PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat
Volume 11, Issue 9, Pages 2805-2813 September 2026 e-ISSN: 2654-4385 p-ISSN: 2502-6828
https://journal.umpr.ac.id/index.php/pengabdianmu/article/view/13773
DOI: https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v11i9.13773

Penguatan Literasi Etis Berbasis Gamifikasi dan Profesionalisme Guru di Taman Pendidikan Al-Qur'an KMIB Jerman

Strengthening Gamification-Based Ethical Literacy and Teacher Professionalism in the Qur'an Education Park of KMIB Germany

Muhammad Alfan [1]
Dedi Prestiadi [1*]
Heru Wahyu Herwanto [1]
Vembra Trigerya Vidjaja [2]

[1]Teacher Professional Education Study Program, Graduate School, Universitas Negeri Malang, Malang, East Java, Indonesia

[2]Qur'anic Education Center, Keluarga Muslim Indonesia Bremen (KMIB), Bremen, Germany

email: dedi.prestiadi.fip@um.ac.id

Kata Kunci
Etika guru
Profesionalisme guru
Pendidikan Alqur'an

Keywords:
Teacher Ethics
Teacher Professionalism
Qur'an Education

Received: August 2026
Accepted: August 2026
Published: September 2026

Abstrak

Keberhasilan pendidikan di sekolah Indonesia di luar negeri sangat bergantung pada kompetensi etika dan profesionalisme guru dalam menghadapi tantangan multikultural. Guru tidak hanya dituntut menguasai materi pembelajaran, tetapi juga harus mampu menjadi teladan dalam berperilaku serta beradaptasi dengan nilai-nilai lokal tanpa kehilangan identitas sebagai pendidik Indonesia. Pengabdian ini bertujuan untuk menguatkan literasi etika dan profesionalisme guru Berbasis Gamifikasi serta meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar digital. Pengabdian ini dilaksanakan di Taman Pendidikan Alqur'an (TPA) KMIB Jerman. Metode pengabdian dilaksanakan melalui tiga kegiatan yaitu: pelatihan etika dan profesionalisme guru, praktik pembuatan media ajar digital dan pendampingan pembelajaran. Hasil pengabdian ini berhasil meningkatkan literasi etika, profesionalisme, dan keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar digital di TPA KMIB, sekaligus menciptakan pembelajaran Al-Qur'an yang interaktif, kontekstual, dan bernilai spiritual. Kegiatan ini menjadi model implementasi pengembangan guru yang adaptif terhadap tantangan pendidikan Islam di lingkungan diaspora, mengintegrasikan profesionalisme, inovasi pedagogik, dan nilai-nilai moral secara seimbang.

Abstract

The success of education in Indonesian schools abroad depends heavily on teachers' ethical competence and professionalism in addressing multicultural challenges. Teachers are not only required to master the learning materials but must also be role models in their behavior and in adapting to local values without losing their identity as Indonesian educators. This service aims to strengthen the ethical literacy and professionalism of gamification-based teachers and improve teachers' skills in developing digital teaching materials. This service was carried out at the Qur'an Education of KMIB Germany. The service method is carried out through three activities, namely: teacher ethics and professionalism training, the practice of making digital teaching media, and learning assistance. The results of this service have improved ethical literacy, professionalism, and teachers' skills in developing digital teaching materials at TPA KMIB, as well as creating interactive, contextual, and spiritually valuable learning of the Qur'an. This activity is a model for implementing teacher development that is adaptive to the challenges of Islamic education in the diaspora, integrating professionalism, pedagogical innovation, and moral values in a balanced manner.

