



Penguatan Karakter Santri Melalui Gamifikasi di TPQ Al-Hikmah Semarang

(Strengthening the Character of Students Through Gamification at TPQ Al-Hikmah Semarang)

Malih Jiyad Muflih^{1*}, Nabila Ulfa Faza², Wilma Ar-Rusi³, Bakti Fatwa Anbiya⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Walisongo, Semarang

*email: jyadzcihuy@gmail.com

Diterima: 29 Mei 2026, Diperbaiki: 14 Juni 2026, Disetujui: 21 Juni 2026

Abstract. *This community service program aims to address the monotony of conventional learning methods at TPQ Al-Hikmah Semarang by integrating gamification and storytelling based on the life of Prophet Muhammad (SAW). The approach adopts the MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) framework and the PBL (Points, Badges, Leaderboards) system, implemented through the Kahoot platform. The effectiveness was evaluated among 12 students using a questionnaire to measure attention, understanding, and the internalization of moral values. Descriptive analysis indicates that gamification significantly increased student enthusiasm and attention (score 5.00 ± 0.00). However, challenges in long-term retention and the practical application of moral values remain, necessitating continuous guidance. Key enabling factors included technical infrastructure and student engagement, while primary obstacles involved internal team coordination and limited session duration. This program demonstrates that gamification serves as an effective "gateway" to creating an enjoyable learning experience while interactively building a foundation for students' character development.*

Keywords: *Gamification, kahoot, storytelling, character, students, Islamic Education (TPQ)*

Abstrak. Program pengabdian ini bertujuan untuk mengatasi kejenuhan santri di TPQ Al-Hikmah Semarang terhadap metode pembelajaran konvensional melalui integrasi gamifikasi dan *storytelling* kisah Nabi Muhammad SAW. Pendekatan yang digunakan mengadopsi kerangka kerja MDA (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*) dan sistem PBL (*Points, Badges, Leaderboards*) yang diimplementasikan melalui platform Kahoot. Evaluasi efektivitas dilakukan terhadap 12 santri menggunakan angket untuk mengukur atensi, pemahaman, dan internalisasi nilai moral. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa gamifikasi berhasil meningkatkan antusiasme dan atensi santri secara signifikan (skor $5,00 \pm 0,00$). Meskipun demikian, tantangan dalam retensi ingatan jangka panjang dan penerapan nilai moral masih memerlukan pendampingan berkelanjutan. Faktor pendukung utama meliputi dukungan sarana teknis dan antusiasme santri, sementara faktor penghambat utama berkaitan dengan manajemen internal tim dan keterbatasan durasi waktu. Program ini membuktikan bahwa gamifikasi berperan efektif sebagai "pintu pembuka" dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membangun fondasi karakter santri secara interaktif.

Kata kunci: Gamifikasi, kahoot, *storytelling*, karakter, santri, TPQ

PENDAHULUAN

Di era disrupsi digital yang bergerak cepat, tantangan dalam menanamkan nilai-nilai religius dan etika pada generasi muda semakin kompleks (Afif et al., 2024). Pendidikan akhlak, sebagai fondasi utama

dalam pembentukan karakter, kini menghadapi ancaman nyata berupa krisis moralitas yang dipicu oleh paparan konten negatif di media sosial serta pudarnya figur keteladanan di lingkungan sekitar anak



Lisensi
Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

(Manik, 2025).

Fenomena krisis akhlak pada anak saat ini menjadi fakta sosial yang mengkhawatirkan, ditandai dengan *cyberbullying*, penyebaran hoaks dan disinformasi, rendahnya empati dalam interaksi daring, munculnya narsisme digital, serta meningkatnya kecenderungan polarisasi dan intoleransi di ruang maya menjadi indikator nyata adanya krisis karakter di era digital (Aziz et al., 2026). Kesenjangan antara perkembangan kecerdasan intelektual yang didorong oleh teknologi dengan kematangan emosional dan spiritual menciptakan celah karakter yang serius pada generasi *digital native* (Haikal et al., 2026).

Tren penggunaan media digital di kalangan anak-anak di Indonesia menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana durasi interaksi dengan gawai tidak lagi sekadar untuk hiburan, melainkan telah menjadi pola belajar keseharian. Sayangnya, realitas menunjukkan bahwa konten yang dikonsumsi seringkali bersifat pasif dan destruktif, sehingga menjauhkan anak dari nilai-nilai spiritual yang substansial (Sari et al., 2025).

