'an dan menawarkan wawasan berharga untuk pengembangan aplikasi seluler yang efektif untuk pendidikan agama (Siregar, 2023). Pengujian Al-Quran digital oleh ahli secara keseluruhan layak secara fungsional, akurasi dan kegunaan yang artinya dapat diterima dan memenuhi kebutuhan pengguna dalam menarik minat belajar (Fanani et al., 2021).

Untuk memastikan gamifikasi mencapai sasaran dan efektif, kerangka kerja gamifikasi sangat penting dan memberi dampak yang paling significant terhadap peningkatan motivasi, penting untuk mempertimbangkan elemen dan komponen gamifikasi yang sesuai (Saputro, 2024). Butuh komitmen untuk memberi pemahaman agama yang dalam, evaluasi berkelanjutan untuk menjamin pemahaman agama yang dalam, penerapan nilai agama islam dalam kehidupan siswa (Bahri, 2023).

Transformasi ini juga mempengaruhi tata cara umat islam dalam berinteraksi dengan Al-Quran. Dalam berinteraksi dengan Al-Quran Digital tentu kita tidak ingin kehilangan adab sebagaimana kita menempatkan Quran edisi mushaf. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan 1) bagaimana elemen gamifikasi diterapkan pada Quran digital, 2) bagaimana implikasi elemen gamifikasi dapat mempengaruhi interaksi pengguna terhadap Al-Quran, dan 3) panduan apa yang perlu diperhatikan dalam menerapkan elemen gamifikasi pada Al-Quran digital agar esensi dan nilai-nilai Islam tetap terjaga.

Pengertian Gamifikasi

Mendengar istilah game yang terlintas dalam pikiran kita adalah sesuatu yang menyenangkan, sesuatu yang membuat kita ingin ikut terlibat, sesuatu yang membuat adiksi. Ketika anak bermain game, apa yang menjadikan anak enggan untuk beralih dari aktifitas tersebut? Elemen apa yang ada pada game yang membuat seseorang ingin terus bermain? konsep inilah yang agaknya hendak digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Yang menjadikan setiap peserta didik terlibat secara konsisten. Tidak seperti game yang tidak secara khusus dibuat untuk mendidik atau mengembangkan ketrampilan, gamifikasi hanya menerapkan elemen-elemen game ke dalam proses pembelajaran.

Tidak ada jumlah yang membatasi jumlah elemen yang harus diterapkan pada permainan, namun ada lima elemen dasar yang selalu ada pada permainan yang membuatnya menarik. Daripada aplikasi game yang memberi kecenderungan adiksi dan lalai, gamifikasi hanya sekedar menerapkan elemen permainan ke dalam aktifitas belajar dengan tujuan untuk menarik keterlibatan dan motivasi pengguna. Gamifikasi juga bermakna menerapkan elemen permainan seperti lencana, papan peringkat, tantangan, level, hadiah kedalam aktifitas yang bukan permainan (Alsawaier, R., 2018)

B. Kajian Teori

Elemen Dasar Gamifikasi

1. Tantangan / Goals

Secara alamiah setiap orang memiliki rasa ingin tau, tantangan menjadi faktor yang menarik partisipasi pengguna. Tantangan memberi gambaran kepada pengguna akan tujuan yang hendak dicapai. Untuk mengakomodasi minat peserta yang berbeda, tantangan sebaiknya dibuat tidak terlalu sulit juga tidak terlalu mudah tapi dibuat lebih variatif.

2. Peringkat / Leader Board

Peringkat dapat menstimulasi siswa untuk berkompetisi, karena peringkat dapat mengukur posisi kita terhadap orang lain, sehingga mendorong siswa untuk mencapai peringkat yang paling tinggi. Dengan peringkat, peserta didik merasa tervalidasi dan meningkatkan rasa percaya dirinya.

