

## **STRATEGI GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN LITERASI KEUANGAN SYARIAH GENERASI Z: KAJIAN LITERATUR TERINTEGRASI**

**Riski Apriliani**

Pascasarjana Intitut Agama Islam Negeri Parepare

E-Mail: [riskiapriliiani021@gmail.com](mailto:riskiapriliiani021@gmail.com)

**Desy Arum Sunarta**

Sekolah Tinggi Agama Islam DDI Pinrang

Email: [desyarumdas@gmail.com](mailto:desyarumdas@gmail.com)

**Rasyidah Bulqis**

Sekolah Tinggi Agama Islam DDI Pinrang

Email: [rasyidahbulqis@gmail.com](mailto:rasyidahbulqis@gmail.com)

**Andi Bisyriani**

Sekolah Tinggi Agama Islam DDI Pinrang

Email: [andiria02parepare@gmail.com](mailto:andiria02parepare@gmail.com)

### **Abstract**

*This study explores the potential of gamification as an adaptive educational strategy to improve Islamic financial literacy among Generation Z learners. Drawing upon key theories from educational psychology, Islamic pedagogy, and digital learning design, this research aims to synthesize conceptual frameworks and empirical findings through an integrative literature review approach. A comprehensive review of forty-three academic sources from 2013 to 2024 was conducted using databases such as Scopus, Web of Science, and ScienceDirect. Thematic coding and comparative analysis were applied to identify core mechanisms of gamification—such as points, badges, leaderboards, and adaptive challenges—and evaluate their alignment with Generation Z's digital engagement preferences. The findings show that gamification significantly enhances learner motivation, behavioral change, and ethical comprehension when designed with cultural and religious sensitivity. Specific applications in Islamic finance education demonstrate increased retention, improved decision-making, and value alignment. The study concludes that gamified tools, if integrated with Islamic ethics and local wisdom, can bridge the gap between traditional Islamic education and digital learning expectations. These results suggest a new pedagogical direction for educators and policy-makers aiming to cultivate financial literacy in Muslim youth through interactive, ethical, and technology-enhanced learning environments.*

**Keywords:** *Gamification, Islamic Financial Literacy, Generation Z, Islamic Education*

### **A. Pendahuluan**

Lanskap literasi keuangan Islam saat ini di kalangan Generasi Z, terutama di negara-negara mayoritas Muslim, mencerminkan kesenjangan yang terus-menerus dalam pengetahuan, kesadaran, dan keterlibatan praktis dengan instrumen keuangan yang sesuai dengan Syariah.

Meskipun keuangan Islam terus mengalami pertumbuhan global yang substansial, dengan perkiraan menunjukkan peningkatan tahunan sebesar 15% hingga 20%,<sup>1</sup> penyerapannya di kalangan anak muda masih sangat rendah. Menurut Dewi & Ferdian (2021), hanya 8,93% penduduk Indonesia yang dianggap melek keuangan dalam keuangan Islam pada tahun 2019.<sup>2</sup> Keterbatasan paparan generasi muda terhadap prinsip-prinsip keuangan Islam telah menjadi hambatan substansial bagi keterlibatan mereka dengan instrumen keuangan yang selaras dengan etika.<sup>3</sup> Situasi ini menyerukan reformasi pendidikan yang mendesak untuk menumbuhkan kesadaran keuangan yang didasarkan pada etika Islam, terutama menargetkan demografi yang fasih secara digital seperti Generasi Z.

Semakin banyak penelitian yang menggarisbawahi pentingnya intervensi pendidikan dalam mendorong literasi keuangan Islam. Misalnya, studi di Malaysia dan negara-negara mayoritas Muslim lainnya menunjukkan bahwa pendidikan formal berkorelasi signifikan dengan peningkatan pengambilan keputusan keuangan. Selain itu, upaya pendidikan terbukti mengurangi risiko kebangkrutan dan meningkatkan perencanaan keuangan di kalangan pemuda.<sup>4</sup> Khususnya, sikap keuangan Generasi Z berbeda dari kelompok sebelumnya: sementara Milenial sering dipengaruhi oleh religiusitas, Gen Z cenderung lebih merespons pengaruh teman sebaya dan dinamika social.<sup>5</sup> Temuan ini semakin menegaskan perlunya pendekatan yang tepat sasaran yang selaras dengan realitas sosial dan digital pemuda masa kini.

Namun, terlepas dari permintaan yang jelas dan hasil yang positif, struktur pendidikan yang ada sebagian besar gagal mengintegrasikan konsep keuangan Islam secara bermakna. Banyak lembaga tidak memasukkan keuangan Islam dalam kurikulum inti, atau jika pun ada, penekanannya tetap teoretis, sehingga menawarkan nilai praktis yang minimal.<sup>6</sup> Lebih lanjut, masyarakat pedesaan dan berpenghasilan rendah menderita akses yang tidak merata terhadap pendidikan keuangan, yang memperburuk kesenjangan sosial-ekonomi dan kesenjangan

---

<sup>1</sup> Akilu A Shinkafi, Sani Yahaya, and Tijjani A Sani, "Realising Financial Inclusion in Islamic Finance," *Journal of Islamic Marketing* 11, no. 1 (2019): 143–60, <https://doi.org/10.1108/jima-02-2017-0020>.