© 2026 Muhammad Alfan, Dedi Prestiadi, Heru Wahyu Herwanto, Vembra Trigerya Vidjaja. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). DOI: https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v11i9.13773

PENDAHULUAN

Pendidikan keagamaan di lingkungan diaspora Indonesia memainkan peran yang sangat penting dalam menjaga kesinambungan nilai-nilai moral, spiritual, dan budaya bangsa. Dalam konteks tersebut, keberadaan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Keluarga Muslim Indonesia Bremen (KMIB) e.V. Jerman menjadi pusat strategis dalam membentuk karakter generasi muda muslim Indonesia yang hidup di tengah masyarakat multikultural Eropa. TPA tidak hanya

How to cite: Alfan, M., Prestiadi, D., Herwanto, H.W., & Vidjaja, V.T. (2026). Penguatan Literasi Etis Berbasis Gamifikasi dan Profesionalisme Guru di Taman Pendidikan Al-Qur'an KMIB Jerman. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, **11**(9), 2805-2813. https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v11i9.13773

berfungsi sebagai sarana pembelajaran baca tulis Al-Qur'an, tetapi juga sebagai wahana internalisasi nilai-nilai keislaman, kebangsaan, serta penguatan identitas keindonesiaan di perantauan. Di tengah masyarakat Jerman yang sekuler dan berbasis rasionalitas tinggi, pembinaan spiritual yang menyenangkan dan adaptif terhadap kemajuan teknologi menjadi kebutuhan yang mendesak agar peserta didik tetap memiliki keterikatan positif terhadap nilai-nilai Islam (Hidayat & Puspitasari, 2022).

Secara sosiologis, para guru di TPA KMIB merupakan tenaga pengajar sukarela yang memiliki latar belakang pendidikan dan profesi beragam. Sebagian di antaranya bukan berasal dari disiplin ilmu pendidikan atau pedagogik formal, melainkan dari berbagai profesi yang memiliki kepedulian terhadap pendidikan Islam. Kondisi ini berdampak pada variasi kemampuan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Meskipun memiliki semangat pengabdian tinggi, para guru seringkali menghadapi keterbatasan dalam memahami prinsip etika profesi, strategi pembelajaran inovatif, serta pemanfaatan teknologi sebagai media edukatif. Selain itu, karakteristik peserta didik yang tumbuh di lingkungan digital Eropa menjadikan pendekatan pembelajaran konvensional kurang efektif dalam menarik perhatian dan mempertahankan motivasi belajar mereka. Hal ini sejalan dengan pandangan Kurniawan (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi yakni penggunaan elemen permainan dalam konteks Pendidikan dapat meningkatkan partisipasi, keterlibatan emosional, dan motivasi peserta didik secara signifikan.

Konteks globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi informasi, mobilitas tinggi, serta paparan nilai-nilai liberal menuntut lembaga pendidikan Islam di luar negeri untuk melakukan transformasi metode pembelajaran. Literasi etika dan profesionalisme guru menjadi pilar utama yang perlu diperkuat agar pendidikan Islam tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan moralitas. Dengan kata lain, TPA KMIB memerlukan pendekatan pedagogik yang selaras dengan dinamika masyarakat digital namun tetap berakar pada nilai-nilai Al-Qur'an dan Sunnah. Pendekatan berbasis gamifikasi dapat menjembatani kebutuhan tersebut karena menggabungkan nilai-nilai spiritual dengan strategi pembelajaran modern yang menumbuhkan kemandirian dan kegembiraan dalam belajar.

METODE

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kemitraan Luar Negeri (PKLN) dengan tema "Penguatan Literasi Etika dan Profesionalisme Guru Berbasis Gamifikasi di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Keluarga Muslim Indonesia Bremen (KMIB) e.V. Jerman" dirancang dengan pendekatan partisipatif dan kolaboratif yang menekankan keterlibatan aktif para guru sebagai subjek utama kegiatan. Setiap strategi pelaksanaan dirancang secara sistematis agar mampu memperkuat karakter dan kompetensi guru khususnya pada aspek etika dan profesionalisme guru. Adapun metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diantara sebagai berikut:

Pelatihan tentang Etika Profesi Guru serta Penguatan Spiritualitas Guru TPA KMIB

Tahap pertama kegiatan difokuskan pada peningkatan kesadaran dan pemahaman guru tentang etika profesi dalam perspektif pendidikan Islam. Pelatihan ini bertujuan menanamkan nilai-nilai integritas, tanggung jawab moral, keikhlasan, serta kesadaran diri sebagai pendidik yang berperan sebagai uswah hasanah (teladan baik) bagi peserta didik. Materi pelatihan mencakup prinsip etika profesi guru menurut ajaran Islam, nilai profesionalisme dalam konteks pendidikan nonformal di luar negeri, serta penguatan spiritualitas guru melalui refleksi religius dan dzikir kolektif.