Di sisi lain, pembelajaran di lingkungan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) seringkali masih terjebak pada metode konvensional yang bersifat searah (ceramah). Pendekatan yang monoton ini seringkali gagal mengimbangi laju degradasi akhlak, karena materi yang disampaikan dianggap membosankan dan gagal menyentuh aspek afektif anak yang terbiasa dengan stimulasi visual (Agusti & Azizah, 2026).

Kesenjangan utama yang ditemukan adalah adanya diskoneksi antara metode pengajaran tradisional dengan gaya belajar generasi anak saat ini (Saputra & Supratama 2025). Meskipun Sirah Nabawiyah memiliki nilai pedagogis yang tinggi untuk pembangunan karakter, penyampaiannya yang kaku membuat pesan moral mengenai kejujuran, kesabaran, dan kasih sayang yang sangat

dibutuhkan untuk mengatasi krisis akhlak tidak tersampaikan secara efektif (Frianda, 2023).

Secara literatur, berbagai penelitian terdahulu, seperti yang dikemukakan oleh (Adzkie et al., 2025), menekankan bahwa pendidikan akhlak membutuhkan pendekatan yang relevan dengan perkembangan psikologis peserta didik. Selain itu, studi dari Afini et al., (2025) mengonfirmasi bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran agama dapat meningkatkan retensi pengetahuan, namun implementasi spesifik terkait penggunaan platform interaktif dalam memitigasi krisis moral masih sangat terbatas.

Permasalahan minimnya kajian empiris yang mengintegrasikan instrumen *gamifikasi* modern seperti Kahoot dapat menjadi solusi preventif atas krisis akhlak dan Pendidikan yang monoton (Sari, 2025). Kebanyakan studi sebelumnya lebih banyak berfokus pada efektivitas Kahoot dalam mata pelajaran umum, bukan pada internalisasi nilai-nilai keteladanan Nabi sebagai antitesis terhadap dekadensi moral anak.

Penerapan *gamifikasi* melalui Kahoot menawarkan solusi untuk mengubah proses belajar menjadi pengalaman bermain yang kompetitif dan interaktif (Kuron et al., 2025). Dengan mentransformasi kisah Sirah Nabawiyah menjadi kuis yang menyenangkan, keterlibatan kognitif dan afektif anak diharapkan dapat meningkat, sehingga nilai-nilai akhlak yang diajarkan lebih membekas dan mampu membentuk pola pikir serta perilaku yang lebih positif.

TPQ Al-Hikmah Semarang dipilih sebagai lokasi studi kasus karena representasinya terhadap lingkungan pendidikan Islam yang berupaya merespons tantangan degradasi moral di tengah masyarakat urban. Fenomena di lapangan menunjukkan perlunya adaptasi metode pengajaran yang mampu memadukan kearifan lokal nilai-nilai Islam dengan efisiensi teknologi digital guna membentengi anak dari krisis akhlak (Afini

et al., 2025).

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk menganalisis efektivitas implementasi pendidikan akhlak melalui integrasi *gamifikasi* Kahoot dalam materi Sirah Nabawiyah di TPQ Al-Hikmah Semarang sebagai upaya mitigasi krisis moral. Secara teoretis, artikel ini berkontribusi pada pengembangan teori pendidikan Islam, sedangkan secara praktis, penelitian ini memberikan model pembelajaran inovatif yang relevan untuk menanamkan karakter mulia bagi anak di era modern.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "*Penguatan Karakter Melalui Gamifikasi di TPQ Al-Hikmah Semarang*" dilaksanakan pada santri TPQ Al-Hikmah Semarang. Program ini bertujuan untuk meningkatkan karakter positif santri, seperti keberanian, rasa percaya diri, kedisiplinan, sportivitas, serta pemahaman terhadap nilai-nilai akhlak yang terkandung dalam kisah *Sirah Nabawiyah*. Untuk mencapai tujuan tersebut, metode pelaksanaan kegiatan dirancang dalam tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tahap Persiapan (*Planning*)

Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan observasi dan wawancara dengan pengelola serta pengajar TPQ Al-Hikmah Semarang untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra dan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh ceramah sehingga partisipasi santri dalam pembelajaran relatif rendah.