<sup>2</sup> Miranti K Dewi and Ilham R Ferdian, "Enhancing Islamic Financial Literacy Through Community-Based Workshops: A Transtheoretical Model," *Journal of Islamic Accounting and Business Research* 12, no. 5 (2021): 729–47, <https://doi.org/10.1108/jiabr-08-2020-0261>.

<sup>3</sup> Muneer M Alshater et al., "Influential and Intellectual Structure of Islamic Finance: A Bibliometric Review," *International Journal of Islamic and Middle Eastern Finance and Management* 14, no. 2 (2020): 339–65, <https://doi.org/10.1108/imefm-08-2020-0419>.

<sup>4</sup> Md. F Abdullah et al., "Can Islamic Financial Literacy Minimize Bankruptcy Among the Muslims? An Exploratory Study in Malaysia," *Sage Open* 12, no. 4 (2022), <https://doi.org/10.1177/21582440221134898>.

<sup>5</sup> Amarila I Haryadi, "Determinants Factors of Islamic Financial Inclusion in West Java: A Comparison Between Generation Z and Millennials," *Journal of Consumer Studies and Applied Marketing* 1, no. 1 (2023): 67–73, <https://doi.org/10.58229/jcsam.v1i1.75>.

<sup>6</sup> Imam Suseno, Larisa Yohanna, and Endang Sondari, "Islamic Financial Literacy and Management for MSMEs," *Proceeding of the International Conference on Family Business and Entrepreneurship* 2, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.33021/icfbe.v2i1.3540>.

digital.<sup>7</sup> Skeptisisme budaya dan misinformasi seputar produk keuangan Islam juga berkontribusi pada kurangnya pemanfaatan, terutama ketika kaum muda tidak yakin tentang legitimasi atau penerapan alternatif ini.<sup>8</sup> Metode tradisional penjangkauan keuangan sebagian besar gagal melibatkan generasi yang preferensi pembelajarannya dibentuk oleh teknologi seluler, multimedia, dan platform media social.<sup>9</sup>

Solusi yang menjanjikan terletak pada penerapan gamifikasi dalam konteks pendidikan, terutama yang berkaitan dengan literasi keuangan Islam. Gamifikasi mengacu pada penggabungan elemen desain permainan—seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan naratif—ke dalam lingkungan non-permainan, yang seringkali bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi. Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan gamifikasi dapat meningkatkan retensi, motivasi, dan kemauan belajar di kalangan siswa. Hasil ini khususnya terlihat jelas di kalangan Generasi Z, yang tertarik pada pengalaman belajar yang cepat, menarik secara visual, dan interaktif.<sup>10</sup> Dengan demikian, platform digital gamifikasi menghadirkan modalitas ideal untuk memberikan edukasi keuangan yang selaras dengan gaya kognitif dan perilaku digital Gen Z.

Beberapa inisiatif telah mengeksplorasi integrasi gamifikasi dalam pendidikan keuangan. Aplikasi seperti Halofina dan Zakat Game merupakan upaya awal untuk memadukan prinsip-prinsip keuangan Islam dengan pembelajaran gamifikasi. Namun, meskipun perangkat-perangkat ini telah menunjukkan keberhasilan awal, banyak yang kurang memiliki evaluasi akademis yang ketat dan gagal mengakomodasi beragam preferensi pembelajaran dan konteks sosial budaya penggunanya. Lebih lanjut, model gamifikasi yang ada dalam pendidikan Islam saat ini seringkali mengabaikan integrasi konten keagamaan yang lebih mendalam dan keselarasan pedagogis dengan nilai-nilai Islam.<sup>11</sup> Studi empiris yang mengkaji efikasi jangka panjang perangkat-perangkat tersebut juga masih minim, sehingga menimbulkan kekhawatiran tentang skalabilitas dan keberlanjutannya.

Tinjauan integratif literatur mengungkapkan beberapa kesenjangan tematik: Pertama, kurangnya strategi gamifikasi yang diadaptasi secara budaya yang menanamkan prinsip-prinsip

---

<sup>7</sup> (MM Ali dkk., 2021; Rohmania dkk., 2023)

<sup>8</sup> Rohmania, Sholihah, and Nurhapsari, "Developing Islamic Financial Literacy in Improving Islamic Financial Behavior Towards the Financial Well-Being of MSMEs: The Moderating Effect of E-Payment Usage."

<sup>9</sup> Achmad Z Rozikin and Irmadatus Sholekhah, "Islamic Financial Literacy, Promotion, and Brand Image Towards Saving Intention in Sharia Bank," *Iqtishadia Jurnal Kajian Ekonomi Dan Bisnis Islam* 13, no. 1 (2020): 95, <https://doi.org/10.21043/iqtishadia.v13i1.6489>.