Kegiatan pelatihan dilakukan dalam bentuk lokakarya interaktif yang menggabungkan ceramah tematik, diskusi kelompok, dan studi kasus terkait dilema etika dalam pengajaran Al-Qur'an. Peserta juga diajak melakukan refleksi nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari sebagai guru dan anggota komunitas muslim minoritas di Jerman. Dengan pendekatan reflektif-partisipatif ini, guru diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran etis yang tidak hanya bersifat normatif, tetapi juga aplikatif dalam praktik mengajar dan berinteraksi sosial.

Praktik pengembangan media pembelajaran digital berbasis Gamifikasi dan kecerdasan buatan

Tahap kedua diarahkan pada peningkatan keterampilan pedagogik guru dalam menerapkan konsep gamifikasi sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran Al-Qur'an. Gamifikasi di sini bukan semata-mata permainan digital, melainkan

strategi pembelajaran yang menggunakan elemen permainan seperti poin, badge, leaderboard, dan tantangan edukatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Kegiatan ini diawali dengan sesi pengenalan teori dasar gamifikasi, prinsip motivasi belajar, dan penerapannya dalam konteks pembelajaran nilai-nilai Al-Qur'an. Setelah itu, peserta mendapatkan bimbingan teknis mengenai perancangan aktivitas belajar berbasis permainan, seperti kuis interaktif, tantangan hafalan dengan sistem level, serta simulasi pembelajaran yang memadukan unsur kompetisi sehat dan kerja sama.

Selain itu peserta juga diarahkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan kondisi, kebutuhan, dan sumber daya yang tersedia di lingkungan TPA KMIB. Media digital dirancang agar mudah diakses, ringan digunakan, dan dapat berfungsi baik pada perangkat seperti laptop, tablet, atau ponsel cerdas yang umum digunakan oleh para pengajar dan peserta didik. Selama proses pendampingan, peserta difasilitasi untuk mendesain sendiri model gamifikasi berbasis kecerdasan buatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di TPA KMIB. Fasilitator memberikan bimbingan teknis dan pedagogik agar model yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga bermuatan nilai spiritual dan edukatif. Diharapkan melalui pendekatan ini, guru mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih hidup, menumbuhkan semangat belajar Al-Qur'an secara sukarela, dan memperkuat nilai-nilai moral melalui aktivitas yang menyenangkan.

Kegiatan pengembangan ini melibatkan kolaborasi antara tim pengabdian dengan guru-guru TPA dalam merancang media interaktif, seperti modul digital pembelajaran Al-Qur'an, kuis berbasis aplikasi, serta video edukatif tentang nilai-nilai etika Islam. Proses ini dilakukan secara partisipatif agar guru memiliki kemampuan untuk mengembangkan media secara mandiri di masa mendatang. Selain itu, kegiatan ini juga mencakup pelatihan teknis mengenai penggunaan open-source educational tools seperti canva AI dan dan worksheet education yang dapat diintegrasikan dengan materi pembelajaran Al-Qur'an. Penguatan literasi digital ini diharapkan dapat membantu guru-guru KMIB dalam mengadaptasi pembelajaran yang lebih kontekstual, relevan dengan gaya belajar generasi digital, sekaligus menjaga substansi nilai-nilai keislaman dalam setiap konten yang disampaikan.

Pendampingan Kegiatan Pembelajaran oleh Guru-Guru di TPA KMIB

Tahap terakhir merupakan bentuk implementative mentoring, yaitu pendampingan langsung kepada guru dalam menerapkan hasil pelatihan dan inovasi yang telah dikembangkan. Pendampingan ini dilakukan melalui observasi, supervisi edukatif, dan refleksi bersama antara tim pengabdian dan guru-guru TPA. Guru mempraktikkan rancangan pembelajaran berbasis gamifikasi yang telah mereka buat dalam kelas nyata di TPA. Tim pendamping memberikan masukan terkait strategi komunikasi, efektivitas media, pengelolaan kelas, serta kesesuaian metode dengan tujuan pembelajaran. Proses pendampingan juga difokuskan pada penguatan aspek etika profesi, seperti kesabaran dalam menghadapi peserta didik, keadilan dalam memberi penilaian, dan konsistensi dalam menjadi teladan moral