3. Level / Progress Bar

Progress bar atau level menimbulkan perasaan berkembang, peserta merasa telah mencapai langkah maju yang mana semakin dekat dengan tujuannya (Miller, et al 2016). Dengan kemajuan yang terukur peserta terdorong untuk mencapai pengalaman belajar yang lebih tinggi.

4. Lencana

Lencana adalah suatu gelar yang disematkan kepada peserta untuk memberi pengakuan. Pengakuan tersebut meningkatkan perasaan berharga, bernilai, memiliki kelebihan dan meningkatkan perasaan kompeten dan kepercayaan diri.

5. Rewards / Hadiah

Secara alamiah otak manusia mengeluarkan dopamin ketika merasa senang, merasa berharga, merasa puas, setelah berhasil menyelesaikan tantangan dan mendapat hadiah. Namun demikian, hadiah dapat menimbulkan motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang timbul karena pemberian rangsangan dari luar, ketika rangsangan tersebut ditiadakan, motivasi itu bisa saja hilang.

Selain lima elemen dasar tersebut, masih banyak elemen lain yang bisa diterapkan dalam gamifikasi, dimana semua elemen ini memiliki tujuan yang

sama yaitu untuk memodifikasi memotivasi, minat, ketertarikan dan keterlibatan pengguna.

Masing-masing elemen tersebut memiliki efek psikologis yang mengacu kepada 3 prinsip utama gamifikasi, yaitu purpose, autonomi dan mastery (Gamify.com, 2019)

Tabel 1. Prinsip Utama Gamifikasi

Prinsip Utama Gamifikasi		
Engagement / Purpose	Autonomi	Mastery / Progression
Story telling	Control	Level
Time pressure	Rules	Rewards
Surpraise	Safety	Progress
Mistery		Goals
		Feedback

Engagement adalah elemen-elemen yang menarik partisipasi atau keterlibatan pengguna. Story telling yaitu memasukan unsur cerita seperti angry bird menceritakan tentang penyelamatan telur dibanding hanya sekedar permainan melempar batu. Menerapkan batasan waktu dapat memicu pengguna untuk menaklukan waktu tercepat dan menimbulkan perasaan terkejar. Kejutan dan unsur misteri ditengah permainan dapat memunculkan ketertarikan.

Autonomi adalah kebebasan yang diberikan kepada peserta untuk mengatur jalannya pembelajaran seperti memilih lawan bermain, menentukan avatar, memilih metode cara belajarnya.

Progression memberikan informasi mengenai kemajuan pengguna secara bertahap hingga mencapai kompetensi tertentu, peran pendidik adalah untuk membantu pengguna mencapai kompetensi 100% yang mana pencapaian tersebut merupakan tujuan pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya. Elemen progression diantaranya level, rewards, progress bar, goal, sistem poin dan feedback. Berbeda dengan rewards, sistem poin lebih menarik minat pengguna karena bisa dijadikan sebagai alat tukar. Semakin banyak tantangan yang diselesaikan semakin bertambah poin yang didapatkan. Elemen umpan balik memberi informasi kepada pengguna berapa waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu tantangan, berapa tantangan yang bisa diselesaikan dalam satu waktu, dan mana bagian yang perlu diperbaiki.

Sebelum diterapkan didunia pendidikan, gamifikasi lebih dulu diterapkan di industri pemasaran dan perkantoran. Banyak e-cormmerse yang sudah menerapkan gamifikasi, pembeli dan penjual bisa sama-sama mengumpulkan poin dari banyak transaksi, kecepatan pengiriman, kualitas produk. Poin yang

terkumpul menentukan lencana yang diberikan kepada penjual maupun pembeli yang dapat menggambarkan status sosial, reputasi toko dan kredibilitas penjual. Pengguna mendapat rewards sesuai lencana yang diperoleh.