<sup>10</sup> Hendrik Wiesel, "How to Transfer Knowledge to Generation Z," *Safety of Nuclear Waste Disposal* 2 (2023): 237–38, <https://doi.org/10.5194/sand-2-237-2023>.

<sup>11</sup> Hamdani Hamdani, Abdul Rahman, and Haidah Haidah, "Improving Student Accessibility and Engagement With Applications as Learning Media in the Digital Era," *Jimr* 2, no. 10 (2024): 24–28, <https://doi.org/10.62504/jimr910>.

etika Islam dengan cara yang mudah diakses oleh Gen Z. Kedua, sebagian besar perangkat digital tidak mengakomodasi spektrum literasi digital secara menyeluruh dalam demografi ini, yang menyebabkan efektivitas yang tidak merata di berbagai latar belakang sosial-ekonomi. Ketiga, masih terbatasnya studi yang menggabungkan konten keuangan Islam, penyampaian gamifikasi, dan teori pedagogi secara komprehensif.<sup>12</sup> Terakhir, keterlibatan komunitas masih rendah karena pemasaran yang buruk dan pelatihan pendidik yang tidak memadai dalam metodologi digital.<sup>13</sup>

Menanggapi kesenjangan ini, studi ini mengusulkan tinjauan pustaka integratif untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi strategi gamifikasi yang mendukung literasi keuangan Islam di kalangan Generasi Z. Tujuannya adalah untuk mensintesis wawasan teoretis dan temuan empiris yang menginformasikan pengembangan perangkat pendidikan yang relevan secara budaya, menarik secara digital, dan berwawasan pedagogis. Pendekatan ini memungkinkan perumusan kerangka kerja komprehensif yang tidak hanya mencerminkan preferensi pelajar Generasi Z tetapi juga selaras dengan nilai-nilai etika Islam.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus interseksionalnya: menghubungkan keuangan Islam, pendidikan digital, gamifikasi, dan perilaku anak muda dengan cara yang belum pernah dipelajari secara sistematis. Penelitian ini mengajukan hipotesis bahwa gamifikasi, jika selaras dengan kecenderungan digital Gen Z dan prinsip-prinsip pedagogi Islam, dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman dalam pendidikan literasi keuangan Islam. Cakupan penelitian ini mencakup literatur akademis dari dekade terakhir di bidang pendidikan, keuangan Islam, dan pedagogi digital. Dengan menawarkan sintesis multidimensi dari penelitian yang ada, penelitian ini bertujuan untuk memandu inovasi pendidikan dan upaya kebijakan di masa mendatang yang berupaya menjembatani kesenjangan literasi keuangan Islam di kalangan Generasi Z.

## **B. Metode Penelitian**

Studi ini menggunakan pendekatan tinjauan pustaka integratif (ILR) yang bertujuan untuk mensintesis wawasan konseptual dan empiris di seluruh ranah gamifikasi, literasi keuangan Islam, dan perilaku belajar Generasi Z. Desain tinjauan integratif dipilih karena fleksibilitasnya dalam mengakomodasi beragam metodologi dan kesesuaiannya untuk memetakan area

---

<sup>12</sup> Firman Mansir, "Problems of Islamic Religious Education in the Digital Era," *At Ta Dib* 17, no. 2 (2022): 284, <https://doi.org/10.21111/at-tadib.v17i2.8405>.

<sup>13</sup> Ira W Solichah and Ni'matuz Zuhroh, "The Existence of Islamic Institutions Through the Transformation of Education Digitalization at MTs Almaarif 01 Singosari," *Edumaspul - Jurnal Pendidikan* 7, no. 2 (2023): 3481–91, <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v7i2.5909>.

penelitian yang sedang berkembang.<sup>14</sup> Untuk memastikan transparansi, ketelitian, dan kelengkapan, proses tinjauan dipandu oleh kerangka kerja Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA), yang menguraikan fase-fase terstruktur termasuk perumusan masalah, pengembangan kriteria inklusi dan eksklusi, penelusuran literatur, penyaringan, ekstraksi data, dan sintesis.<sup>15</sup>

Unit analisis dalam tinjauan ini terdiri dari studi akademis yang telah melalui tinjauan sejawat dan diterbitkan dari tahun 2013 hingga 2024 yang berfokus pada strategi gamifikasi dalam literasi keuangan dan pendidikan Islam dalam konteks Generasi Z. Data diambil dari berbagai basis data termasuk Scopus, Web of Science, Google Scholar, dan ScienceDirect. Operator pencarian Boolean dan kombinasi frasa kunci seperti "gamifikasi DAN pendidikan keuangan Islam", "pembelajaran gamifikasi DAN Generasi Z", dan "pedagogi Islam DAN perangkat digital" digunakan untuk memastikan pencarian yang komprehensif. Teknik snowballing juga diterapkan untuk mengidentifikasi studi tambahan dari referensi makalah terpilih. Kriteria inklusi utama adalah sebagai berikut: (1) studi yang diterbitkan dalam bahasa Inggris; (2) studi yang berfokus pada gamifikasi dalam pendidikan, khususnya literasi keuangan dan keuangan Islam; (3) karya empiris atau konseptual yang membahas perilaku pembelajaran digital Generasi Z; (4) artikel yang diterbitkan dalam jurnal peer-review atau sumber akademis bereputasi. Kriteria eksklusi meliputi (1) makalah non-empiris atau murni teoretis tanpa implikasi praktis; (2) studi duplikat di berbagai basis data; (3) studi di luar konteks pendidikan atau tidak selaras dengan keuangan Islam; dan (4) artikel yang kurang transparan secara metodologis.