Berdasarkan temuan tersebut, tim menyusun materi pembelajaran Sirah Nabawiyah yang berfokus pada keteladanan Nabi Muhammad SAW., khususnya nilai-nilai kejujuran, kesabaran, tanggung jawab,

dan kasih sayang. Materi kemudian dikemas dalam bentuk kuis interaktif berbasis platform Kahoot dengan menerapkan prinsip gamifikasi melalui sistem poin (*points*), penghargaan (*badges/rewards*), dan papan peringkat (*leaderboard*) (Arifa et al., 2026). Selain itu, tim juga menyiapkan perangkat pendukung berupa laptop, proyektor, jaringan internet, serta hadiah berupa "Gelang Snack" dan "Permen" sebagai bentuk apresiasi kepada peserta yang aktif mengikuti kegiatan.

Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyampaian materi Sirah Nabawiyah menggunakan metode *storytelling*. Pada sesi ini, fasilitator menyampaikan kisah-kisah keteladanan Nabi Muhammad SAW. yang relevan dengan kehidupan sehari-hari santri. Penyampaian materi bertujuan untuk memberikan pemahaman awal mengenai nilai-nilai karakter yang akan diperkuat melalui kegiatan gamifikasi.

Setelah penyampaian materi, santri mengikuti kuis interaktif menggunakan platform Kahoot yang telah disiapkan oleh tim pengabdian. Kuis berisi pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita serta penerapan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan gamifikasi dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Penyampaian Aturan Permainan (*Rule of Game*)

Moderator menjelaskan tata tertib permainan, cara menjawab soal melalui Kahoot, mekanisme penilaian, serta sistem penghargaan yang akan diberikan. Tahap ini bertujuan menanamkan nilai kedisiplinan dan kepatuhan terhadap aturan (Asih et al., 2025).

b. Pelaksanaan Kuis Interaktif (*Challenge Session*)

Santri menjawab pertanyaan yang ditampilkan melalui layar proyektor menggunakan perangkat yang tersedia. Setiap soal dirancang untuk menguji pemahaman peserta terhadap materi Sirah

Nabawiyah. Penggunaan kuis interaktif dipilih karena mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta terhadap materi pembelajaran (Ramadhan et al., 2025). Selain itu, isi pertanyaan juga diarahkan pada refleksi nilai-nilai keteladanan dalam Sirah Nabawiyah yang berkontribusi terhadap pembentukan karakter positif, seperti kejujuran, tanggung jawab, kedisiplinan, dan kasih sayang (Sa'dijah, 2021).

c. Sistem Poin dan Papan Peringkat (*Points and Leaderboard*)

Platform Kahoot secara otomatis memberikan skor berdasarkan ketepatan dan kecepatan jawaban peserta. Hasil skor ditampilkan secara langsung melalui fitur *leaderboard* sehingga menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Mekanisme ini bertujuan meningkatkan motivasi, fokus, dan keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung (Utami et al., 2025).

d. Pemberian Penghargaan (*Reward System*)

Peserta dengan perolehan skor tertinggi mendapatkan penghargaan berupa "Gelang Snack" sebagai simbol keberhasilan. Selain itu, peserta yang aktif berpartisipasi meskipun belum memperoleh skor tertinggi tetap diberikan hadiah berupa permen sebagai bentuk apresiasi atas keberanian dan kepercayaan diri mereka dalam mengikuti kegiatan (Usman & Rohmah, 2024).

e. Refleksi Nilai Karakter

Setelah kuis selesai, fasilitator mengajak santri mendiskusikan jawaban yang telah diberikan dan mengaitkannya dengan nilai-nilai karakter yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tahap refleksi ini bertujuan agar peserta tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai keteladanan Nabi Muhammad SAW (Mulyawati et al., 2024).

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan untuk

mengetahui efektivitas penerapan gamifikasi berbasis Kahoot dalam mendukung pembelajaran Sirah Nabawiyah dan penguatan karakter santri (Micchelys et al., 2025). Evaluasi dilaksanakan melalui observasi partisipatif selama kegiatan berlangsung dengan fokus pada tingkat keaktifan, keberanian, kedisiplinan, dan antusiasme peserta.

