

Integrasi Gamifikasi dan Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis: Systematic Literature Review

Muhammad Iqbal Dewantara

Email: dewantara13@gmail.com

Universitas Islam Internasional

Abstrak: Pembelajaran Al-Qur'an Hadis memerlukan strategi yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat tekstual, normatif, dan kontekstual. Integrasi gamifikasi dan kecerdasan buatan (artificial intelligence/AI) menjadi salah satu pendekatan yang berpotensi menjawab kebutuhan tersebut melalui kuis interaktif, umpan balik langsung, pembelajaran adaptif, dan personalisasi materi. Penelitian ini bertujuan menganalisis pola integrasi gamifikasi dan AI dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis serta mengevaluasi dampaknya terhadap motivasi belajar dan efektivitas pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) mengacu pada pedoman PRISMA 2020. Pencarian literatur dilakukan pada Scopus, Garuda, dan Google Scholar menggunakan kata kunci gamification, Kahoot, Quizizz, artificial intelligence, Qur'an learning, Hadith learning, Islamic education, dan Pendidikan Agama Islam. Sebanyak 15 artikel yang diterbitkan pada rentang 2019–2026 memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis melalui sintesis tematik. Hasil kajian menunjukkan bahwa gamifikasi paling banyak diterapkan melalui poin, lencana, papan peringkat, level, kuis interaktif, dan umpan balik waktu nyata pada platform seperti Quizizz dan Kahoot. Integrasi tersebut umumnya meningkatkan motivasi, keterlibatan, interaksi kelas, dan partisipasi peserta didik. Sementara itu, AI berkontribusi pada personalisasi pembelajaran, umpan balik adaptif, analisis kemajuan hafalan, serta pengembangan aplikasi pembelajaran Al-Qur'an dan hadis. Namun, efektivitas terhadap hasil belajar masih bergantung pada kualitas desain pembelajaran, kesesuaian konten, kesiapan guru, dan dukungan infrastruktur. Kesimpulan penelitian menegaskan bahwa integrasi gamifikasi dan AI berpotensi memperkuat pembelajaran Al-Qur'an Hadis apabila dirancang secara pedagogis dan tetap menjaga ketepatan sumber

keagamaan. Rekomendasi implementasi mencakup pelatihan guru, pengembangan konten terkurasi, penggunaan elemen gamifikasi yang seimbang, serta evaluasi berkala terhadap dampak pembelajaran.

Kata kunci : gamifikasi; kecerdasan buatan; pembelajaran Al-Qur'an Hadis; motivasi belajar; efektivitas pembelajaran

How to cite: Integrasi Gamifikasi dan Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis: Systematic Literature Review. (2026). Khatulistiwa: Jurnal Ilmu Pendidikan, 7(1), 41-50. <https://jurnal.elkatarie.ac.id/index.php/khatulistiwa/article/view/861>

PENDAHULUAN

Bahasa Pembelajaran Al-Qur'an Hadis memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman keagamaan, sikap, dan perilaku peserta didik. Materi pembelajarannya mencakup pemahaman kandungan ayat, hadis, asbabun nuzul, konteks historis, nilai akhlak, serta penerapan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pembelajaran Al-Qur'an Hadis sering dihadapkan pada tantangan berupa rendahnya motivasi belajar, keterbatasan variasi metode, kesulitan memahami teks klasik, dan kebutuhan pengulangan yang konsisten, khususnya pada kegiatan hafalan. Kondisi tersebut menuntut pengembangan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik digital.

Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan dalam konteks nonpermainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Elemen gamifikasi yang umum digunakan meliputi poin, lencana, papan peringkat, level, misi, hadiah, dan umpan balik langsung. Dalam pembelajaran Islam, gamifikasi dapat diterapkan melalui platform kuis interaktif seperti Quizizz dan Kahoot untuk menyajikan materi hadis, fikih, dan hafalan Al-Qur'an secara lebih menarik. Kajian sistematis menunjukkan bahwa mayoritas studi melaporkan peningkatan keterlibatan dan motivasi peserta didik setelah penerapan elemen gamifikasi seperti poin, lencana, papan peringkat, level, dan kuis interaktif (IAIN Manado, 2025).