Baik dunia pemasaran, perantoran atau pendidikan, tujuan gamifikasi adalah sama, yaitu untuk meningkatkan keterlibatan, partisipasi, motivasi dan perilaku dari target kita. Dengan meningkatnya partisipasi tersebut diharapkan profit meningkat, performa pegawai membaik, dan prestasi belajar meningkat

C. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan pengamatan lapangan terhadap penerapan gamifikasi pada dunia pendidikan khususnya aplikasi Quran Digital. Pengumpulan data dilakukan dengan kajian pustaka tentang gamifikasi pada dunia pendidikan yang bersumber dari jurnal nasional dan international, tesis, skripsi dan website.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan karakteristik gamifikasi maka dapat dianalisa implikasi positif dan negatif penerapan gamifikasi pada Quran digital, diantaranya:

Implikasi positif: 1) Dengan elemen gamifikasi, seperti daily challenge dan fitur pengingat, pengguna lebih termotivasi untuk menghafal Al-Quran secara konsisten. 2) Gamifikasi pada Quran digital membantu pengalaman belajar yang lebih menarik dan proses belajar berpusat pada siswa dimana peserta dapat memilih cara atau metode menghafal sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. 3) Fitur hadiah pada event tertentu seperti maulid nabi, meningkatkan partisipasi pengguna yang juga meningkatkan syiar Islam. 4) Pengguna dapat memilih materi belajar yang berhubungan seperti tafsir, makhorijul huruf, sifatul huruf, huruf hijayyah, hukum tajwid. 5) Mendorong solidaritas sesama pengguna melalui papan peringkat.

Implikasi negatif: 1) Gimmick-gimmick motivasi ekstrinsik seperti menginginkan hadiah, riya, ujub, pamer dapat memanipulasi motivasi intrinsik pengguna. 2) Kurangnya kekhusyukan dalam membaca Al-Quran, kurangnya waktu untuk melakukan refleksi dan memahami materi lebih dalam karena teralihkan dengan elemen gamifikasi. 3) Potensi degradasi adab dan kesakralan dalam berinteraksi dengan Al-Quran. 4) Potensi kecanduan dan pemanfaatan waktu yang kurang efektif apabila aspek permainan terlalu mendominasi. 5) Fitur gamifikasi dapat menyebabkan stress atau tekanan dalam beberapa kasus, karena ketertinggalan dari teman-temannya dalam mencapai target.

Dengan menelaah potensi manfaat dan kelemahan elemen gamifikasi, strategi penerapan elemen gamifikasi pada Al-Quran digital perlu dilakukan dengan memodifikasi masing-masing elemen gamifikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran, diantaranya:

1. Poin. Poin yang terkumpul oleh peserta dapat dimanifestasi menjadi nilai manfaat dengan menjadikannya nilai tukar. Sebagai contoh, poin dapat digunakan untuk bersedekah, memberi makan orang miskin, mengelola sampah, bantuan perang, menolong orang yang sakit. Dengan demikian nilai islam dapat tersampaikan kepada pengguna gamifikasi dan memunculkan motivasi intrinsik bahwa pencapaian mereka dapat memberi manfaat kepada orang lain, membawa kebaikan dan bernilai pahala.
2. Umpan balik konstruktif. Fitur umpan balik dapat dibuat dengan kalimat konstruktif yang menyampai esensi dan nilai-nilai islam yang bersumber dari Al-Quran dan Hadist. Sebagai contoh, "Alhamdulillah, Allah memberi kemudahan anda untuk menghafal lima ayat dalam satu hari. Tetap rendah hati dan jangan mengurangi pahala anda dengan sombong dan riya ya". Contoh lainnya dengan memberi semangat dalam bentuk kalimat yang berorientasi kepada akhirat, misalnya "Rasulullah saw bersabda "tidak boleh hasad kecuali kepada dua orang, yaitu orang yang Allah anugerahkan padanya harta lalu ia infakkan pada jalan kebaikan dan orang yang Allah beri karunia ilmu (Al-Quran dan As-Sunnah), ia kemudian menunaikan dan mengajarkannya"
3. Peringkat. Pengguna diberi pilihan untuk membagikan atau tidak atas peringkat yang ia capai. Dan mengingatkan potensi kesombongan dan riya pada hati manusia yang mengurangi pahala. Sebagai contoh "Sebelum membagikan pencapaian anda, tanyakan ke hati anda apakah ada setitik rasa bangga, ujub, dan sombong, yang akan mengurangi amalan? bagikan pencapaianmu untuk tujuan memotivasi teman-temanmu dan membantu mereka untuk mencapai apa yang telah anda capai.
4. Hadiah. Hadiah dapat berupa notifikasi kabar gembira berupa ayat Al-Quran atau hadist yang menjelaskan tentang keutamaan Al-Quran setelah pengguna menyelesaikan sebuah tantangan. Bagi pengguna anak-anak, hadiah dapat dijadikan analogi sebuah pahala dari Allah dan memberikan pemahaman bahwa hadiah ini tidak lebih kebaikan yang Allah beri dan simpan di akhirat kelak. Hadiah juga dapat berupa sesuatu yang bermanfaat dan menelurkan kebaikan yang baru seperti buku, mainan edukatif, peralatan sekolah, beasiswa.
5. Lencana. Berikan gelar tertentu kepada pengguna dengan tetap mengingatkan akan amanah dan beratnya menyandang gelar tersebut. "Semoga Allah SWT memudahkan untuk menjalankan amanah nilai-nilai

Al-Quran dalam kehidupan sehari-hari'. Lencana tersebut tidak harus sama satu sama lainnya namun dapat berupa beberapa gelar sesuai kompetensi masing-masing.

6. Level. Nilai-nilai Islam dapat ditanamkan setiap perayaan kenaikan level. Memberikan waktu jeda kepada pengguna untuk melakukan refleksi di setiap kenaikan level sebelum melanjutkan level berikutnya. Seperti waktu untuk meluruskan kembali niat dan keikhlasan untuk beribadah. Mengingatkan pengguna untuk menjaga wudhu sebelum memulai level baru, memulai dengan bismillah, sholat sunnah, zikir dan ibadah lainnya.
7. Tantangan. Perancangan tantangan dilakukan dengan tujuan kompetensi yang jelas, tidak hanya sekedar membaca dan menghafal Al-Quran tetapi juga memberikan pemahaman makna atau tafsir dari ayat Al-Quran yang dibaca, pilihan belajar tajwid, makhrijul huruf, sifatul huruf dan lain sebagainya. Memasukan nilai cerita dari ayat-ayat Al-Quran yang diklasifikasi berdasarkan subjek pelajaran tertentu seperti akidah, fiqih, akhlak. Memasukkan unsur cerita seperti menegakkan keadilan, mengembalikan keseimbangan ekosistem, membersihkan sungai, mengobati orang sakit, dan lain sebagainya. Topik yang disajikan sesuai konteks kehidupan sehari-hari pengguna, sehingga esensi dari Agama Islam dapat ditanamkan pada setiap tantangan. Lakukan analisa faktor instrinsik dan ekstrinsik, uji coba dan lakukan evaluasi secara berkelanjutan.

D. KESIMPULAN

Strategi yang dapat dilakukan terhadap elemen gamifikasi pada Al-Quran digital untuk mempertahankan esensi nilai-nilai Islam diantaranya memanifestasikan nilai-nilai Islam pada elemen gamifikasi yang memberi kontribusi ke dunia nyata dan memberi umpan balik yang konstruktif berbasis dakwah. Hadiah dapat diberikan dalam bentuk kabar bahagia tentang keutamaan Al-Quran, analogi pahala, atau hadiah yang akan melahirkan kebaikan yang baru. Pemberian lencana diimbangi dengan pemberian amanah. Memberi waktu refleksi untuk menanamkan pemahaman dan memulai niat yang ikhlas setiap kenaikan level. Tantangan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas yaitu beribadah kepada Allah. Unsur cerita yang disertakan berisi tentang nilai keadilan, kerja keras, keseimbangan, kebersihan dan kebenaran. Dengan demikian fitur gamifikasi dapat meningkatkan motivasi pengguna untuk senantiasa terikat dengan Al-Quran namun tetap menjaga rasa hormat dan khidmat dalam berinteraksi dengan Al-Quran.