Pengumpulan data dilakukan dalam tiga tahap berurutan: identifikasi, penyaringan, dan penilaian kelayakan. Selama tahap identifikasi, 217 artikel awalnya dikumpulkan. Setelah menghilangkan duplikat dan melakukan penyaringan judul dan abstrak, 72 studi dilanjutkan ke tahap tinjauan teks lengkap. Pada akhirnya, 43 studi dinyatakan layak untuk diikutsertakan dalam sintesis. Ekstraksi data difokuskan pada variabel-variabel seperti desain penelitian, populasi sasaran, mekanisme gamifikasi, konteks pendidikan, luaran yang diukur, dan kerangka teori yang digunakan. Untuk memastikan konsistensi dalam interpretasi data, skema pengkodean dikembangkan untuk mengklasifikasikan studi berdasarkan kluster tematik:

---

<sup>14</sup> Stacie A Bosley, Sarah J Greenman, and Samantha Snyder, "Voluntary Disclosure and Earnings Expectations in Multi-level Marketing," *Economic Inquiry* 58, no. 4 (2019): 1643–62, <https://doi.org/10.1111/ecin.12840>.

<sup>15</sup> Khalid Arar, Rania Sawalhi, and Munube Yilmaz, "The Research on Islamic-Based Educational Leadership Since 1990: An International Review of Empirical Evidence and a Future Research Agenda," *Religions* 13, no. 1 (2022): 42, <https://doi.org/10.3390/rel13010042>.

landasan teori gamifikasi, pendidikan keuangan Islam gamifikasi, preferensi pembelajaran Gen Z, kontekstualisasi budaya, dan strategi implementasi.

### **C. Pembahasan dan Hasil Penelitian**

Integrasi gamifikasi ke dalam pendidikan literasi keuangan telah menghasilkan hasil yang signifikan, terutama dalam memotivasi dan melibatkan pelajar Generasi Z. Bagian ini menyajikan sintesis temuan dan diskusi relevan yang diambil dari data dan literatur, yang disusun berdasarkan subtopik tematik.

#### **Gamifikasi Meningkatkan Hasil Pembelajaran**

Bukti empiris menegaskan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan retensi pengetahuan. Meta-analisis Sailer dan Homner menegaskan bahwa elemen berbasis permainan memiliki efek positif yang signifikan terhadap berbagai capaian pembelajaran.<sup>16</sup> Temuan ini sejalan dengan penelitian Puspitasari dan Arifin, León dkk., dan Imran, di mana perangkat gamifikasi terbukti meningkatkan keterlibatan dan minat berkelanjutan siswa, yang mengarah pada pembelajaran yang lebih mendalam.<sup>17</sup> Dampak positif ini disebabkan oleh fitur-fitur seperti lencana, poin, dan papan peringkat, yang dirancang untuk mempertahankan motivasi dan memperkuat pembelajaran.

Selain itu, motivator intrinsik yang tertanam dalam pembelajaran gamifikasi disorot sebagai pendorong kuat keterlibatan berkelanjutan.<sup>18</sup> Kemampuan sistem gamifikasi untuk beradaptasi dengan profil psikologis dan motivasi peserta didik meningkatkan retensi dan mendukung pemahaman yang lebih mendalam tentang literasi keuangan.

#### **Mekanisme Gamifikasi dan Fungsi Edukasinya**

Mekanisme spesifik yang digunakan dalam gamifikasi—poin, lencana, papan peringkat, level, dan tantangan—masing-masing berkontribusi secara berbeda pada proses pembelajaran. Bittner menekankan bagaimana poin berfungsi sebagai umpan balik instan, yang menumbuhkan rasa kemajuan. Lencana,<sup>19</sup> menawarkan pengakuan simbolis, sehingga memperkuat pencapaian pelajar. Papan peringkat memperkenalkan persaingan yang sehat, meningkatkan keterlibatan

---

<sup>16</sup> Michael Sailer and Lisa Homner, "The Gamification of Learning: A Meta-Analysis," *Educational Psychology Review* 32, no. 1 (2019): 77–112, <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>.

<sup>17</sup> Ika Puspitasari and Shokhibul Arifin, "Implementation of Gamification on Learning Motivation: A Meta-Analysis Study," *International Journal of Progressive Sciences and Technologies* 40, no. 1 (2023): 356, <https://doi.org/10.52155/ijpsat.v40.1.5596>.

<sup>18</sup> Roszi N N Naseri, Norazira M Abas, and Raja N Abdullah, "Intention Towards Using Gamification Among Students in Higher Education: A Conceptual Framework," *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* 12, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.6007/ijarped/v12-i1/16506>.