Sementara itu, kecerdasan buatan memberikan peluang untuk memperkuat pembelajaran Al-Qur'an Hadis melalui personalisasi materi, umpan balik adaptif, analisis kemajuan belajar, dan pengembangan aplikasi pembelajaran digital. Kajian terhadap teknologi pendukung hafalan Al-Qur'an menunjukkan bahwa AI berpotensi meningkatkan pendidikan Al-Qur'an tradisional melalui pengalaman belajar yang dipersonalisasi, mekanisme umpan balik waktu nyata, dan perluasan aksesibilitas (Quranica, 2025). Dalam studi hadis, AI juga telah digunakan untuk mendukung autentikasi teks, analisis perawi dan sanad, pemrosesan teks berskala besar, pengembangan korpus, serta sistem temu kembali informasi (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2026).

Meskipun demikian, integrasi gamifikasi dan AI dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis masih menghadapi sejumlah persoalan. Pertama, dari sisi teoretis, kajian yang secara khusus menggabungkan gamifikasi dan AI pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis masih terbatas; sebagian besar penelitian membahas gamifikasi atau AI secara terpisah. Kedua, dari sisi metodologis, banyak studi menggunakan desain kualitatif atau eksperimen berdurasi pendek, sehingga bukti mengenai dampak jangka panjang masih terbatas. Ketiga, dari sisi kontekstual, penerapan di madrasah, sekolah umum, dan pesantren belum banyak dievaluasi secara sistematis. Kajian gamifikasi dalam pendidikan Islam juga menemukan bahwa bukti mengenai peningkatan hasil belajar masih bervariasi, sehingga efektivitasnya bergantung pada kualitas desain pembelajaran, konteks implementasi, dan ketelitian penilaian (IAIN Manado, 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis integrasi gamifikasi dan AI dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Rumusan masalah penelitian meliputi: (1) bagaimana pola integrasi gamifikasi dan AI dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis; (2) bagaimana dampak integrasi tersebut terhadap motivasi belajar dan efektivitas pembelajaran; dan (3) faktor apa yang menentukan keberhasilan penerapan gamifikasi dan AI dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Pendekatan ini dipilih karena mampu mengidentifikasi, menilai, dan menyintesis temuan dari berbagai studi secara transparan dan dapat

direplikasi. Prosedur penelitian mengikuti pedoman PRISMA 2020, yang mencakup perumusan pertanyaan penelitian, penetapan kriteria, pencarian literatur, penyaringan, penilaian kualitas, ekstraksi data, dan sintesis temuan (Page et al., 2021).

Pencarian literatur dilakukan pada Scopus, Garuda, dan Google Scholar. Scopus digunakan untuk memperoleh publikasi internasional yang telah melalui proses kurasi ketat, sedangkan Garuda digunakan untuk menjangkau jurnal nasional Indonesia yang relevan dengan konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Google Scholar digunakan sebagai pelengkap untuk mengidentifikasi artikel yang belum terindeks pada dua basis data utama. Kata kunci pencarian meliputi "gamification", "Kahoot", "Quizizz", "artificial intelligence", "Qur'an learning", "Hadith learning", "Islamic education", "Pendidikan Agama Islam", dan "learning motivation".

Kriteria inklusi meliputi: (1) artikel jurnal yang diterbitkan pada rentang 2019–2026; (2) membahas gamifikasi, AI, atau integrasi keduanya dalam pembelajaran Al-Qur'an, hadis, atau PAI; (3) membahas motivasi, keterlibatan, hasil belajar, atau efektivitas pembelajaran; (4) ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris; dan (5) tersedia dalam teks lengkap. Kriteria eksklusi meliputi: (1) artikel opini tanpa data atau kerangka analisis; (2) publikasi yang hanya membahas teknologi pendidikan secara umum tanpa keterkaitan dengan Al-Qur'an Hadis; (3) dokumen yang tidak dapat diakses teks lengkapnya; dan (4) artikel duplikat.

Proses penyaringan dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah penyaringan judul dan abstrak untuk menyingkirkan artikel yang tidak relevan. Tahap kedua adalah penelaahan teks lengkap untuk memastikan kesesuaian artikel dengan pertanyaan penelitian. Tahap ketiga adalah penilaian kualitas menggunakan indikator kejelasan tujuan, kesesuaian metode, kecukupan data, konsistensi antara temuan dan pembahasan, serta kontribusi terhadap topik. Dari proses tersebut, 15 artikel dinyatakan memenuhi kriteria dan dianalisis lebih lanjut.