E. Referensi:

- Adeoye, M. A. (2024). Gamification Intervention on Student Academic Performance in Private Secondary School. *Journal of Education Technology*, 8(2), 326–332. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i2.795>
- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. In *International Journal of Information and Learning Technology* (Vol. 35, Issue 1, pp. 56–79). Emerald Group Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Fanani, L., Brata., K., C., Brata., A., H., Fauzi, M., A. (2021). Gamification for Mobile-Based Al-Quran Writing Learning Applications. *International Journal of Emerging Trends in Engineering Research*, 9(2), 49–55. <https://doi.org/10.30534/ijeter/2021/06922021>
- Pristiana. (2022). *Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model Gamification Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Aspek Afektif Siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu). Retrieved from <http://repository.iainbengkulu.ac.id/10289/1/PRISTIANA%20%281811210101%29%20PAI.pdf>
- Rahardja, U., Aini, Q., Hayat, A., & Santoso, N. P. L. (2019). Penerapan Gamifikasi Pada penilaian Absensi Untuk Meningkatkan Motivasi Bimbingan. *EDUTECH*, 18(1), 12. <https://doi.org/10.17509/e.v18i1.14671>
- Rozi, A., F. (2021). *Transformasi mushaf Al-Quran di Indonesia (Studi Komparatif Mushaf Cetak “Al-Quranul Karim” Terbitan 2018 dan Mushaf Digital “Quran Kemenag” LPMQ Kemenag (Tesis, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)*.
- Saifullah, M., Richtig, I. 2022. “ Quranreview”: Interaksi Anak Muda Muslim dengan Al-Quran di Era Digital. Vol. 15, No. 2: 267-287. Retrieved from <https://jurnalsuhuf.kemenag.go.id/suhuf/article/view/765>
- Saputro, R. E., & Salam, S. (2024). Elevating Student Motivation: Constructing a Gamified Massive Open Online Courses using the MARC Framework. *Journal of Education Technology*, 8(1), 154–164. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i1.67624>
- Setyaedhi, H. S. (2023). Gamification of 2D and 3D Animation Subjects to Improve Learning Outcomes. *Journal of Education Technology*, 7(3), 532–542. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i3.672>
- Siregar, F. R. (2023). *Pembelajaran Berbasis Aplikasi Gawai Bergamifikasi Dalam Belajar Membaca Al-Quran*. Perpustakaan Digital ITB. Tesis
- Sobirin, M. (n.d.). *Digital Qur’an and Its Translation: Understanding the New Mushaf and Indonesian Muslim Religious Experience in New Media World*. <https://www.researchgate.net/publication/344731998>
- Sujarwo, F., & Rejekiingsih, T. (2023). Interactive Mobile Learning-Based Gamification to Improve the Collaboration Skills of 11 th Grade Students in High School. *Journal of Education Technology*, 7(3), 400–410. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i3>

Internet Website

- Bahri, K. (n.d.). *Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Pendidikan Agama*

Islam. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau>

Camilleri, A., R., Nelim, A. (2024). How Gamification Can Boost Employee Engagement. Retrieved from <https://hbr.org/2024/03/how-gamification-can-boost-employee-engagement>

Gamify.com. 2019. The Gamification principles within Daniel Pink's Book, Drive. Retrieved from <https://www.gamify.com/gamification-blog/the-gamification-principles-within-daniel-pink-s-book-drive>