

PRODUKSI KONTEN ISLAM BERBASIS GAMIFIKASI: KONSTRUKSI RELIGIOSITAS DIGITAL DAN KEMASLAHATAN PENGGUNA MUSLIM PRO DI KALANGAN GENERASI Z

DOI: 10.47281/fas.v7i1.288

Sitta Channa Pratiwi, S.Sos.¹, Dr. Agoes Moh. Moefad, S.H., M.Si.²

¹Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya
channapратиwi@gmail.com

²UIN Sunan Ampel Surabaya
am.moefad@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the influence of gamified Islamic content production within the Muslim Pro application on the construction of Generation Z's religiosity, while examining the extent to which these digital worship features yield meaningful benefits (maslahah). Utilizing a qualitative approach with an Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) design, data were gathered through in-depth interviews with ten active users aged 15–26, feature observations, and digital documentation. The findings indicate that gamification elements such as streak tracking, notifications, and recitation targets do not deterministically alter religious behavior. Instead, they serve as dynamic support structures that help users maintain consistency amidst highly mobile modern lifestyles. This digital practice represents a form of religious adaptation (everyday religion) and ritual reorganization rather than a sign of secularization. From a maqāṣid al-syarī'ah perspective, the application contributes significantly to the preservation of religion (ḥifẓ al-dīn) by sustaining systematic worship, and the preservation of intellect (ḥifẓ al-'aql) by broadening access to Islamic knowledge. However, this utility remains highly contextual and triggers an ambivalence, as digital reward systems risk shifting intrinsic motivation from spiritual sincerity (ikhlas) to purely performative achievements. This research offers a fresh perspective on the ongoing negotiation between technology and lived religious experiences.

Keywords: Gamification, Muslim Pro, Generation Z, Digital Religiosity, Maqāṣid al-Syarī'ah.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh produksi konten Islami berbasis *gamification* dalam aplikasi Muslim Pro terhadap konstruksi religiositas Generasi Z, serta mengkaji sejauh mana fitur-fitur ibadah digital tersebut menghadirkan kemaslahatan bagi penggunanya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA). Data diperoleh melalui wawancara mendalam terhadap sepuluh pengguna aktif Muslim Pro berusia 15–26 tahun, observasi terhadap fitur aplikasi, serta dokumentasi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen *gamification*, seperti *streak tracking*, notifikasi, dan target tilawah, tidak secara deterministik mengubah perilaku keagamaan pengguna. Sebaliknya, fitur-fitur tersebut berfungsi sebagai struktur pendukung yang membantu pengguna mempertahankan konsistensi beribadah di tengah mobilitas kehidupan modern yang tinggi. Praktik digital ini merepresentasikan bentuk adaptasi religius (*everyday religion*) dan reorganisasi ritual keagamaan, bukan sebagai indikator terjadinya sekularisasi. Dalam perspektif *maqāṣid al-syarī'ah*, aplikasi Muslim Pro memberikan kontribusi terhadap pemeliharaan agama (*ḥifẓ al-dīn*) melalui dukungan terhadap keberlangsungan ibadah secara lebih teratur, serta pemeliharaan akal (*ḥifẓ al-'aql*) melalui perluasan akses terhadap pengetahuan keislaman. Namun demikian, kemaslahatan tersebut bersifat kontekstual dan memunculkan ambivalensi, karena sistem penghargaan digital (*digital reward system*) berpotensi menggeser motivasi intrinsik dari keikhlasan (*ikhlaṣ*) menuju orientasi pada pencapaian yang bersifat performatif. Penelitian ini menawarkan perspektif baru mengenai proses negosiasi yang berlangsung antara teknologi digital dan pengalaman keberagamaan yang dihayati (*lived religious experiences*) oleh Generasi Z.

Kata Kunci: Gamification, Muslim Pro, Generasi Z, Religiositas Digital, Maqāṣid al-Syarī'ah.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk praktik keberagamaan. Transformasi ini tidak hanya mengubah pola komunikasi dan interaksi sosial, tetapi juga memengaruhi cara individu memperoleh, memahami, dan mengamalkan ajaran agama. Dalam konteks Islam, perkembangan tersebut melahirkan fenomena *digital religion* yang ditandai dengan semakin masifnya produksi, distribusi, dan konsumsi konten keislaman melalui media digital, sehingga aktivitas dakwah tidak lagi terbatas pada ruang-ruang konvensional, melainkan berlangsung secara luas melalui platform berbasis teknologi.¹

Fenomena tersebut berkembang pesat di Indonesia seiring meningkatnya penetrasi internet, khususnya pada kelompok usia muda. Data Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa kelompok usia 15–24 tahun merupakan pengguna internet dengan tingkat penetrasi tertinggi dibandingkan kelompok usia lainnya.² Kondisi tersebut diperkuat oleh laporan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia yang menunjukkan bahwa indeks literasi digital masyarakat Indonesia mengalami peningkatan, meskipun kemampuan dalam memahami dan mengevaluasi kredibilitas informasi digital, termasuk informasi keagamaan, masih menjadi tantangan tersendiri.³ Sebagai *digital natives*, Generasi Z menjadikan media digital sebagai salah satu sumber utama dalam memperoleh pengetahuan, termasuk pengetahuan keagamaan.⁴