Selain observasi, tim juga membagikan angket sederhana kepada santri setelah kegiatan selesai untuk mengukur tingkat pemahaman materi, daya tarik pembelajaran, manfaat yang dirasakan, kemampuan mengingat kembali isi cerita, serta komitmen peserta dalam menerapkan nilai-nilai karakter yang telah dipelajari. Data hasil angket kemudian dianalisis secara deskriptif dalam bentuk persentase untuk menggambarkan tingkat efektivitas program.

Sebagai pelengkap, tim pengabdian melakukan diskusi kelompok terfokus (*Focus Group Discussion/FGD*) bersama pengajar TPQ Al-Hikmah Semarang dan mahasiswa guna memperoleh masukan mengenai keberlanjutan program serta dampaknya terhadap motivasi belajar dan pembentukan karakter santri dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gamifikasi didefinisikan sebagai penerapan elemen-elemen desain permainan ke dalam ranah di luar konteks permainan itu sendiri, atau sebagai sebuah fenomena yang bertujuan untuk menghadirkan pengalaman yang menyerupai sebuah permainan (Febriansah et al., 2024). Pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul "Penguatan Karakter Melalui Gamifikasi di TPQ Al-Hikmah Semarang" telah dilaksanakan untuk mengatasi jenuhnya metode pembelajaran konvensional (Gambar 1). Program ini mengintegrasikan elemen-elemen *story telling* kisah Nabi Muhammad SAW dan permainan (*gamification*) berkelompok

yang masing-masing kelompok memiliki penanggung jawab. Hasil integrasi antara elemen *story telling* kisah Nabi Muhammad SAW dan permainan (*gamification*) tersebut

dimasukkan ke dalam kurikulum pembelajaran keagamaan dan pembentukan karakter santri (Gambar 2).



Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis gamifikasi dilakukan dengan mengintegrasikan media *Kahoot* sebagai sarana interaksi utama.



Gambar 2. Rangkaian kegiatan pengabdian ini ditutup dengan sesi dokumentasi bersama yang melibatkan tim mahasiswa, pengurus TPQ, dan seluruh santri.

Rancangan dan Implementasi Elemen Gamifikasi di TPQ Al-Hikmah

Tujuan pertama dari program ini adalah merancang dan menerapkan sistem gamifikasi yang relevan dengan ekosistem pembelajaran di TPQ Al-Hikmah Semarang. Gamifikasi yang diterapkan tidak mengubah TPQ menjadi sebuah game, melainkan mengadopsi mekanik game ke dalam aktivitas sehari-hari TPQ. Rancangan gamifikasi ini menggunakan komponen utama yang diadaptasi dari teori *MDA Framework (Mechanics, Dynamics, Aesthetics)* oleh Hunicke *et al.*, (Putra & Anissa, 2023) serta model *PBL (Points, Badges, Leaderboards)*:

a. Points

Kelompok santri yang berhasil menjawab pertanyaan dengan tepat dan cepat, maka akan mendapatkan poin maksimal. Jika kelompok menjawab dengan tepat, namun kurang cepat akan mendapatkan poin yang kurang maksimal. Sehingga poin yang didapat akan tetap tertinggal dengan kelompok yang menjawab tepat dan cepat.

b. Badges

Untuk menyemarakkan suasana, panitia telah menyiapkan sistem apresiasi yang menarik bagi seluruh peserta. Bagi santri yang mampu menjawab dengan tepat dan sigap setelah ditunjuk oleh moderator,

sebuah "Gelang Snack" eksklusif akan diberikan sebagai lencana kebanggaan atas keberhasilannya.

Panitia tetap memberikan hadiah berupa permen sebagai bentuk apresiasi bagi setiap santri yang berani mengacungkan tangan dan menyampaikan pendapatnya, terlepas dari apa pun jawaban yang diberikan. Melalui pendekatan ini, diharapkan seluruh santri merasa dihargai keberaniannya dan semakin antusias untuk terlibat aktif dalam setiap rangkaian kegiatan yang berlangsung.

c. *Leaderboard*

Sesuai yang penulis paparkan pada bagian poin pertama, kelompok yang menjawab dengan tepat dan cepat secara berturut-turut, maka akan berpeluang menduduki peringkat pertama.