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kemitraan Luar Negeri (PKLN) bertema "Penguatan Literasi Etika dan Profesionalisme Guru Berbasis Gamifikasi di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Keluarga Muslim Indonesia Bremen (KMIB) e.V. Jerman" telah dilaksanakan pada 28–30 Oktober 2025 di TPA KMIB Bremen, Jerman. Kegiatan ini merupakan bentuk kolaborasi strategis antara Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang dari Indonesia dengan komunitas muslim Indonesia Bremen, Jerman yang mengelola Pendidikan Non Formal dalam bentuk TPA. KMIB merpakan organisasi resmi yang terdaftar secara resmi di Bremen. Pelaksanaan kegiatan diikuti oleh guru-guru TPA KMIB, perwakilan wali murid, dan pengurus organisasi KMIB, dengan total peserta sebanyak 16 orang. Komposisi peserta ini mencerminkan representasi ekosistem pendidikan Islam di Bremen, di mana guru, orang tua, dan pengelola lembaga memiliki peran saling melengkapi dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bernilai spiritual. Adapun rangkaian kegiatan pengabdian ini dilaksanakan sebagai berikut:

Pelatihan Etika Profesi Guru serta Penguatan Spiritualitas Guru TPA

Kegiatan hari pertama diawali dengan sesi pelatihan dan lokakarya bertajuk "Etika Profesi Guru dan Penguatan

Spiritualitas Pendidik". Sesi ini bertujuan memperkuat kesadaran etis dan tanggung jawab profesional guru dalam konteks pendidikan Islam di lingkungan minoritas Muslim. Materi yang disampaikan menitikberatkan pada nilai-nilai dasar etika profesi, seperti: respectful, religius dan menjauhi ghibah, responsif, open minded, tulus dan menjiwai, serta sehat dan bugar. Dr. Alfan menekankan bahwa profesionalisme guru tidak dapat dipisahkan dari aspek spiritualitas. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga sebagai murabbi sebagai seorang pembimbing yang menanamkan nilai-nilai keislaman dalam perilaku dan ucapan sehari-hari. Peserta pelatihan diajak untuk merefleksikan pengalaman pribadi mereka dalam mengajar, kemudian menganalisis dilema etika yang sering muncul dalam praktik pembelajaran, seperti kesabaran menghadapi perbedaan karakter siswa, konsistensi dalam memberi teladan, serta keikhlasan dalam mendidik di tengah keterbatasan fasilitas.

Sesi ini dikembangkan dalam bentuk lokakarya interaktif. Peserta dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan kasus-kasus nyata yang mereka alami di lingkungan TPA, kemudian mempresentasikan solusi berdasarkan prinsip etika profesi dan nilai-nilai akhlakul karimah. Diskusi berlangsung dinamis dan partisipatif, menunjukkan keterbukaan guru dalam mengidentifikasi tantangan sekaligus komitmen mereka untuk memperbaiki diri. Dari hasil lokakarya teridentifikasi bahwa sebagian besar guru merasa perlu pendampingan berkelanjutan untuk menjaga konsistensi profesionalisme, terutama dalam menghadapi perbedaan latar belakang budaya anak-anak Muslim di Bremen yang tumbuh dalam konteks masyarakat minoritas di Bremen. Pemaparan pemateri 1 ditampilkan pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Penguatan etika dan profesionalisme guru.

Praktikdan Pengembangan Media Ajar Berbasis Gamifikasi dan Artificial Intelligence (AI)

Tahap kedua dari kegiatan pengabdian dilaksanakan pada hari kedua dengan topik "Gamifikasi dan AI dalam Pembelajaran Al-Qur'an" yang dipandu oleh Dedi Prestiadi, M.Pd. Materi ini berfokus pada integrasi pendekatan teknologi pendidikan untuk memperkuat efektivitas pembelajaran Al-Qur'an di TPA KMIB Bremen. Peserta diperkenalkan pada konsep dasar gamifikasi, yaitu penggunaan elemen permainan seperti reward, level, points, dan leaderboard dalam desain pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dalam sesi praktik, peserta dikenalkan pada aplikasi sederhana berbasis digital yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media ajar interaktif, seperti quiz game, flashcard Qur'an, dan interactive challenge berbasis hafalan. Peserta juga diajarkan bagaimana prinsip kecerdasan buatan (AI) dapat diadaptasi secara sederhana dalam konteks TPA, misalnya untuk menilai hasil bacaan Al-Qur'an siswa secara otomatis atau memberi umpan balik instan terhadap kesalahan pelafalan.