Perkembangan tersebut mendorong lahirnya berbagai aplikasi keislaman berbasis mobile yang tidak hanya menyediakan layanan ibadah, tetapi juga memproduksi dan mendistribusikan konten Islam secara berkelanjutan. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan adalah Muslim Pro, yang menyediakan Al-Qur'an digital, jadwal salat, arah kiblat, doa harian, pengingat ibadah, serta berbagai konten edukasi Islam. Efektivitas aplikasi keislaman semacam ini dalam mendukung praktik ibadah generasi muda, termasuk kemampuan membaca Al-Qur'an, telah dibuktikan pada penelitian sebelumnya.⁵ Kehadiran aplikasi tersebut menunjukkan bahwa teknologi digital telah menjadi bagian dari ekosistem keberagamaan masyarakat modern. Laporan *Statista Research Department* bahkan menunjukkan adanya peningkatan penggunaan aplikasi gaya hidup Islami secara global, yang mengindikasikan meningkatnya kebutuhan masyarakat Muslim terhadap layanan keagamaan berbasis digital.⁶

Seiring perkembangan tersebut, berbagai platform keislaman mulai mengadopsi pendekatan gamifikasi sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan, seperti target, poin, penghargaan, *streak*, dan pelacakan progres, ke dalam konteks non-permainan guna meningkatkan motivasi dan partisipasi pengguna.⁷ Dalam aplikasi keagamaan, pendekatan tersebut diwujudkan melalui target tilawah, pengingat salat, pencatatan konsistensi ibadah, dan visualisasi perkembangan aktivitas religius pengguna.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna pada berbagai layanan digital. Meta-analisis yang dilakukan Sailer dan Homner menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar pengguna.⁸ Temuan tersebut diperkuat oleh Koivisto dan Hamari, yang menjelaskan bahwa mekanisme penghargaan dan umpan balik dalam gamifikasi dapat meningkatkan keberlanjutan penggunaan aplikasi melalui pembentukan kebiasaan dan pengalaman pengguna yang lebih menarik.⁹

Kajian sistematis terbaru terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Generasi Z turut menegaskan bahwa integrasi elemen permainan mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman keagamaan tanpa mereduksi nilai-nilai Islam yang terkandung di dalamnya.¹⁰ Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk layanan keagamaan berbasis digital.

Meskipun demikian, penerapan gamifikasi dalam praktik ibadah masih memunculkan perdebatan akademik. Ibadah dalam Islam tidak hanya dipahami sebagai aktivitas yang dilakukan secara rutin, tetapi juga sebagai bentuk penghambaan yang berorientasi pada keikhlasan dan kedekatan spiritual dengan Allah Swt. Oleh karena itu, penggunaan mekanisme penghargaan, target, dan indikator pencapaian dalam aplikasi keagamaan memunculkan pertanyaan mengenai bagaimana pengguna memaknai praktik ibadah yang difasilitasi oleh teknologi digital. Sejumlah kajian dalam bidang *digital religion* menegaskan bahwa digitalisasi agama tidak sekadar memindahkan praktik keberagamaan konvensional ke ruang daring, melainkan turut membentuk konstruksi teologis dan spiritualitas baru yang khas era jejaring.¹¹ Kajian mutakhir juga memperlihatkan bahwa otoritas keagamaan pada masyarakat berplatform kini terdistribusi antara lembaga formal dan aktor digital independen, sehingga pemaknaan pengguna terhadap konten religius menjadi semakin beragam.¹²

Persoalan tersebut berkaitan dengan konsep religiositas digital, yaitu bagaimana pengalaman keberagamaan dibangun melalui interaksi antara individu, teknologi, dan konten keagamaan. Aktivitas keagamaan yang tinggi pada ruang digital belum tentu mencerminkan peningkatan religiositas secara substantif, karena religiositas merupakan konsep multidimensional yang mencakup aspek keyakinan, praktik, pengalaman religius, pengetahuan, dan implikasi perilaku.¹³ Digitalisasi juga turut mengaburkan batas antara ruang sakral dan profan, sehingga pengalaman spiritual pengguna kerap terbentuk di tengah persinggungan antara aktivitas religius dan aktivitas keseharian yang bersifat duniawi di dalam satu platform yang sama.¹⁴ Oleh sebab itu, diperlukan kajian yang tidak hanya melihat intensitas penggunaan aplikasi, tetapi juga memahami bagaimana pengguna memaknai pengalaman keberagamaannya ketika berinteraksi dengan konten Islam yang dikemas melalui pendekatan gamifikasi. Studi empiris terhadap konsumsi konten dakwah digital di kalangan mahasiswa Generasi Z bahkan menunjukkan keterkaitan antara intensitas konsumsi konten tersebut dengan kesejahteraan spiritual penggunanya, yang mengindikasikan bahwa dimensi psikologis dan spiritual perlu turut diperhitungkan, bukan semata-mata frekuensi penggunaan aplikasi.¹⁵

Selain religiositas, kajian mengenai kemaslahatan juga menjadi penting dalam menilai pemanfaatan teknologi digital bagi praktik keagamaan. Dalam perspektif *maqāṣid al-syarī'ah*, kemaslahatan tidak hanya dimaknai sebagai kemudahan teknis dalam menjalankan ibadah, tetapi juga mencakup manfaat terhadap pemeliharaan agama (*ḥifẓ al-dīn*), pembentukan akhlak, dan kesejahteraan individu secara menyeluruh.¹⁶ Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi keagamaan berbasis gamifikasi perlu dipahami tidak hanya dari aspek kemudahan penggunaan, tetapi juga dari kontribusinya terhadap pengalaman keberagamaan yang bermakna bagi penggunanya, sejalan dengan tujuan syariat untuk mendatangkan kemaslahatan dan menghindarkan kemudharatan.¹⁷