Penerapan elemen PBL ini sejalan dengan Teori Menentukan Nasib Sendiri (*Self-Determination Theory*) yang dikembangkan oleh Ryan dan Deci. Teori ini menyatakan bahwa manusia memiliki tiga kebutuhan psikologis dasar: *competence* (merasa mampu), *autonomy* (memiliki pilihan), dan *relatedness* (merasa terhubung) (Ryan & Deci, 2023). Poin dan lencana memberikan umpan balik langsung (*immediate feedback*) yang memuaskan kebutuhan akan *competence*, sementara papan peringkat berbasis kelompok memperkuat rasa *relatedness* antar-santri.

Efektivitas Gamifikasi Terhadap Penguatan Karakter Santri

Tujuan kedua dari program ini adalah mengukur sejauh mana integrasi teknologi melalui platform *Kahoot* dalam pembelajaran *Sirah Nabawiyah* mampu menjadi instrumen efektif dalam meminimalisir krisis moral santri. Kebutuhan akan pendekatan ini didasarkan pada realitas bahwa tantangan moral di era digital sering kali berasal dari minimnya pengawasan dari orang tua dan pendidik terhadap aktivitas digital anak, masifnya distribusi konten yang tidak valid serta tidak

etis di media sosial, dan belum optimalnya pengintegrasian nilai-nilai Islam ke dalam sistem kurikulum pendidikan saat ini (Mashfufah et al., 2025). Sebelum program ini dilaksanakan, pembelajaran di TPQ Al-Hikmah Semarang cenderung bersifat monoton, di mana guru bertindak sebagai pusat informasi dan santri sebagai penerima pasif, yang pada akhirnya menyebabkan nilai-nilai akhlak kehilangan daya tariknya di mata santri:

Untuk mengetahui efektivitas penerapan gamifikasi berbasis *Kahoot* dalam pembelajaran *Sirah Nabawiyah*, tim pengabdian melakukan evaluasi kepada seluruh peserta setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Evaluasi dilakukan menggunakan angket sederhana yang bertujuan mengukur tingkat ketertarikan peserta terhadap materi, manfaat yang dirasakan, kemampuan mengingat kembali isi cerita, serta komitmen peserta dalam menerapkan nilai-nilai karakter yang diperoleh selama kegiatan berlangsung. Instrumen evaluasi diberikan kepada 12 santri yang mengikuti kegiatan secara penuh. Hasil pengukuran kemudian dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk persentase sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Efektivitas Metode Pembelajaran

No	Indikator Efektivitas	Rata-rata (Skala 1-5) ± Selisih Data
1	Tingkat Atensi Santri	5,00 ± 0,00
2	Pemahaman Materi Sirah	5,00 ± 0,00
3	Keaktifan dalam Diskusi	3,33 ± 1,82
4	Retensi Ingatan Jangka Panjang	3,00 ± 2,00
5	Kemampuan Aplikasi Moral	4,17 ± 1,52

Berdasarkan table, mayoritas santri di TPQ Al-Hikmah benar-benar merespons positif cara belajar baru yang kami tawarkan melalui *Kahoot*. Skor sempurna (5,00 ± 0,00) pada aspek antusiasme dan

keterlibatan emosional menjadi bukti nyata bahwa anak-anak sangat menikmati cara belajar ini. Mereka terlihat jauh lebih bersemangat dibandingkan saat kami menggunakan metode ceramah satu arah yang biasanya bikin mereka cepat bosan atau malah mengantuk di kelas.

Secara visual, *Kahoot* memang punya daya tarik tersendiri. Tampilan yang berwarna, adanya papan peringkat, dan sistem poin membuat suasana belajar berubah jadi lebih hidup dan kompetitif dengan cara yang sehat. Fokus anak-anak jadi lebih terjaga karena mereka merasa terlibat langsung, bukan sekadar jadi pendengar pasif.

Namun, kami pun sadar bahwa tidak semuanya langsung bisa instan. Pada indikator pemahaman materi (skor $3,33 \pm 1,82$) dan kemampuan menerapkan akhlak (skor $3,00 \pm 2,00$), hasilnya menunjukkan bahwa tantangan sebenarnya justru ada di sini. Memang anak-anak jadi lebih ingat cerita saat kuis berlangsung, tapi untuk benar-benar menanamkan nilai moral agar melekat kuat di hati mereka, tentu butuh waktu lebih. Adanya variasi skor yang cukup lebar di angka-angka ini memberi sinyal kepada kami bahwa setiap anak punya kecepatan yang berbeda dalam menyerap nilai-nilai akhlak.