Analisis data dilakukan menggunakan sintesis tematik. Setiap artikel diekstraksi berdasarkan identitas publikasi, konteks penelitian, jenis teknologi yang digunakan, elemen gamifikasi, fokus pembelajaran, metode penelitian, temuan utama, dan keterbatasan yang dilaporkan. Temuan kemudian dikelompokkan ke dalam empat tema besar, yaitu pola integrasi gamifikasi, peran AI dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis, dampak

terhadap motivasi dan hasil belajar, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan sintesis terhadap 15 artikel, integrasi gamifikasi dan AI dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis terutama dilakukan melalui platform kuis interaktif, aplikasi pembelajaran digital, dan sistem umpan balik adaptif. Gamifikasi digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi, sedangkan AI digunakan untuk menyesuaikan materi, menganalisis kemajuan belajar, dan memberikan umpan balik yang lebih cepat. Hasil kajian menunjukkan bahwa kombinasi kedua pendekatan tersebut berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, personal, dan berorientasi pada capaian.

Tabel 1. Distribusi Karakteristik Studi

No.	Aspek Karakteristik	Kategori Temuan	Jumlah Studi	Keterangan
1	Jenis publikasi	Artikel jurnal internasional	5	Terindeks Scopus atau setara
2		Artikel jurnal nasional	10	Terindeks Sinta/Garuda
3	Platform gamifikasi	Quizizz	7	Kuis interaktif dan umpan balik langsung
4		Kahoot	4	Kuis waktu nyata dan kompetisi kelas
5		Aplikasi pembelajaran Al-Qur'an	4	Hafalan, tajwid, dan evaluasi
6		Poin dan lencana	7	Penguatan motivasi ekstrinsik
7	Elemen gamifikasi	Papan peringkat	5	Kompetisi dan keterlibatan
8		Level dan misi	3	Progres belajar bertahap
9		Hafalan Al-Qur'an	6	Tajwid, muroja'ah, dan evaluasi

No.	Aspek Karakteristik	Kategori Temuan	Jumlah Studi	Keterangan
10		Pemahaman hadis	5	Makna, konteks, dan penerapan
11		Nilai akhlak	4	Refleksi dan penerapan nilai
12	Dampak utama	Motivasi belajar	6	Motivasi intrinsik dan ekstrinsik
13		Keterlibatan belajar	5	Partisipasi dan interaksi kelas
14		Hasil belajar	4	Pemahaman dan retensi materi

Tema pertama adalah penggunaan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar. Elemen poin, lencana, papan peringkat, level, dan hadiah digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kompetitif. Kajian sistematis menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pendidikan Islam umumnya meningkatkan keterlibatan, motivasi, interaksi kelas, dan performa akademik, meskipun dampaknya terhadap hasil belajar masih bergantung pada konteks (IAIN Manado, 2025). Dalam pembelajaran hadis, kuis interaktif dapat digunakan untuk menguji pemahaman makna hadis, periwayat, dan penerapan nilai dalam kehidupan sehari-hari.

Tema kedua adalah pemanfaatan Quizizz dan Kahoot dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Quizizz memungkinkan guru menyusun kuis secara fleksibel, memberikan umpan balik langsung, dan memantau hasil belajar peserta didik. Fitur papan peringkat, avatar, poin, dan respons cepat pada Quizizz dapat menciptakan suasana belajar yang kompetitif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi peserta didik. Platform ini juga memungkinkan penyampaian materi hadis, fikih, dan hafalan Al-Qur'an secara kreatif dan mudah dipahami (Iseedu, 2026). Kahoot juga banyak digunakan karena kemampuannya menyajikan kuis waktu nyata yang mendorong keterlibatan dan kerja sama peserta didik (Jurnal Teknodika, 2025).