Penelitian mengenai dakwah digital telah berkembang cukup pesat dalam beberapa tahun terakhir. Sebagian besar penelitian masih berfokus pada penggunaan media sosial sebagai sarana

dakwah, efektivitas aplikasi keagamaan secara umum, atau pengaruh teknologi terhadap perilaku pengguna.¹⁸ Kajian terbaru bahkan menegaskan perlunya rekonfigurasi pola dakwah agar selaras dengan karakteristik Generasi Z sebagai khalayak baru media digital, yang menuntut pendekatan komunikasi dakwah yang lebih personal, interaktif, dan berbasis pengalaman pengguna.¹⁹ Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji produksi konten Islam berbasis gamifikasi dalam aplikasi Muslim Pro sebagai proses komunikasi yang membentuk konstruksi religiositas digital dan kemaslahatan pengguna Generasi Z masih relatif terbatas. Kesenjangan tersebut menunjukkan perlunya kajian yang mampu menjelaskan bagaimana pengalaman pengguna dikonstruksi melalui interaksi dengan konten Islam yang diproduksi dalam ekosistem digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis bagaimana produksi konten Islam berbasis gamifikasi pada aplikasi Muslim Pro dimaknai oleh Generasi Z dalam mengonstruksi religiositas digital, dengan merujuk pada dimensi religiositas keyakinan, praktik, pengalaman, pengetahuan, dan perilaku. Kajian ini juga diarahkan untuk menilai kemaslahatan penggunaan aplikasi tersebut dari perspektif tujuan syariat, sekaligus memperkaya penelitian komunikasi dakwah digital mengenai hubungan antara produksi konten Islam, pengalaman pengguna, dan praktik keberagamaan berbasis gamifikasi di era digital. Penelitian ini diharapkan memberikan rekomendasi bagi pengembangan platform keislaman yang lebih relevan dengan kebutuhan spiritual dan sosial masyarakat Muslim kontemporer, khususnya Generasi Z.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA) untuk memahami pengalaman subjektif Generasi Z dalam memaknai penggunaan aplikasi Muslim Pro sebagai media praktik keagamaan digital. Pendekatan fenomenologi dipilih karena memungkinkan peneliti mengeksplorasi pengalaman hidup (*lived experiences*) partisipan serta makna yang mereka konstruksikan terhadap suatu fenomena secara mendalam.²⁰ IPA juga memberikan ruang bagi peneliti untuk memahami bagaimana individu menginterpretasikan pengalaman religiusnya dalam konteks penggunaan teknologi digital.²¹

Penelitian dilaksanakan pada Februari–April 2026. Informan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria: (1) berusia 15–26 tahun; (2) aktif menggunakan aplikasi Muslim Pro minimal enam bulan; (3) secara rutin memanfaatkan fitur Al-Qur'an digital, jadwal salat, target tilawah, pengingat ibadah, doa harian, atau arah kiblat; dan (4) bersedia menjadi partisipan penelitian. Jumlah informan sebanyak sepuluh orang ditetapkan berdasarkan prinsip *information power* dan *data saturation*, yaitu ketika data yang diperoleh telah mampu menjawab fokus penelitian dan tidak ditemukan tema baru yang signifikan.²²

Tabel 1. Karakteristik Informan Penelitian

Kode Informan	Karakteristik Informan
I-01	Mahasiswa, perempuan, 20 tahun. Menggunakan Muslim Pro selama 3 tahun dengan fitur utama jadwal salat dan Al-Qur'an digital.
I-02	Karyawan swasta, laki-laki, 23 tahun. Menggunakan Muslim Pro selama 2 tahun dengan fitur jadwal salat dan arah kiblat.
I-03	Mahasiswa, perempuan, 21 tahun. Menggunakan Muslim Pro selama 4 tahun dengan fitur Al-Qur'an digital dan doa harian.
I-04	Wirausaha, laki-laki, 25 tahun. Menggunakan Muslim Pro selama 3 tahun dengan fitur notifikasi salat dan Al-Qur'an digital.
I-05	Mahasiswa, perempuan, 19 tahun. Menggunakan Muslim Pro selama 2 tahun dengan fitur target tilawah dan jadwal salat.
I-06	Mahasiswa, laki-laki, 22 tahun. Menggunakan Muslim Pro selama 2 tahun dengan fitur arah kiblat dan jadwal salat.
I-07	Guru honorer, perempuan, 24 tahun. Menggunakan Muslim Pro selama 5 tahun dengan fitur doa harian dan Al-Qur'an digital.
I-08	Pegawai swasta, laki-laki, 26 tahun. Menggunakan Muslim Pro selama 3 tahun dengan fitur notifikasi salat dan target tilawah.
I-09	Mahasiswa, perempuan, 21 tahun. Menggunakan Muslim Pro selama 2 tahun dengan fitur jadwal salat dan doa harian.
I-10	Freelancer, laki-laki, 24 tahun. Menggunakan Muslim Pro selama 4 tahun dengan fitur jadwal salat dan Al-Qur'an digital.

Sumber: Data primer hasil wawancara yang diolah peneliti (2026).

Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam semi-terstruktur, observasi penggunaan fitur aplikasi, serta dokumentasi berupa tangkapan layar (screenshot) dan catatan digital aktivitas ibadah pengguna. Wawancara dilakukan secara luring maupun daring dengan durasi sekitar 45–70 menit pada setiap partisipan. Seluruh wawancara direkam atas persetujuan partisipan, kemudian ditranskripsikan secara verbatim sebelum dianalisis. Penggunaan wawancara semi-terstruktur memberikan keleluasaan bagi partisipan untuk menjelaskan pengalaman dan pemaknaannya secara mendalam sesuai fokus penelitian.²³