Jadi, untuk kami, metode ini lebih seperti "pintu pembuka". *Kahoot* berhasil mengubah cara belajar dari yang tadinya hanya "hafal teks" menjadi "merasakan pengalaman". Saat kuis berjalan, mereka dipaksa berpikir cepat untuk memilih tindakan yang paling mulia, seperti bagaimana cara sabar atau jujur meniru Rasulullah.

Proses inilah yang perlahan membentuk *mental blueprint* di kepala mereka. Meskipun kami tahu penanaman akhlak adalah proses jangka panjang yang harus terus dikawal di pertemuan-pertemuan rutin selanjutnya, setidaknya sekarang kami sudah punya media yang tepat untuk memancing minat mereka agar belajar agama tidak lagi terasa sebagai

beban.

Efektivitas metode ini didukung secara kuat oleh Teori Pembelajaran Sosial (*Social Learning Theory*) dari Albert Bandura, yang menyatakan bahwa pembentukan perilaku terjadi melalui pengamatan dan peniruan (*modelling*) (Manik et al., 2022). Pada pembelajaran yang monoton, proses peniruan ini gagal karena rendahnya atensi (*attention*) santri terhadap model yang diajarkan.

Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program penguatan karakter melalui gamifikasi berbasis *Kahoot* di TPQ Al-Hikmah Semarang tidak terlepas dari berbagai faktor yang memengaruhi keberhasilan kegiatan. Faktor-faktor tersebut dapat diklasifikasikan menjadi faktor pendukung dan faktor penghambat yang ditemukan selama proses implementasi di lapangan.

a. Faktor Pendukung

Dari hasil diskusi dengan pengasuh dan rekan mahasiswa, salah satu faktor utama yang mendukung keberhasilan program ini adalah tingginya antusiasme santri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Santri menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan *Kahoot*, terutama karena adanya unsur kompetisi, tampilan visual yang menarik, serta sistem skor yang ditampilkan secara langsung. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode ceramah konvensional.

Selain itu, dukungan dari pengajar dan pengelola TPQ Al-Hikmah juga menjadi faktor penting dalam kelancaran pelaksanaan kegiatan. Kolaborasi yang baik antara tim pengabdian dan pihak TPQ turut memperlancar integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Ketersediaan sarana dan prasarana seperti proyektor, perangkat laptop, serta jaringan internet yang memadai juga menjadi faktor pendukung teknis yang

memungkinkan pelaksanaan *Kahoot* berjalan dengan baik tanpa hambatan berarti.

Bagi rekan mahasiswa, kegiatan ini juga memberikan ruang belajar yang sangat berharga dalam mengasah kesabaran serta memahami keragaman karakter anak secara langsung. Tidak hanya itu, sinergi yang terbangun antaranggota tim juga memberikan dampak positif, di mana program ini dianggap sebagai sarana untuk mempererat solidaritas sekaligus menambah wawasan praktis dalam pendekatan edukasi keagamaan.

b. Faktor Penghambat

Di balik capaian tersebut, kami menyadari adanya beberapa catatan kritis yang menjadi tantangan dalam pelaksanaan program. Kendala utama justru muncul dari aspek koordinasi internal tim. Kurangnya *briefing* sebelum kegiatan dan komunikasi yang belum optimal antar anggota membuat alur kerja di lapangan sempat kurang sinkron. Selain itu, aspek teknis seperti pengaturan kelompok anak dan manajemen waktu yang terbatas menjadi catatan penting. Durasi bercerita yang dirasa kurang panjang membuat penyampaian materi terkadang terasa terburu-buru, sehingga teknik *storytelling* kurang maksimal dalam mengeksplorasi ekspresi yang mampu memikat perhatian anak secara utuh.