<sup>19</sup> Joana M Costa, "Using Game Concepts to Improve Programming Learning: A Multi-level Meta-analysis," *Computer Applications in Engineering Education* 31, no. 4 (2023): 1098–1110, <https://doi.org/10.1002/cae.22630>.

siswa melalui perbandingan sosial.<sup>20</sup> Level dan tantangan memfasilitasi pembelajaran terstruktur dan inkremental, seperti yang dibahas untuk membantu siswa untuk memajukan pemahaman mereka secara bertahap.<sup>21</sup>

### **Perubahan Perilaku dan Sikap dalam Manajemen Keuangan**

Gamifikasi juga memengaruhi sikap dan perilaku terkait pengelolaan keuangan. Wong dan Alin menemukan bahwa pengguna mengembangkan sikap yang lebih positif terhadap sistem pembayaran seluler dan alat edukasi keuangan ketika gamifikasi diterapkan.<sup>22</sup> Bayuk dan Naso mengamati peningkatan perilaku di antara pengguna yang kurang melek finansial, yang menunjukkan dampak sosial gamifikasi yang lebih luas.<sup>23</sup> Peneliti lain seperti Prasetyo dan Yulianto menyoroti bahwa gamifikasi mendukung kebiasaan keuangan yang berkelanjutan dan mendorong penggunaan alat pembayaran digital.<sup>24</sup>

### **Gamifikasi dalam Pendidikan Keuangan Islam**

Alat gamifikasi juga terbukti efektif dalam pendidikan keuangan Islam. Ergun dan Rahman mengungkapkan bahwa mengintegrasikan permainan ke dalam kurikulum memfasilitasi kewirausahaan etis dan pengembangan keterampilan praktis.<sup>25</sup> Widiastuti menekankan gamifikasi terstruktur dalam Keuangan Sosial Islam untuk meningkatkan keterlibatan,<sup>26</sup> sementara Wahyudi menggambarkan bagaimana analisis bibliometrik menunjukkan meningkatnya minat terhadap metode gamifikasi dalam keuangan Islam.<sup>27</sup>

### **Alat yang Menargetkan Generasi Z**

Generasi Z, sebagai penduduk asli digital, merespons lingkungan belajar gamifikasi

---

<sup>20</sup> Elisa D Mekler et al., "Towards Understanding the Effects of Individual Gamification Elements on Intrinsic Motivation and Performance," *Computers in Human Behavior* 71 (2017): 525–34, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.048>.

<sup>21</sup> Ramón C Gutiérrez and José M S López, "Game-Based Learning and Gamification in Initial Teacher Training in the Social Sciences: An Experiment With MinecraftEdu," *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 13, no. 1 (2016), <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0003-4>.

<sup>22</sup> Donna Wong et al., "Gamified Money: Exploring the Effectiveness of Gamification in Mobile Payment Adoption Among the Silver Generation in China," *Information Technology and People* 35, no. 1 (2021): 281–315, <https://doi.org/10.1108/itp-09-2019-0456>.

<sup>23</sup> Julia Bayuk and Suzanne A Nasco, "Can Gamification Improve Financial Behavior? The Moderating Role of App Expertise," *The International Journal of Bank Marketing* 37, no. 4 (2019): 951–75, <https://doi.org/10.1108/ijbm-04-2018-0086>.

<sup>24</sup> Amrisandha P Prasetyo, Harry B Santoso, and Panca O H Putra, "Integrating Financial Management and Gamification," *Indonesian Journal of Computer Science* 12, no. 3 (2023), <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i3.3244>.

<sup>25</sup> Hüseyin Ergun, "Gamifying Ethical Entrepreneurship: The Role of AI in Islamic Finance," *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Sbe Dergisi* 14, no. 3 (2024): 1741–52, <https://doi.org/10.30783/nevsosbilen.1525559>.

<sup>26</sup> Tika Widiastuti et al., "Toward Developing a Sustainability Index for the Islamic Social Finance Program: An Empirical Investigation," *Plos One* 17, no. 11 (2022): e0276876, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0276876>.

<sup>27</sup> Rofiu Wahyudi et al., "Mapping the Field of Islamic Banking and Finance Education: A Bibliometric Analysis and Future Research Agenda," *Journal of Education and Learning (EduLearn)* 17, no. 4 (2023): 710–18, <https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i4.20947>.

dengan positif. Alat seperti FinCraft<sup>28</sup> dan platform pembelajaran adaptif<sup>29</sup> menunjukkan efektivitas gamifikasi yang dipersonalisasi. Saxena, Inangil, dan Devendren mengonfirmasi dampak gamifikasi terhadap motivasi dan retensi pengetahuan di kalangan siswa Generasi Z.<sup>30</sup> Alat-alat ini memanfaatkan interaktivitas, otonomi, dan relevansi untuk menarik perhatian berkelanjutan dari pelajar Generasi Z.