Analisis data mengikuti tahapan *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA) yang meliputi *reading and re-reading*, *initial noting*, *developing emergent themes*, *searching for connections across emergent themes*, *moving to the next case*, dan *looking for patterns across cases*. Analisis dilakukan secara idiografis dengan menelaah setiap kasus secara individual sebelum dilakukan analisis lintas kasus untuk menemukan pola pengalaman yang bersifat kolektif.²⁴ Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai konstruksi religiositas digital serta kemaslahatan yang dirasakan Generasi Z dalam menggunakan aplikasi Muslim Pro.²⁵

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, *member checking*, dan *peer debriefing*. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk meningkatkan kredibilitas temuan penelitian.²⁶ Selanjutnya, *member checking* dilakukan dengan meminta partisipan mengonfirmasi hasil interpretasi peneliti, sedangkan *peer debriefing* dilakukan melalui diskusi dengan akademisi yang memiliki kompetensi dalam penelitian kualitatif.²⁷ Seluruh proses analisis didokumentasikan dalam bentuk *audit trail* guna menjaga konsistensi dan keterlacakan proses interpretasi.²⁷ Penelitian ini dilaksanakan sesuai prinsip etika penelitian dengan memberikan *informed consent* kepada seluruh partisipan sebelum proses wawancara dimulai. Identitas informan disamarkan menggunakan kode untuk menjaga kerahasiaan data pribadi, serta seluruh partisipasi dilakukan secara sukarela dan dapat dihentikan sewaktu-waktu tanpa konsekuensi apa pun.²⁸

PEMBAHASAN

Konstruksi Religiositas Digital Generasi Z melalui Fitur Gamifikasi Muslim Pro

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Muslim Pro oleh Generasi Z tidak secara langsung meningkatkan religiositas pengguna, melainkan berfungsi sebagai media yang membantu mempertahankan praktik ibadah di tengah meningkatnya kompleksitas aktivitas akademik, pekerjaan, dan kehidupan sosial. Dengan demikian, teknologi tidak menggantikan kesadaran religius, tetapi bertindak sebagai sarana yang memfasilitasi kontinuitas praktik keberagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa religiositas digital merupakan hasil interaksi antara teknologi dan pengalaman hidup pengguna, bukan konsekuensi otomatis dari penggunaan aplikasi.²⁹

Sebagaimana diungkapkan oleh informan I-01,

*"Kalau lagi banyak kegiatan kampus, notifikasi salat sangat membantu karena saya sering lupa waktu."*³⁰

I-01 menambahkan,

*"Saya sebenarnya sudah tahu kewajiban salat, tetapi kadang karena jadwal kuliah padat atau banyak tugas, saya baru sadar setelah mendengar notifikasi dari Muslim Pro."*³¹

Pengalaman serupa disampaikan oleh I-08.

*"Kalau sedang banyak pekerjaan, kadang saya tidak sadar waktu sudah masuk salat. Notifikasi dari aplikasi cukup membantu untuk mengingatkan."*³²

Sementara itu, I-05 menjelaskan,

*"Fitur target tilawah membuat saya merasa punya tanggung jawab untuk menyelesaikan bacaan Al-Qur'an."*³³

Namun, ia juga menegaskan,

*"Muslim Pro membantu, tetapi konsisten atau tidaknya tetap kembali ke diri sendiri."*³⁴

Pernyataan tersebut diperkuat oleh I-10.

*"Kalau memang sedang tidak ada niat atau lagi sibuk sekali, kadang notifikasinya juga lewat begitu saja."*³⁵

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa fitur gamifikasi tidak dimaknai sebagai instrumen yang secara otomatis meningkatkan religiositas, melainkan sebagai **mekanisme pendukung** (*supporting mechanism*) yang membantu pengguna menjaga disiplin ibadah. Peneliti menafsirkan

bahwa pengalaman para informan mencerminkan proses negosiasi antara komitmen spiritual dengan tuntutan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan Muslim Pro tidak ditentukan oleh keberadaan fitur digital semata, tetapi oleh kemampuan individu mengintegrasikan teknologi ke dalam rutinitas keberagamaannya.

Dalam perspektif konstruksi sosial Peter L. Berger, proses tersebut berlangsung melalui tiga tahapan dialektis, yaitu eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi.³⁶

Tahap eksternalisasi tampak ketika pengguna secara sadar memanfaatkan fitur notifikasi salat, target tilawah, doa harian, dan pengingat ibadah sebagai bentuk adaptasi terhadap ritme kehidupan yang semakin dinamis. Pada tahap ini, penggunaan Muslim Pro merupakan tindakan aktif individu untuk mempertahankan praktik keberagamaan melalui dukungan teknologi digital.

Tahap berikutnya adalah objektivasi, yaitu ketika penggunaan fitur-fitur tersebut berubah menjadi kebiasaan yang dianggap normal dalam kehidupan sehari-hari. Informan tidak lagi memandang notifikasi sebagai sekadar fungsi teknis aplikasi, tetapi sebagai bagian dari sistem yang membantu menjaga keteraturan ibadah. Dengan demikian, teknologi memperoleh makna sosial sebagai perangkat yang melegitimasi praktik religius dalam ruang digital.

Selanjutnya, pada tahap internalisasi, kebiasaan menggunakan Muslim Pro mulai dihayati sebagai bagian dari identitas keberagamaan pengguna. Akan tetapi, proses internalisasi tidak berlangsung secara seragam pada seluruh informan. Sebagian besar informan merasakan peningkatan konsistensi ibadah karena terbantu oleh pengingat digital, sedangkan sebagian lainnya tetap mengalami kesulitan mempertahankan rutinitas ibadah ketika menghadapi tekanan pekerjaan, aktivitas akademik, atau menurunnya motivasi pribadi.