Antusiasme peserta terlihat dari tingginya partisipasi mereka dalam sesi praktik. Banyak guru mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi ini menjadi pengalaman baru yang inspiratif, karena selama ini metode pengajaran mereka masih sangat konvensional dan mengandalkan pendekatan hafalan semata. Pelatihan ini memberi wawasan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menumbuhkan minat belajar Al-Qur'an melalui mekanisme penghargaan dan tantangan yang menyenangkan, tanpa mengurangi esensi spiritual dari proses belajar itu sendiri. Beberapa media hasil rancangan peserta kemudian diuji coba langsung menggunakan perangkat digital sederhana seperti smartphone dan

tablet. Guru diminta menyesuaikan isi permainan dengan tema-tema pendidikan karakter Qur'ani, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama. Dalam sesi ini juga dilakukan sesi diskusi tanya jawab dan simulasi pemanfaatan AI dalam pengembangan media pembelajara. Peserta mempraktikan bagaimana cara untuk membuat media pembelajaran digital menjadi lebih menarik dan interaktif. Pemaparan pemateri 2 ditampilkan dalam Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) dalam mengembangkan media ajar berbasis digital

Pendampingan Implementasi Pembelajaran di Kelas TPA KMIB

Selain pemberian materi tentang etika dan profesionalisme serta keterampilan dalam pembuatan bahan ajar digital, dalam kegiatan ini juga diisi dengan pendampingan praktik pembelajaran langsung di kelas TPA KMIB. Kedua pemateri melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang dipandu oleh guru-guru peserta pelatihan. Pendampingan dilakukan dengan pendekatan reflektif dan kolaboratif, di mana guru berperan aktif menerapkan hasil pelatihan, sementara fasilitator memberikan masukan terkait strategi komunikasi, penilaian berbasis karakter, serta penerapan media gamifikasi yang telah dirancang. Selama sesi pendampingan, terlihat adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Anak-anak menunjukkan antusiasme lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan hafalan dan pengenalan tajwid ketika metode gamifikasi diterapkan. Beberapa guru berhasil mengombinasikan sistem poin dan penghargaan dengan aktivitas spiritual seperti murajaah dan tilawah bersama. Pendekatan ini menjadikan suasana belajar lebih hidup, kompetitif secara sehat, namun tetap berlandaskan nilai-nilai Qur'ani.

Pendampingan juga mengungkap perubahan perilaku pedagogik guru, di mana mereka tampak lebih percaya diri, komunikatif, dan reflektif dalam merespons kebutuhan siswa. Selain itu, penerapan nilai etika profesi tampak dari sikap guru yang lebih sabar, empatik, serta menghargai perbedaan kemampuan anak dalam membaca dan menghafal Al-Qur'an. Kegiatan pendampingan implementasi pembelajaran di TPA dapat dilihat dalam Gambar 3 berikut.

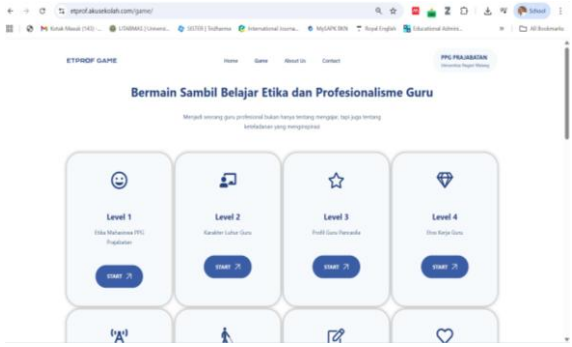


Gambar 3. Kegiatan pendampingan pembelajaran TPA kelas besar yaitu untuk siswa dengan bahasa pengantar Jerman.