Evaluasi ini menjadi bahan refleksi berharga bagi kami. Ke depannya, perbaikan tidak hanya berfokus pada variasi metode pengajaran, seperti penambahan sesi tebak ayat atau simulasi yang lebih interaktif, tetapi juga pada penguatan manajemen internal. Membangun budaya saling menerima masukan dan memastikan kesiapan setiap personel melalui komunikasi yang lebih intensif akan menjadi kunci utama, agar proses internalisasi nilai-nilai karakter melalui metode gamifikasi ini dapat terlaksana dengan lebih matang dan berdampak jangka panjang bagi santri.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat di TPQ Al-Hikmah Semarang, dapat disimpulkan bahwa integrasi gamifikasi berbasis *Kahoot* dalam pembelajaran Sirah Nabawiyah menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif santri. Metode ini mampu mentransformasi pembelajaran konvensional yang cenderung monoton menjadi lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan atensi serta partisipasi aktif peserta didik.

Secara teoretis, temuan ini menguatkan bahwa pendekatan pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik generasi digital native, seperti gamifikasi, memiliki potensi yang besar dalam menjembatani kesenjangan antara metode tradisional dengan kebutuhan belajar modern. Namun demikian, efektivitas tersebut masih terbatas pada tahap peningkatan minat dan pemahaman awal, sementara proses internalisasi nilai-nilai akhlak membutuhkan pendekatan yang lebih berkelanjutan dan terintegrasi.

Dengan demikian, gamifikasi berbasis *Kahoot* dapat diposisikan sebagai instrumen pedagogis yang strategis dalam pendidikan akhlak, khususnya sebagai media stimulatif untuk membangun ketertarikan dan kesadaran moral awal. Akan tetapi, untuk mencapai pembentukan karakter yang lebih mendalam, diperlukan penguatan metode melalui kesinambungan program serta integrasi dengan pendekatan pembelajaran lainnya.

Berdasarkan hasil dan refleksi pelaksanaan program, beberapa rekomendasi yang dapat diajukan adalah sebagai berikut. Pertama, bagi pengajar di TPQ, disarankan untuk mengintegrasikan metode gamifikasi secara berkelanjutan dengan pendekatan pembelajaran lain, seperti diskusi reflektif dan praktik langsung, agar proses internalisasi nilai akhlak dapat berlangsung secara lebih optimal. Kedua, perlu adanya peningkatan

dalam perencanaan dan koordinasi internal tim pelaksana, khususnya dalam aspek manajemen waktu dan strategi penyampaian materi agar kegiatan dapat berjalan lebih efektif dan sistematis. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis gamifikasi yang lebih komprehensif dengan durasi implementasi yang lebih panjang, sehingga dapat mengukur dampak jangka panjang terhadap pembentukan karakter peserta didik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Bakti Fatwa Anbiya, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Hj. Alfiah Sukendar selaku Kepala TPQ Al-Hikmah Semarang yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerja sama sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh santri TPQ Al-Hikmah Semarang yang telah berpartisipasi dengan antusias, serta kepada rekan-rekan tim pengabdian yang telah bekerja sama dalam menyukseskan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Adzkia, A. S., Windi, S. N., Durrotul, Y., Armai, A., & Nana M. N. (2025). Integrasi Psikologi Islam Dan Pendidikan Islam Dalam Menghadapi Krisis Akhlak Di Era Digitalisasi. *Kreatif: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 23(2): 314-23.

Afif, N., Mukhtarom, A., Qowim, A. N., & Fauziah, E. (2024). Pendidikan Karakter Dalam Era Digital: Pengintegrasian Nilai-Nilai Moral Dalam Kurikulum Berbasis Teknologi. *Tadarus Tarbawy: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan* 6(1): 18-32.

Afini, D., Rahayu, A., & Mutaqin, M. Z. (2025). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal of Islamic Studies* 4(1): 65-77.

Agusti, M., & Azizah, I. N. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Kahoot dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *An Najah: Jurnal pendidikan islam Dan Sosial Agama*. 5(1). 643-655.

Arifa, R., Maulidi M. R., Kubro, K., & Hardiansyah, F. (2026). Gamification in Project-Based Learning Using The Kahoot Application. *Journal of Practice Learning and Educational Development* 6(1): 570-78.

Asih, R. A. P., Elan., Rizqi, A. M. (2025). Implementasi Pembiasaan Aturan Bermain Dalam Kegiatan Sehari-Hari Sebagai Upaya Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun. *Atthiflah: Journal of Early Childhood Islamic Education* 12(1): 62-72.