Perbedaan tersebut merupakan salah satu temuan penting penelitian ini. Peneliti berpendapat bahwa variasi pengalaman tersebut terjadi karena religiositas merupakan konstruksi yang dipengaruhi oleh pengalaman hidup, motivasi intrinsik, dan konteks sosial setiap individu. Oleh sebab itu, teknologi hanya menyediakan peluang untuk memperkuat praktik keberagamaan, sedangkan keputusan untuk merespons pengingat dan mempertahankan konsistensi ibadah tetap berada pada diri pengguna. Temuan ini menjelaskan mengapa sebagian informan mengalami peningkatan kedisiplinan ibadah, sedangkan sebagian lainnya mengaku notifikasi sering diabaikan ketika menghadapi tekanan aktivitas.

Interpretasi tersebut sejalan dengan Koivisto dan Hamari yang menjelaskan bahwa gamifikasi bekerja melalui mekanisme peningkatan *engagement* dan motivasi, bukan sebagai sistem yang secara deterministik mengubah perilaku pengguna.³⁷ Kim dan Castelli juga menunjukkan bahwa efektivitas gamifikasi dipengaruhi oleh karakteristik individu, tujuan penggunaan, dan konteks sosial tempat teknologi dimanfaatkan.³⁸ Dalam konteks religiositas digital, Campbell dan Tsuria menjelaskan bahwa praktik keagamaan kontemporer berlangsung melalui integrasi antara ruang fisik dan ruang digital sehingga teknologi menjadi bagian dari pengalaman religius sehari-hari.³⁹ Campbell dan Bellar selanjutnya menegaskan bahwa agama digital tidak lagi berada di luar kehidupan sosial, tetapi telah menjadi bagian dari rutinitas masyarakat modern.⁴⁰

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan Muslim Pro oleh Generasi Z bukan sekadar bentuk digitalisasi alat bantu ibadah, melainkan proses konstruksi religiositas yang berlangsung secara terus-menerus melalui dialektika antara pengalaman pribadi, teknologi, dan

lingkungan sosial. Dalam proses tersebut, fitur gamifikasi berfungsi sebagai media yang memfasilitasi pembentukan kebiasaan religius, sementara keberhasilan internalisasinya tetap dipengaruhi oleh motivasi, komitmen spiritual, dan dinamika kehidupan masing-masing pengguna. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa religiositas digital Generasi Z bersifat dinamis, kontekstual, dan tidak dapat dijelaskan melalui hubungan sebab-akibat yang sederhana antara penggunaan aplikasi dan peningkatan religiositas.

Religiositas Digital sebagai Adaptasi Praktik Keagamaan Generasi Z di Era Masyarakat Terdigitalisasi

Temuan pada subbab sebelumnya menunjukkan bahwa fitur gamifikasi dalam aplikasi Muslim Pro berfungsi sebagai mekanisme pendukung yang membantu Generasi Z mempertahankan konsistensi praktik ibadah melalui notifikasi salat, target tilawah, serta berbagai pengingat aktivitas religius. Namun demikian, penelitian ini menemukan bahwa konsistensi tersebut tidak berhenti pada perubahan perilaku semata. Penggunaan Muslim Pro secara bertahap membentuk cara Generasi Z memaknai praktik keagamaan sebagai bagian dari rutinitas kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya menghasilkan *engagement*, tetapi juga membuka ruang bagi terbentuknya religiositas digital yang dikonstruksi melalui interaksi antara teknologi, pengalaman personal, dan konteks sosial pengguna.⁴¹

Dalam perspektif *digital religion*, teknologi tidak lagi diposisikan sebagai entitas yang berada di luar agama, melainkan telah menjadi bagian dari ruang sosial tempat individu membangun, mengekspresikan, dan menjalankan praktik keberagamaannya.⁴² Perkembangan teknologi digital memungkinkan aktivitas religius dilakukan secara lebih fleksibel tanpa menghilangkan makna spiritual yang terkandung di dalamnya. Kondisi tersebut juga tercermin pada karakteristik Generasi Z sebagai *digital native* yang menjadikan teknologi sebagai bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi keagamaan seperti Muslim Pro merupakan bentuk adaptasi terhadap perubahan sosial pada masyarakat terdigitalisasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir seluruh informan memanfaatkan fitur-fitur Muslim Pro untuk mendukung praktik ibadah sesuai dengan kebutuhan dan mobilitas mereka. Namun, peneliti menemukan bahwa setiap fitur tidak hanya dimanfaatkan secara fungsional, tetapi juga dimaknai sebagai sarana yang membantu mengintegrasikan nilai-nilai religius ke dalam aktivitas sehari-hari.

Tabel 2. Makna Pemanfaatan Fitur Muslim Pro dalam Konstruksi Religiositas Digital Generasi Z

Fitur Muslim Pro	Pengalaman Pengguna	Makna Religius yang Dikonstruksi
Jadwal salat dan notifikasi	Mengingat waktu salat di tengah aktivitas akademik maupun pekerjaan	Membentuk disiplin dan kontinuitas praktik ibadah
Al-Qur'an digital	Membaca Al-Qur'an saat menunggu kuliah, bekerja, atau dalam perjalanan	Mengadaptasikan praktik ibadah ke dalam mobilitas sehari-hari

Fitur Muslim Pro	Pengalaman Pengguna	Makna Religius yang Dikonstruksi
Target tilawah	Memantau capaian bacaan Al-Qur'an	Menumbuhkan refleksi diri dan konsistensi spiritual
Arah kiblat	Menentukan arah salat ketika berada di luar rumah	Memberikan rasa aman dan kemudahan menjalankan ibadah di berbagai tempat
Doa harian	Mengakses doa sesuai kebutuhan	Mengintegrasikan praktik keagamaan ke dalam rutinitas harian

Sumber: Data primer yang diolah peneliti (2026).