Hasil Evaluasi dan Dampak Kegiatan

Untuk mengukur efektivitas kegiatan, dilakukan evaluasi pasca pelatihan menggunakan instrumen berbasis permainan (Gamifikasi) digital bernama ETPROF (Etika dan Profesionalisme). Instrumen ini dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap konsep etika profesi, spiritualitas, dan gamifikasi pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian,

seluruh peserta memperoleh rerata skor 100 poin dan telah berhasil menyelesaikan game tentang topik karakter luhur guru, menunjukkan pemahaman yang sangat baik terhadap materi pelatihan. Berikut tampilan dari Dashboar Gamifikasi ETPROF terlihat dalam Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Dashboar Gamifikasi ETPROF

Selain data kuantitatif, umpan balik kualitatif melalui diskusi menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kesadaran guru tentang pentingnya keseimbangan antara profesionalisme dan spiritualitas dalam mengajar. Guru merasa lebih termotivasi untuk memperbarui strategi mengajar, mengembangkan media berbasis teknologi, serta menumbuhkan nilai-nilai etika dalam setiap aktivitas pembelajaran. Pelaksanaan sesi diskusi terlihat dalam Gambar 4.5 berikut.



Gambar 5. Sesi Diskusi Bersama dengan Peserta Pengabdian.

Secara kelembagaan, kegiatan ini juga memperkuat hubungan kemitraan antara perguruan tinggi di Indonesia dengan komunitas Muslim Indonesia di Jerman. Pengurus KMIB menyampaikan bahwa kegiatan pengabdian ini menjadi momentum penting bagi pengembangan kapasitas guru di lembaga mereka, sekaligus membuka peluang keberlanjutan kerja sama dalam bidang pendidikan Islam berbasis inovasi. Secara keseluruhan, kegiatan PKLN ini tidak hanya menghasilkan peningkatan kompetensi guru, tetapi juga memperkaya praktik pembelajaran di TPA KMIB dengan pendekatan yang lebih kontekstual, kreatif, dan bernilai spiritual. Penguatan etika profesi dan penerapan gamifikasi terbukti menjadi kombinasi efektif dalam membangun ekosistem pendidikan Al-Qur'an yang adaptif terhadap tantangan zaman, tanpa kehilangan esensi nilai-nilai keislaman

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan tema "Penguatan Literasi Etika dan Profesionalisme Guru Berbasis Gamifikasi di TPA KMIB Bremen" menunjukkan hasil yang signifikan dalam peningkatan kapasitas guru, pemanfaatan teknologi pembelajaran, dan internalisasi nilai-nilai etika profesi. Pelatihan dan lokakarya tentang etika profesi guru menunjukkan bahwa guru-guru TPA KMIB memperoleh pemahaman mendalam mengenai prinsip-prinsip profesionalisme berbasis nilai Islam. Berdasarkan hasil evaluasi pasca kegiatan menggunakan instrumen ETPROF, seluruh peserta memperoleh rerata skor 100, menandakan pemahaman yang optimal terhadap materi etika profesi.

Hasil ini sejalan dengan teori Muslich (2011) yang menegaskan bahwa etika guru meliputi tanggung jawab moral, integritas, dan kemampuan reflektif dalam pengambilan keputusan pedagogik. Penguatan etika profesi menjadi penting dalam konteks TPA KMIB, karena guru berperan tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai teladan (uswah hasanah) bagi peserta didik yang tumbuh dalam lingkungan multikultural di Jerman. Hal ini juga mendukung konsep profesionalisme guru menurut Suyanto dan Jihad (2013), yang menekankan pentingnya guru memiliki komitmen terhadap pengembangan diri, kompetensi pedagogik, dan integritas moral.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa lokakarya dan diskusi kasus dilema etika memungkinkan guru mengalami proses experiential learning, di mana refleksi terhadap pengalaman nyata mempermudah internalisasi nilai etika dalam praktik sehari-hari. Hal ini konsisten dengan temuan Zulkifli (2019), yang menekankan bahwa profesionalisme guru dalam pendidikan Islam harus mencakup penguasaan materi, keterampilan pedagogik, serta pengamalan akhlak mulia dalam interaksi dengan peserta didik. Selain itu, pengenalan dan pengembangan media ajar berbasis gamifikasi dan AI memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Al-Qur'an. Guru-guru TPA KMIB belajar merancang media pembelajaran interaktif seperti quiz game, flashcard digital, dan reward system, yang memungkinkan anak-anak belajar dengan cara yang menyenangkan dan kontekstual.