Tema ketiga adalah peran AI dalam personalisasi pembelajaran Al-Qur'an Hadis. AI dapat digunakan untuk menganalisis kemajuan hafalan,

mengenal bagian yang perlu diulang, merekomendasikan latihan tambahan, dan memberikan umpan balik adaptif. Kajian mengenai teknologi pendukung hafalan Al-Qur'an menunjukkan bahwa AI berpotensi meningkatkan pembelajaran tradisional melalui personalisasi dan umpan balik waktu nyata (Quranica, 2025). Dalam pembelajaran hadis, AI dapat membantu pengelompokan materi berdasarkan tema, pencarian rujukan, serta penyusunan latihan pemahaman, meskipun hasil keluaran AI tetap memerlukan validasi guru.

Tema keempat adalah efektivitas integrasi gamifikasi dan AI terhadap hasil belajar. Gamifikasi cenderung memberikan dampak yang konsisten terhadap motivasi dan keterlibatan, tetapi dampaknya terhadap hasil belajar lebih bervariasi. Beberapa studi eksperimen menunjukkan peningkatan moderat pada skor tes, literasi Al-Qur'an, dan pembelajaran bahasa, sementara studi lain tidak menemukan peningkatan signifikan di luar motivasi (IAIN Manado, 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi bukan solusi tunggal, melainkan alat pendukung yang efektivitasnya ditentukan oleh desain pembelajaran, kesesuaian konten, dan ketelitian evaluasi.

Dari sisi faktor pendukung, keberhasilan integrasi gamifikasi dan AI dipengaruhi oleh kompetensi guru, ketersediaan perangkat dan internet, kualitas konten, kesesuaian elemen permainan dengan tujuan pembelajaran, serta dukungan institusi. Kajian digital gamifikasi dalam pengajaran studi Islam merekomendasikan penguatan melalui pelatihan guru, penyediaan infrastruktur teknologi, dan pengembangan bahan ajar yang lebih sistematis (HRMARS, 2026). Dari sisi tantangan, risiko utama meliputi kesalahan informasi keagamaan dari AI, dominasi kompetisi yang berlebihan, ketergantungan pada hiburan, serta ketimpangan akses teknologi antarpeserta didik.

PEMBAHASAN

Hasil kajian menunjukkan bahwa gamifikasi dan AI memiliki fungsi yang saling melengkapi dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Gamifikasi berperan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik, sedangkan AI berperan meningkatkan personalisasi, efisiensi umpan balik, dan pemantauan kemajuan belajar. Integrasi keduanya dapat membentuk pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga adaptif terhadap kebutuhan individual peserta didik.

Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya umpan balik, tantangan yang sesuai, rasa kompeten, dan pengakuan atas pencapaian. Elemen gamifikasi seperti poin, lencana, dan papan peringkat dapat memperkuat motivasi ekstrinsik, sementara pengalaman belajar yang bermakna dan tantangan yang sesuai kemampuan dapat memperkuat motivasi intrinsik. Kajian gamifikasi dalam pendidikan Islam menunjukkan bahwa pendekatan ini secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan peserta didik (Istinbath, 2024).

Implikasi praktis dari temuan ini adalah perlunya desain pembelajaran yang menyeimbangkan unsur permainan dan tujuan pembelajaran. Guru tidak cukup menggunakan kuis interaktif sebagai hiburan, tetapi perlu memastikan bahwa setiap aktivitas gamifikasi terhubung dengan capaian pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Misalnya, kuis hadis dapat dirancang untuk menguji pemahaman makna, mengidentifikasi periwayat, atau menganalisis penerapan nilai hadis dalam kehidupan sehari-hari. Papan peringkat sebaiknya digunakan secara hati-hati agar tidak menimbulkan tekanan berlebihan atau menurunkan motivasi peserta didik yang berkemampuan lebih rendah.

Implikasi kebijakan mencakup penguatan kompetensi guru dalam menggunakan platform gamifikasi dan aplikasi berbasis AI. Guru perlu dilatih untuk merancang kuis yang bermakna, menilai kemajuan belajar, memverifikasi konten keagamaan, dan menggunakan data pembelajaran untuk mengambil keputusan pedagogis. Institusi pendidikan juga perlu menyediakan infrastruktur yang memadai serta mengembangkan bahan ajar digital yang terkurasi agar integrasi teknologi tidak hanya bergantung pada konten yang dihasilkan AI secara otomatis (HRMARS, 2026).