Tabel diatas menunjukkan bahwa setiap fitur Muslim Pro tidak hanya dimanfaatkan sebagai fasilitas digital, tetapi juga dimaknai sebagai media yang membantu pengguna mempertahankan praktik keberagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti menafsirkan bahwa jadwal salat dan notifikasi berfungsi membangun disiplin ibadah, sedangkan Al-Qur'an digital, arah kiblat, dan doa harian memungkinkan aktivitas religius tetap berlangsung di tengah mobilitas yang tinggi. Dengan demikian, teknologi tidak hanya mempermudah akses terhadap layanan keagamaan, tetapi turut membentuk cara Generasi Z mengintegrasikan nilai-nilai religius ke dalam rutinitas kesehariannya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Dalimunthe yang menunjukkan bahwa ruang digital telah menjadi arena penting dalam pembentukan identitas religius serta praktik keberagamaan yang bersifat adaptif dan reflektif.⁴³

Sebagaimana diungkapkan oleh informan I-03,

*"Kalau lagi di luar rumah atau sedang banyak kegiatan, saya biasanya langsung buka Muslim Pro untuk lihat jadwal salat atau baca Al-Qur'an sebentar."*⁴⁴

Informan yang sama juga menjelaskan,

*"Kalau sedang perjalanan atau menunggu kelas dimulai, saya biasanya membuka Al-Qur'an digital beberapa menit. Menurut saya, ini lebih memungkinkan dibanding harus membawa mushaf ke mana-mana."*⁴⁵

Pengalaman serupa disampaikan oleh informan I-07.

*"Sekarang semuanya lebih praktis. Tidak perlu membawa banyak hal karena di HP sudah ada Al-Qur'an, jadwal salat, dan arah kiblat."*⁴⁶

Melalui pendekatan *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA), pengalaman tersebut menunjukkan bahwa Muslim Pro dimaknai bukan sekadar sebagai aplikasi berbasis teknologi, tetapi sebagai media yang memungkinkan praktik keberagamaan tetap hadir dalam aktivitas sehari-hari. Peneliti menafsirkan bahwa kemudahan mengakses Al-Qur'an digital, jadwal salat, dan arah kiblat memberikan rasa kontinuitas dalam menjalankan ibadah sekaligus mengurangi hambatan yang muncul akibat mobilitas akademik maupun pekerjaan. Transformasi yang terjadi bukan pada substansi ibadah, melainkan pada cara individu mengadaptasikan praktik keberagamaannya terhadap perubahan lingkungan sosial.

Dalam perspektif Peter L. Berger, pengalaman tersebut mencerminkan proses eksternalisasi, yaitu ketika individu secara aktif menyesuaikan praktik keagamaannya dengan realitas sosial yang semakin terdigitalisasi.⁴⁷ Penggunaan Muslim Pro merupakan bentuk respons terhadap meningkatnya mobilitas sehingga aktivitas religius tetap dapat dijalankan tanpa bergantung sepenuhnya pada ruang dan waktu konvensional. Membaca Al-Qur'an melalui telepon pintar ketika menunggu kelas atau memanfaatkan jadwal salat saat berada di luar rumah menunjukkan bagaimana teknologi digunakan sebagai media adaptasi terhadap perubahan sosial.

Penggunaan aplikasi secara berulang kemudian menghasilkan proses objektivasi, yaitu ketika fitur-fitur Muslim Pro tidak lagi dipersepsikan sebagai inovasi teknologi semata, tetapi telah memperoleh legitimasi sebagai bagian dari praktik keberagamaan sehari-hari. Jadwal salat digital, Al-Qur'an digital, maupun penunjuk arah kiblat menjadi rutinitas yang diterima pengguna sebagai sarana pendukung ibadah. Peneliti menafsirkan bahwa pada tahap ini teknologi mengalami transformasi makna, dari sekadar perangkat digital menjadi medium religius yang memiliki fungsi sosial dalam kehidupan pengguna.

Temuan tersebut memperkuat penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa teknologi digital memengaruhi cara Generasi Z membangun dan mengekspresikan identitas keberagamaannya. Ruang digital tidak hanya menjadi media penyebaran informasi keagamaan, tetapi juga menjadi ruang negosiasi makna spiritual dan pembentukan identitas religius yang lebih adaptif terhadap perubahan sosial.⁴⁸

Meskipun demikian, proses konstruksi tersebut tidak berlangsung secara seragam. Informan I-09 menyatakan,

*"Saya pakai Muslim Pro karena memang praktis, tetapi sebenarnya sebelum memakai aplikasi pun saya sudah punya kebiasaan ibadah sendiri."*⁴⁹

Sementara itu, informan I-08 mengungkapkan,

*"Kalau lagi sibuk sekali, kadang notifikasinya juga terlewat. Jadi tetap tergantung kondisi."*⁵⁰

Perbedaan pengalaman tersebut menunjukkan bahwa proses internalisasi berlangsung secara berbeda pada setiap individu. Sebagian informan menginternalisasi penggunaan Muslim Pro sebagai bagian dari identitas religius sehingga aplikasi berfungsi menjaga ritme ibadah. Sebaliknya, sebagian lainnya memaknainya hanya sebagai pelengkap karena kebiasaan religius telah terbentuk sebelum menggunakan aplikasi atau karena tuntutan aktivitas yang tinggi mengurangi efektivitas notifikasi. Peneliti menafsirkan bahwa perbedaan tersebut bukan merupakan kontradiksi terhadap temuan penelitian, melainkan konsekuensi dari proses konstruksi religiositas yang dipengaruhi oleh pengalaman religius sebelumnya, motivasi intrinsik, dan konteks sosial masing-masing individu. Dengan demikian, teknologi tidak memiliki sifat deterministik terhadap perilaku religius, tetapi berfungsi sebagai media yang menyediakan peluang bagi individu untuk mengonstruksi pengalaman keberagamaannya.