Hal ini sejalan dengan prinsip gamifikasi yang dikemukakan oleh Deterding *et al.* (2011), di mana elemen-elemen permainan digunakan untuk meningkatkan engagement, motivasi intrinsik, dan partisipasi aktif. Menurut Kapp (2012), gamifikasi dalam pembelajaran memberikan efek positif terhadap kemampuan peserta didik untuk menginternalisasi materi sekaligus mengembangkan soft skills seperti ketekunan, konsistensi, dan rasa tanggung jawab. Penerapan gamifikasi pada TPA KMIB juga memperkuat dimensi pedagogik abad ke-21 yang menuntut guru menguasai literasi digital, kemampuan berpikir kritis, dan strategi pembelajaran inovatif (Trilling & Fadel, 2009). Analisis praktis menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi peserta didik, tetapi juga membantu guru memonitor kemajuan belajar secara sistematis. Misalnya, sistem poin dan leaderboard memungkinkan guru memberikan umpan balik real-time, sekaligus memfasilitasi evaluasi efektivitas metode pengajaran. Pendekatan ini selaras dengan teori Self-Determination Deci dan Ryan (2000), yang menekankan bahwa motivasi belajar muncul ketika kebutuhan peserta didik akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan terpenuhi.

Pada aspek aspek inovatif dari kegiatan pengabdian ini adalah integrasi etika profesi dan gamifikasi dalam praktik pembelajaran. Pendampingan pembelajaran oleh kedua pemateri menunjukkan bahwa guru mampu menggabungkan prinsip etika profesi, seperti kesabaran, keteladanan, dan penghargaan terhadap perbedaan kemampuan siswa, dengan penerapan media berbasis gamifikasi. Hasil ini mengindikasikan bahwa guru tidak hanya mengajarkan Al-Qur'an secara kognitif, tetapi juga membangun karakter dan nilai moral peserta didik melalui pengalaman belajar yang interaktif. Integrasi ini memperkuat kualitas pembelajaran di lingkungan TPA diaspora. Lingkungan multikultural menuntut guru untuk mengadaptasi nilai-nilai Islami dalam konteks sosial yang berbeda, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hafalan, tetapi juga pembentukan karakter dan etika. Hal ini sesuai dengan temuan Tilaar (2012), yang menyatakan bahwa guru harus menjadi agen transformasi budaya dan moral, mampu menyeimbangkan adaptasi pedagogik dengan nilai-nilai spiritual yang menjadi identitas peserta didik.

Selain dampak individual pada guru, kegiatan pengabdian ini juga memberikan manfaat kelembagaan dan sosial. Secara kelembagaan, KMIB memperoleh model pengembangan guru yang sistematis, berbasis etika profesi dan inovasi digital. Peningkatan kapasitas guru ini diharapkan berimplikasi pada peningkatan mutu pembelajaran secara berkelanjutan. Dari sisi sosial, kegiatan ini memperkuat hubungan antara pengurus, guru, dan wali murid, menciptakan ekosistem kolaboratif yang mendukung pendidikan anak-anak Muslim di Jerman. Hasil evaluasi pasca kegiatan menunjukkan bahwa guru lebih percaya diri dalam menerapkan metode inovatif, sedangkan wali murid dan pengurus lembaga menyatakan kepuasan terhadap kualitas pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan berorientasi pada nilai moral. Hal ini mendukung pendapat Hidayat dan Santoso (2022), yang menekankan bahwa integrasi teknologi pembelajaran dan nilai-nilai Islami mampu menciptakan pendidikan yang adaptif, menarik, dan relevan bagi generasi muda Muslim di diaspora.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian dengan tema "Penguatan Literasi Etika dan Profesionalisme Guru Berbasis Gamifikasi di TPA KMIB Bremen" dapat disimpulkan kegiatan pengabdian berhasil meningkatkan pemahaman guru-guru TPA KMIB terhadap prinsip etika profesi dan tanggung jawab moral dalam pendidikan. Guru tidak hanya memahami pentingnya integritas, kesabaran, dan akhlakul karimah, tetapi juga mampu menerapkannya dalam praktik pembelajaran sehari-hari, sesuai dengan nilai-nilai Islam dan konteks multikultural di Jerman. Selain itu, pengenalan media ajar berbasis gamifikasi dan AI memberikan keterampilan baru kepada guru dalam merancang pembelajaran interaktif dan menarik. Guru mampu mengintegrasikan elemen permainan dengan nilai-nilai Islami, sehingga peserta didik lebih termotivasi, aktif, dan konsisten dalam mempelajari Al-Qur'an. Pendampingan pembelajaran menunjukkan bahwa guru mampu mengombinasikan profesionalisme dan pendekatan gamifikasi secara efektif. Integrasi ini tidak hanya meningkatkan kualitas proses belajar, tetapi juga menumbuhkan karakter dan nilai moral peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi bermakna secara kognitif, afektif, dan spiritual.