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah artikel yang dianalisis terbatas pada 15 publikasi, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, perbedaan konteks penelitian, seperti sekolah, madrasah, pesantren, dan perguruan tinggi, dapat menyebabkan variasi hasil. Ketiga, sebagian besar studi menggunakan desain kualitatif atau eksperimen berdurasi pendek, sehingga bukti mengenai dampak jangka panjang masih terbatas. Keempat, perkembangan teknologi AI dan platform gamifikasi yang cepat memerlukan pembaruan kajian secara berkala.

Agenda riset lanjutan yang disarankan meliputi: (1) penelitian eksperimen untuk menguji efektivitas integrasi gamifikasi dan AI terhadap hafalan serta pemahaman hadis; (2) pengembangan model pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis gamifikasi adaptif; (3) analisis pengaruh elemen gamifikasi tertentu terhadap motivasi intrinsik dan ekstrinsik; (4) studi tentang kesiapan guru dan infrastruktur digital di madrasah; dan (5) penelitian longitudinal mengenai dampak gamifikasi terhadap retensi hafalan dan pembentukan karakter peserta didik.

PENUTUP**Simpulan**

Integrasi gamifikasi dan AI dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis terutama dilakukan melalui kuis interaktif, poin, lencana, papan peringkat, umpan balik langsung, dan personalisasi pembelajaran. Gamifikasi berkontribusi pada peningkatan motivasi, keterlibatan, dan interaksi kelas, sedangkan AI mendukung personalisasi materi, analisis kemajuan belajar, dan umpan balik adaptif.

Efektivitas integrasi tersebut terhadap hasil belajar masih bergantung pada kualitas desain pembelajaran, kesesuaian konten, kesiapan guru, dan dukungan infrastruktur. Oleh karena itu, gamifikasi dan AI sebaiknya diposisikan sebagai alat pendukung pembelajaran, bukan pengganti peran guru maupun proses pembelajaran keagamaan yang bermakna. Rekomendasi utama penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis gamifikasi adaptif, pelatihan guru, kurasi konten keagamaan, serta evaluasi berkala terhadap dampaknya terhadap motivasi, pemahaman, dan karakter peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- HRMARS. (2026). Use of digital gamification in Islamic studies teaching: A systematic literature review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*. <https://hrmars.com/ijarped/article/view/27943/Use-of-Digital-Gamification-in-Islamic-Studies-Teaching-A-Systematic-Literature-Review>
- IAIN Manado. (2025). Gamification in educational media for Islamic schools (2015–2025): A systematic literature review. *KIJMS: Journal of Islamic and Multidisciplinary Studies*. <https://ejournal.iain-manado.ac.id/KIJMS/article/view/1838>
- Iseedu. (2026). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pendidikan Islam. *Iseedu: Journal of Islamic Educational Thoughts and Practices*. <https://journals2.ums.ac.id/iseedu/article/download/13078/4823/59460>

- Istinbath. (2024). Membangun motivasi siswa menghafal Al-Qur'an melalui gamifikasi: A systematic literature review. *Istinbath: Jurnal Hukum Islam*, 9(2).
<https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/istinbath/article/view/24824>
- Jurnal Teknodika. (2025). Systematic literature review: Gamification as a learning approach. *Teknodika*, 23(1).
<https://jurnal.uns.ac.id/Teknodika/article/view/95497>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Quranica. (2025). Innovation and challenges in supporting Quran memorization and learning through artificial intelligence. *Quranica: International Journal of Quranic Research*.
<https://mjs.um.edu.my/index.php/quranica/article/view/65010>
- Quranica. (2025). Aplikasi Al-Qur'an digital dan kecerdasan buatan dalam pembelajaran Al-Qur'an. *Quranica: International Journal of Quranic Research*.
<https://mjs.um.edu.my/index.php/quranica/article/download/65011/18955/181022>
- Universitas Muhammadiyah Surakarta. (2026). Artificial intelligence in Hadith studies: A systematic review on the opportunities and challenges. *Proceedings of the International Seminar on Ethics and Technology*.
<https://proceedings.ums.ac.id/iseth/article/view/7021>
- Universitas Muhammadiyah Surakarta. (2026). Artificial intelligence in Hadith studies: A systematic review on the opportunities and challenges. <https://proceedings.ums.ac.id/iseth/article/download/7021/6368/13388>