Secara keseluruhan, penelitian ini memperluas temuan-temuan sebelumnya mengenai praktik keagamaan digital Generasi Z. Jika penelitian terdahulu lebih menekankan peran teknologi sebagai media yang mempermudah aktivitas keagamaan, maka penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Muslim Pro juga menjadi ruang konstruksi religiositas digital melalui proses eksternalisasi, objektivasi,

dan internalisasi. Oleh karena itu, *novelty* penelitian ini terletak pada penjelasan bahwa religiositas digital Generasi Z bukan merupakan bentuk sekularisasi ataupun penggantian praktik keagamaan konvensional, melainkan proses adaptasi yang menghasilkan pengalaman keberagamaan yang dinamis, kontekstual, dan dimaknai secara beragam sesuai pengalaman hidup setiap individu.

Kemaslahatan Penggunaan Muslim Pro dalam Perspektif Pengguna Generasi Z

Temuan pada subbab sebelumnya menunjukkan bahwa religiositas digital Generasi Z terbentuk melalui proses adaptasi terhadap perkembangan teknologi digital. Muslim Pro tidak hanya dimaknai sebagai aplikasi yang memfasilitasi pelaksanaan ibadah, tetapi juga sebagai ruang yang memungkinkan pengguna membangun pengalaman religius melalui interaksi yang berkelanjutan dengan berbagai fitur digital. Berangkat dari temuan tersebut, subbab ini membahas bagaimana pengalaman tersebut kemudian dikonstruksi sebagai kemaslahatan oleh pengguna. Dalam perspektif *digital religion*, teknologi tidak lagi dipahami sebagai perangkat yang berada di luar agama, melainkan telah menjadi bagian dari infrastruktur kehidupan religius yang memungkinkan praktik keberagamaan berlangsung secara lebih fleksibel sesuai dinamika masyarakat digital.⁵¹

Sebagian besar penelitian terdahulu masih memandang manfaat aplikasi keagamaan dari aspek instrumental, seperti efektivitas penggunaan, kepuasan pengguna, atau intensitas pemanfaatan media digital dalam aktivitas keagamaan.⁵² Pendekatan tersebut belum sepenuhnya menjelaskan bagaimana pengguna memaknai teknologi sebagai sesuatu yang menghadirkan kemaslahatan, yaitu manfaat yang berkontribusi terhadap terpeliharanya tujuan-tujuan syariat (*maqāṣid al-syarīʿah*). Dalam perspektif Auda, kemaslahatan bersifat dinamis dan selalu berkembang mengikuti perubahan sosial selama tetap mendukung tercapainya tujuan syariat.⁵³ Penelitian Dalimunthe juga menunjukkan bahwa ruang digital telah menjadi arena pembentukan identitas religius Generasi Z sehingga teknologi tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai ruang negosiasi makna keberagamaan.⁵⁴

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar informan memaknai Muslim Pro sebagai sarana yang mempermudah pelaksanaan ibadah di tengah mobilitas akademik, pekerjaan, maupun aktivitas sosial. Kemaslahatan yang dirasakan tidak semata-mata berasal dari kecanggihan teknologi, tetapi dari kemampuannya menjawab kebutuhan praktis dalam menjalankan kewajiban keagamaan.

Sebagaimana diungkapkan oleh Informan I-02,

*"Kalau lagi banyak kegiatan, saya merasa terbantu karena semua kebutuhan ibadah sudah tersedia di satu aplikasi."*⁵⁵

Informan yang sama menambahkan,

*"Menurut saya manfaat terbesar Muslim Pro itu karena semuanya ada dalam satu aplikasi. Jadi ketika sedang bekerja, saya tidak perlu mencari informasi ke banyak tempat."*⁵⁶

Melalui pendekatan *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA), peneliti menafsirkan bahwa pengalaman tersebut menunjukkan perubahan cara pengguna memaknai teknologi. Muslim Pro tidak dipahami hanya sebagai aplikasi digital, tetapi sebagai sarana yang membantu menjaga kontinuitas ibadah sekaligus mengurangi hambatan yang muncul akibat meningkatnya mobilitas kehidupan modern. Dengan demikian, kemaslahatan yang dirasakan pengguna bukan sekadar

efisiensi penggunaan teknologi, melainkan pengalaman religius yang terbentuk melalui interaksi antara kebutuhan praktis, pengalaman hidup, dan nilai-nilai keagamaan.

Tabel 3. Konstruksi Kemaslahatan Penggunaan Muslim Pro dalam Perspektif Pengguna Generasi Z

Fitur Muslim Pro	Pengalaman Pengguna	Dimensi <i>Maqāṣid al-Syarī'ah</i>	Bentuk Kemaslahatan
Jadwal salat dan notifikasi	Membantu mengingat waktu salat di tengah aktivitas	<i>Hifẓ al-Dīn</i>	Menjaga keteraturan ibadah
Al-Qur'an digital	Membaca Al-Qur'an secara fleksibel	<i>Hifẓ al-Dīn</i>	Memudahkan akses ibadah
Doa harian	Mengakses doa sesuai kebutuhan	<i>Hifẓ al-Dīn</i>	Mendukung praktik keagamaan sehari-hari
Artikel dan konten keislaman	Memperoleh pengetahuan agama	<i>Hifẓ al-'Aql</i>	Memperluas literasi keagamaan
Pengingat ibadah	Membantu pengelolaan aktivitas harian	<i>Hifẓ al-'Aql</i>	Meningkatkan keteraturan waktu
Seluruh fitur secara terpadu	Menyesuaikan ibadah dengan mobilitas tinggi	<i>Maṣlaḥah Mursalah</i>	Kemudahan dan fleksibilitas praktik keagamaan

Sumber: Data primer yang diolah peneliti (2026).