Evaluasi menggunakan instrumen ETPROF menunjukkan bahwa seluruh peserta memperoleh skor maksimal, menandakan pemahaman yang optimal terhadap materi pelatihan. Hal ini membuktikan bahwa strategi pengabdian menggabungkan pelatihan etika profesi, gamifikasi, dan pendampingan praktik efektif dalam meningkatkan kompetensi guru secara holistik. Maka dapat disimpulkan pengabdian ini berhasil meningkatkan literasi etika, profesionalisme, dan keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar digital di TPA KMIB, sekaligus menciptakan pembelajaran Al-Qur'an yang interaktif, kontekstual, dan bernilai spiritual. Kegiatan ini menjadi model implementasi pengembangan guru yang adaptif terhadap tantangan pendidikan Islam di lingkungan diaspora, mengintegrasikan profesionalisme, inovasi pedagogik, dan nilai-nilai moral secara seimbang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Negeri Malang yang telah mendanai kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat melalui skema pendanaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang Tahun 2025 dengan skema Pengabdian Kemitraan Luar Negeri (PKLN).

REFERENSI

Deci, E.L., & Ryan, R.M. 2000. The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*. **11**(4): 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. 2011. From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*: 9–15. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Hidayat, A., & Santoso, D. 2022. Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran berbasis nilai Islam di era digital. *Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pembelajaran*. **7**(2): 45–57.

Hidayat, R., & Puspitasari, D. 2022. Transformasi digital dalam pendidikan Islam: Peluang dan tantangan di era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Islam*. **8**(2): 134–146.

Kapp, K.M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.

Kurniawan, M. 2021. Gamifikasi dalam pembelajaran Islam: Strategi meningkatkan motivasi belajar generasi digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. **23**(1): 55–68.

Lee, J.J., & Hammer, J. 2011. Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*. **15**(2): 146–151.

Muslich, M. 2011. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nasution, A. 2023. Etika profesi guru dalam pendidikan karakter: Perspektif Islam dan praktik pedagogik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. **11**(3): 210–225.

Nata, A. 2014. *Pendidikan dalam Perspektif Al-Qur'an*. Jakarta: Rajawali Pers.

Prensky, M. 2010. *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

Rahman, S. 2020. Profesionalisme guru TPA dalam penguatan nilai-nilai moral anak. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. **5**(1): 44–58.

Suyanto, & Jihad, A. 2013. *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta: Erlangga.

Tilaar, H.A.R. 2012. *Kekuasaan dan Pendidikan: Manajemen Pendidikan Nasional dalam Pusaran Kekuasaan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Trilling, B., & Fadel, C. 2009. *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.

Zainuddin, Z., Chu, S.K.W., Shujahat, M., & Perera, C.J. 2020. The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*. **30**: 100326. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326

Zulkifli, M. 2019. Profesionalisme guru pendidikan Islam dalam perspektif etika dan akhlak. *Jurnal Pendidikan Islam*. **8**(1): 73–88