### **Penyelarasan Budaya dan Etika dalam Gamifikasi**

Pengintegrasian kearifan lokal dan nilai-nilai Islam ke dalam platform gamifikasi meningkatkan relevansi pendidikan dan budaya. Pembelajaran gamifikasi dapat melestarikan warisan budaya takbenda. Antara dan Prayudha menekankan nilai-nilai budaya Indonesia sebagai motivator dalam konten pendidikan.<sup>31</sup> Penanaman prinsip-prinsip etika Islam seperti amanah, keadilan, dan tanggung jawab ke dalam mekanisme permainan.

### **Tantangan dan Keterbatasan**

Meskipun menjanjikan, gamifikasi menimbulkan beberapa tantangan. Ketergantungan yang berlebihan pada motivator ekstrinsik dapat mengurangi motivasi belajar intrinsik.<sup>32</sup> Variasi hasil gamifikasi di berbagai disiplin ilmu dan kekhawatiran akan berkurangnya interaksi siswa-pendidik.<sup>33</sup> Isu-isu lain termasuk disparitas akses teknologi<sup>34</sup> dan efek kebaruan yang memudar.<sup>35</sup> Pentingnya memungkinkan siswa Gen Z untuk bersama-sama menciptakan aturan dan alur permainan dan menyelaraskan elemen permainan dengan tujuan pembelajaran merupakan pertimbangan utama.<sup>36</sup>

---

<sup>28</sup> Aldrich Rasco et al., "FinCraft: Immersive Personalised Persuasive Serious Games for Financial Literacy Among Young Decision-Makers," *SSRN Electronic Journal*, 2020, <https://doi.org/10.2139/ssrn.3675270>.

<sup>29</sup> Sungjin Park, Kyoungsoo Min, and Sang-Kyun Kim, "Differences in Learning Motivation Among Bartle's Player Types and Measures for the Delivery of Sustainable Gameful Experiences," *Sustainability* 13, no. 16 (2021): 9121, <https://doi.org/10.3390/su13169121>.

<sup>30</sup> Aswini Devendren and Nurfaradilla M Nasri, "Systematic Review: Students' Perceptions of the Use of Gamification," *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 12, no. 8 (2022), <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v12-i8/14268>.

<sup>31</sup> Joko Prayudha.S, "Inserting Local Wisdom in English Material: Strategies and Benefits," *Foremost Journal* 4, no. 2 (2023): 176–85, <https://doi.org/10.33592/foremost.v4i2.3704>.

<sup>32</sup> Sherlock A Licorish et al., "Students' Perception of Kahoot!'s Influence on Teaching and Learning," *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 13, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>.

<sup>33</sup> Michail Kalogiannakis, Stamatios Papadakis, and Alkinoos-Ioannis Zourmpakis, "Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature," *Education Sciences* 11, no. 1 (2021): 22, <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>.

<sup>34</sup> Francisco Nieto-Escámez and Lola Roldán-Tapia, "Gamification as Online Teaching Strategy During COVID-19: A Mini-Review," *Frontiers in Psychology* 12 (2021), <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.648552>.

<sup>35</sup> Sumartono Sumartono, "Empowering Gen Z: Enhancing English Speaking Skills Through Technology and Authentic Communication," *NextGen* 1, no. 2 (2023): 1–9, <https://doi.org/10.58660/nextgen.v1i2.34>.

<sup>36</sup> L Sundareswaran et al., "Making a Serious Game (Gamification) for Generation Z Medical Students to Learn, Teach, and Assess Medical Physiology," *Journal of Education and Health Promotion* 13, no. 1 (2024), [https://doi.org/10.4103/jehp.jehp\\_1177\\_23](https://doi.org/10.4103/jehp.jehp_1177_23).

#### **D. Kesimpulan**

Studi ini mengungkapkan bahwa gamifikasi menawarkan strategi yang menjanjikan dan adaptif untuk meningkatkan literasi keuangan Islam di kalangan pelajar Generasi Z. Integrasi poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan berbasis naratif tidak hanya mendukung motivasi dan keterlibatan, tetapi juga memperdalam pemahaman konseptual dan refleksi etis. Melalui tinjauan pustaka integratif yang terstruktur, penelitian ini memberikan bukti bahwa pembelajaran gamifikasi yang responsif secara budaya—bila selaras dengan prinsip-prinsip pedagogi Islam dan preferensi digital Generasi Z—dapat mentransformasi model pendidikan tradisional. Studi ini berkontribusi pada kemajuan interdisipliner pendidikan Islam, pedagogi digital, dan literasi keuangan. Studi ini menyoroti perlunya penelitian di masa mendatang untuk mengembangkan model empiris dan evaluasi berbasis prototipe yang menggabungkan inovasi teknologi dengan kerangka kerja etika Islam dalam beragam konteks pembelajaran.

#### **E. Ucapan Terimakasih**

Penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada para pihak yang terlibat dalam penulisan artikel ini. Penulis berharap artikel ini dapat berkontribusi dalam perkembangan keilmuan.