Aziz, F. A., Wijaya, A. W., Rozaqiy, R. R., Tazkiyyah, I., & Assegaf, A. R. (2026). Rekonstruksi Kurikulum Berbasis Pemikiran Ibnu Khaldun: Adab, Akal, Dan Interaksi Sosial Sebagai Respons Krisis Karakter Di Era Digital. *Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 16(1).

Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., Soepriyanto, Y. (2024). Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 14(2). 177-186

Frianda, F. (2023). Pendidikan Karakter Berbasis Sirah Nabawiyah Di Sdtq Nurun Nabi Banda Aceh. *Pionir: Jurnal Pendidikan* 12(2): 1-19.

Haikal, S., Rahmat, M., & Islamy, M. R. F. (2026). *Revitalisasi Peran Guru PAI dalam Membangun Ketahanan*

- Spiritual Siswa Generasi Alpha di Era Digita. ARJI: Action Research Journal Indonesia* . 8(2): 438–49.
- Kuron, M. A., Dungus, F., Komansilan, R., & Londa, T. K. (2025). *Gamifikasi Dalam Evaluasi Pembelajaran: Kahoot, Wayground Dan Wordwall*. Sukoharjo: Tahta Media Goup.
- Manik, S., Sembiring, M., Padang, I., & Manurung, L. (2022). Theory of Bandura's Social Learning in The Process Of Teaching at SMA Methodist Berastagi Kabupaten Karo. *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(2): 85–96.
- Manik, W. (2025). Etika Guru dalam Menghadapi Krisis Moral Siswa di Abad Digital. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* . 4(2). 2565-2576
- Mashfufah, K., Alfirdo, T., & Sari, H. P. (2025). Tantangan Dan Strategi Dalam Pendidikan Karakteristik Islam di Era Digital. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 3(2): 349–58.
- Micchelys, H., Yasaroh, F. S., Gustina, S. A., Febrina, G., & Zaharuddin. (2025). Penerapan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Pada Pelajaran Pai Di Sma Negeri 04 Kota Bengkulu. *JUPI: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 23(04): 191–98.
- Mulyawati, S. S., Nugraha, M. S., Aliyah, A. & Yani, A. (2024). Internalisasi Nilai-nilai Karakter melalui Pengelolaan Kelas pada Pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah. *Kharismatik: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(2): 93–107.
- Putra, R. W., & Anissa, J. (2023). Analisis MDA Framework pada Game Pokemon GO. *Kartala Visual Studies*. 2(1). 2
- Ramadhan, M. F., Arif, M. R., Nurjannah, Rahmayanti, N. S., & Khoerunnisa, P. (2025). Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas X-4 SMAN 2 Karawang. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 2(2): 73–87.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2023). *Self-Determination Theory BT-Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research* . F. Maggino. Springer International Publishing.
- Sa'dijah, S. L. (2021). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Sirah Nabawiyah Di Smp Boarding School Putra Harapan Purwokerto. Uin Prof. K.H. Saifuddin Zuhri.
- Saputra, A., and Supratama, R. (2025). Peran Pendidikan Islam Dalam Penguatan Ketahanan Moral Generasi Alpha. *Sujud: Jurnal Agama, Sosial dan Budaya* 1(4): 646–55.
- Sari, D. M. (2025). Efektifitas Penggunaan Media Game Kahoot terhadap Hasil Belajar Kognitif Aqidah Akhlak pada Siswa Kelas VII C MTsN 1 Tuban. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3(6): 338–51.
- Sari, H. P., Farhan, M., Pratiwi, N. M., & Indriana, R. (2025). Peran Pendidikan Islam dalam Menghadapi Globalisasi dan Mengatasi Krisis Moral. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* 3: 1650–58.
- Usman, A. A., & Rohmah, L. (2024). Pemberian Reward Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Anak Usia Dini: Studi Kualitatif Deskriptif. *Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 07(02): 60–73.
- Utami, D. D., Pratiwi, H., Rakhmania, A. I. Z., Candra, L. I. R., & Rahmawati, I. D. (2025). *Gamifikasi Panduan Menggunakan Tools Gamifikasi Dalam Pembelajaran*. Sidoarjo: PT. Inovasi Teknologi Pembelajaran.