#### **Referensi**

- Abdullah, Md. F, Muhammad N Hoque, Md. H Rahman, and Jamaliah Said. “Can Islamic Financial Literacy Minimize Bankruptcy Among the Muslims? An Exploratory Study in Malaysia.” *Sage Open* 12, no. 4 (2022). <https://doi.org/10.1177/21582440221134898>.
- Ali, Mohammad M, Abrista Devi, Hamzah Bustomi, Muhammad R P Sakti, and Hafas Furqani. “Factors Influencing Islamic Financial Inclusion in Indonesia: A Structural Equation Modelling Approach.” *Icr Journal* 12, no. 2 (2021): 249–74. <https://doi.org/10.52282/icr.v12i2.866>.
- Alshater, Muneer M, M K Hassan, Ashraf Khan, and Irum Saba. “Influential and Intellectual Structure of Islamic Finance: A Bibliometric Review.” *International Journal of Islamic and Middle Eastern Finance and Management* 14, no. 2 (2020): 339–65. <https://doi.org/10.1108/imefm-08-2020-0419>.
- Arar, Khalid, Rania Sawalhi, and Munube Yilmaz. “The Research on Islamic-Based Educational Leadership Since 1990: An International Review of Empirical Evidence and a Future Research Agenda.” *Religions* 13, no. 1 (2022): 42. <https://doi.org/10.3390/rel13010042>.
- Bayuk, Julia, and Suzanne A Nasco. “Can Gamification Improve Financial Behavior? The Moderating Role of App Expertise.” *The International Journal of Bank Marketing* 37, no. 4 (2019): 951–75. <https://doi.org/10.1108/ijbm-04-2018-0086>.
- Bosley, Stacie A, Sarah J Greenman, and Samantha Snyder. “Voluntary Disclosure and

- Earnings Expectations in Multi-level Marketing.” *Economic Inquiry* 58, no. 4 (2019): 1643–62. <https://doi.org/10.1111/ecin.12840>.
- Costa, Joana M. “Using Game Concepts to Improve Programming Learning: A Multi-level Meta-analysis.” *Computer Applications in Engineering Education* 31, no. 4 (2023): 1098–1110. <https://doi.org/10.1002/cae.22630>.
- Devendren, Aswini, and Nurfaradilla M Nasri. “Systematic Review: Students’ Perceptions of the Use of Gamification.” *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 12, no. 8 (2022). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v12-i8/14268>.
- Dewi, Miranti K, and Ilham R Ferdian. “Enhancing Islamic Financial Literacy Through Community-Based Workshops: A Transtheoretical Model.” *Journal of Islamic Accounting and Business Research* 12, no. 5 (2021): 729–47. <https://doi.org/10.1108/jiabr-08-2020-0261>.
- Ergun, Hüseyin. “Gamifying Ethical Entrepreneurship: The Role of AI in Islamic Finance.” *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Sbe Dergisi* 14, no. 3 (2024): 1741–52. <https://doi.org/10.30783/nevsosbilen.1525559>.
- Gutiérrez, Ramón C, and José M S López. “Game-Based Learning and Gamification in Initial Teacher Training in the Social Sciences: An Experiment With MinecraftEdu.” *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 13, no. 1 (2016). <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0003-4>.
- Hamdani, Hamdani, Abdul Rahman, and Haidah Haidah. “Improving Student Accessibility and Engagement With Applications as Learning Media in the Digital Era.” *Jimr* 2, no. 10 (2024): 24–28. <https://doi.org/10.62504/jimr910>.
- Haryadi, Amarila I. “Determinants Factors of Islamic Financial Inclusion in West Java: A Comparison Between Generation Z and Millennials.” *Journal of Consumer Studies and Applied Marketing* 1, no. 1 (2023): 67–73. <https://doi.org/10.58229/jcsam.v1i1.75>.
- Kalogiannakis, Michail, Stamatios Papadakis, and Alkinoos-Ioannis Zourmpakis. “Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature.” *Education Sciences* 11, no. 1 (2021): 22. <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>.
- Licorish, Sherlock A, Helen Owen, Ben K Daniel, and Jade L George. “Students’ Perception of Kahoot!’s Influence on Teaching and Learning.” *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 13, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>.
- Mansir, Firman. “Problems of Islamic Religious Education in the Digital Era.” *At Ta Dib* 17, no. 2 (2022): 284. <https://doi.org/10.21111/at-tadib.v17i2.8405>.
- Mekler, Elisa D, Florian Brühlmann, Alexandre N Tuch, and Klaus Opwis. “Towards Understanding the Effects of Individual Gamification Elements on Intrinsic Motivation and Performance.” *Computers in Human Behavior* 71 (2017): 525–34. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.048>.
- Naseri, Roszi N N, Norazira M Abas, and Raja N Abdullah. “Intention Towards Using

- Gamification Among Students in Higher Education: A Conceptual Framework.” *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* 12, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.6007/ijarped/v12-i1/16506>.
- Nieto-Escámez, Francisco, and Lola Roldán-Tapia. “Gamification as Online Teaching Strategy During COVID-19: A Mini-Review.” *Frontiers in Psychology* 12 (2021). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.648552>.
- Park, Sungjin, Kyoungsoon Min, and Sang-Kyun Kim. “Differences in Learning Motivation Among Bartle’s Player Types and Measures for the Delivery of Sustainable Gameful Experiences.” *Sustainability* 13, no. 16 (2021): 9121. <https://doi.org/10.3390/su13169121>.
- Prasetyo, Amrisandha P, Harry B Santoso, and Panca O H Putra. “Integrating Financial Management and Gamification.” *Indonesian Journal of Computer Science* 12, no. 3 (2023). <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i3.3244>.
- Prayudha.S, Joko. “Inserting Local Wisdom in English Material: Strategies and Benefits.” *Foremost Journal* 4, no. 2 (2023): 176–85. <https://doi.org/10.33592/foremost.v4i2.3704>.
- Puspitasari, Ika, and Shokhibul Arifin. “Implementation of Gamification on Learning Motivation: A Meta-Analysis Study.” *International Journal of Progressive Sciences and Technologies* 40, no. 1 (2023): 356. <https://doi.org/10.52155/ijpsat.v40.1.5596>.
- Rasco, Aldrich, Johnny Chan, Gabrielle Peko, and David Sundaram. “FinCraft: Immersive Personalised Persuasive Serious Games for Financial Literacy Among Young Decision-Makers.” *SSRN Electronic Journal*, 2020. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3675270>.
- Rohmania, Aftuqa S, Erlinda Sholihah, and Risma Nurhapsari. “Developing Islamic Financial Literacy in Improving Islamic Financial Behavior Towards the Financial Well-Being of MSMEs: The Moderating Effect of E-Payment Usage.” *La\_riba* 9, no. 2 (2023): 293–310. <https://doi.org/10.20885/jielariba.vol9.iss2.art2>.
- Rozikin, Achmad Z, and Irmadatus Sholekhah. “Islamic Financial Literacy, Promotion, and Brand Image Towards Saving Intention in Sharia Bank.” *Iqtishadia Jurnal Kajian Ekonomi Dan Bisnis Islam* 13, no. 1 (2020): 95. <https://doi.org/10.21043/iqtishadia.v13i1.6489>.
- Sailer, Michael, and Lisa Homner. “The Gamification of Learning: A Meta-Analysis.” *Educational Psychology Review* 32, no. 1 (2019): 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>.
- Shinkafi, Akilu A, Sani Yahaya, and Tijjani A Sani. “Realising Financial Inclusion in Islamic Finance.” *Journal of Islamic Marketing* 11, no. 1 (2019): 143–60. <https://doi.org/10.1108/jima-02-2017-0020>.
- Solichah, Ira W, and Ni’matuz Zuhroh. “The Existence of Islamic Institutions Through the Transformation of Education Digitalization at MTs Almaarif 01 Singosari.” *Edumaspul - Jurnal Pendidikan* 7, no. 2 (2023): 3481–91. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v7i2.5909>.

Sumartono, Sumartono. “Empowering Gen Z: Enhancing English Speaking Skills Through Technology and Authentic Communication.” *NextGen* 1, no. 2 (2023): 1–9. <https://doi.org/10.58660/nextgen.v1i2.34>.

Sundareswaran, L, Sanjay Krishnan, Abhishek Sinha, P Naveen, Anindita Mahanta, and Manasi Bhattacharjee. “Making a Serious Game (Gamification) for Generation Z Medical Students to Learn, Teach, and Assess Medical Physiology.” *Journal of Education and Health Promotion* 13, no. 1 (2024). [https://doi.org/10.4103/jehp.jehp\\_1177\\_23](https://doi.org/10.4103/jehp.jehp_1177_23).

Suseno, Imam, Larisa Yohanna, and Endang Sondari. “Islamic Financial Literacy and Management for MSMEs.” *Proceeding of the International Conference on Family Business and Entrepreneurship* 2, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.33021/icfbe.v2i1.3540>.

Wahyudi, Rofiul, Lina Handayani, Zalik Nuryana, and Riduwan Riduwan. “Mapping the Field of Islamic Banking and Finance Education: A Bibliometric Analysis and Future Research Agenda.” *Journal of Education and Learning (Edulearn)* 17, no. 4 (2023): 710–18. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i4.20947>.

Widiastuti, Tika, Ari Prasetyo, Anidah Robani, Imron Mawardi, Rida Rosida, and Muhammad U A Mustofa. “Toward Developing a Sustainability Index for the Islamic Social Finance Program: An Empirical Investigation.” *Plos One* 17, no. 11 (2022): e0276876. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0276876>.

Wiesel, Hendrik. “How to Transfer Knowledge to Generation Z.” *Safety of Nuclear Waste Disposal* 2 (2023): 237–38. <https://doi.org/10.5194/sand-2-237-2023>.

Wong, Donna, Hongfei Liu, Yue Meng-Lewis, Yan Sun, and Yun Zhang. “Gamified Money: Exploring the Effectiveness of Gamification in Mobile Payment Adoption Among the Silver Generation in China.” *Information Technology and People* 35, no. 1 (2021): 281–315. <https://doi.org/10.1108/itp-09-2019-0456>.