Peneliti menafsirkan bahwa kemaslahatan yang ditunjukkan pada Tabel 6 merupakan hasil konstruksi pengalaman pengguna, bukan konsekuensi otomatis dari penggunaan aplikasi. Dalam perspektif Peter L. Berger, proses tersebut diawali melalui eksternalisasi, yaitu ketika individu secara sadar memanfaatkan Muslim Pro sebagai respons terhadap perubahan sosial yang ditandai oleh meningkatnya mobilitas dan ketergantungan pada teknologi digital.⁵⁷ Penggunaan jadwal salat digital, Al-Qur'an digital, doa harian, maupun pengingat ibadah merupakan bentuk adaptasi terhadap realitas sosial yang semakin terdigitalisasi.

Penggunaan fitur-fitur tersebut secara berulang kemudian menghasilkan objektivasi, yaitu ketika Muslim Pro tidak lagi dipersepsikan sebagai inovasi teknologi semata, tetapi telah memperoleh legitimasi sebagai bagian dari praktik keberagamaan sehari-hari. Peneliti melihat bahwa pada tahap ini teknologi mengalami transformasi makna dari sekadar perangkat digital menjadi medium religius yang membantu pengguna menjaga keteraturan ibadah dan memperluas akses terhadap pengetahuan agama. Temuan ini sejalan dengan pandangan Auda yang menempatkan kemaslahatan sebagai konsep yang bersifat dinamis dan kontekstual serta diperkuat oleh penelitian Masripah dkk. yang

menunjukkan bahwa teknologi digital mampu mendukung praktik keagamaan Generasi Z tanpa menggantikan nilai-nilai agama itu sendiri.

Selanjutnya, pengalaman tersebut memasuki tahap internalisasi, yaitu ketika kemudahan yang diberikan Muslim Pro diterima sebagai bagian dari pengalaman religius pengguna. Sebagian besar informan mengaku lebih mudah menjaga rutinitas ibadah karena seluruh kebutuhan keagamaan tersedia dalam satu aplikasi. Peneliti menafsirkan bahwa pada tahap ini teknologi berkontribusi terhadap terpeliharanya *ḥifẓ al-dīn* melalui kemudahan menjalankan ibadah serta *ḥifẓ al-'aql* melalui perluasan akses terhadap pengetahuan keagamaan. Temuan tersebut juga memperkuat penelitian Dalimunthe yang menunjukkan bahwa ruang digital menjadi bagian dari pembentukan identitas religius Generasi Z dan mendorong refleksi spiritual dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun demikian, proses internalisasi tidak berlangsung secara seragam pada setiap informan. Sebagian pengguna mengaku bahwa keberadaan notifikasi salat atau pengingat ibadah tidak selalu mampu menjaga konsistensi praktik keagamaan.

*"Kadang notifikasi sudah muncul, tetapi karena sedang banyak pekerjaan akhirnya tetap terlewat."*⁵⁸

Informan lain juga menyatakan,

*"Aplikasi membantu, tetapi kalau tidak ada niat dari diri sendiri, ya tetap sulit untuk konsisten."*⁵⁹

Peneliti menafsirkan bahwa temuan yang tampak bertolak belakang tersebut bukan merupakan kontradiksi, melainkan menunjukkan bahwa kemaslahatan digital bersifat kontekstual. Dalam pendekatan IPA, setiap individu memberikan makna yang berbeda terhadap pengalaman menggunakan Muslim Pro berdasarkan pengalaman religius sebelumnya, motivasi intrinsik, serta kondisi sosial yang melingkupi kehidupannya. Berger menjelaskan bahwa proses internalisasi selalu dipengaruhi oleh pengalaman subjektif individu sehingga realitas yang dikonstruksi tidak pernah sepenuhnya sama pada setiap orang.⁶⁰ Oleh karena itu, aplikasi hanya menyediakan peluang untuk mendukung praktik keberagamaan, sedangkan keberhasilan menghadirkan kemaslahatan tetap bergantung pada kapasitas reflektif pengguna dalam memanfaatkan peluang tersebut. Temuan ini sekaligus menguatkan hasil penelitian Masripah dkk. bahwa teknologi digital mampu memfasilitasi praktik keagamaan, tetapi tidak secara otomatis meningkatkan religiositas apabila tidak disertai komitmen personal pengguna.⁶¹

Secara keseluruhan, peneliti menafsirkan bahwa kemaslahatan penggunaan Muslim Pro merupakan hasil konstruksi sosial yang berlangsung melalui proses eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Dalam proses tersebut, ruang digital sebagaimana dijelaskan menjadi medium tempat praktik keagamaan dinegosiasikan, sedangkan *maqāṣid al-syarī'ah* memberikan kerangka normatif untuk menilai bahwa teknologi menghadirkan kemaslahatan ketika mampu mendukung terpeliharanya agama (*ḥifẓ al-dīn*) dan akal (*ḥifẓ al-'aql*). Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menekankan fungsi teknologi sebagai instrumen pendukung ibadah, penelitian ini menunjukkan bahwa kemaslahatan digital merupakan hasil interaksi dinamis antara teknologi, pengalaman hidup, motivasi intrinsik, dan konteks sosial pengguna. Dengan demikian, hasil penelitian ini terletak pada penjelasan bahwa kemaslahatan penggunaan aplikasi keagamaan tidak bersifat universal maupun otomatis,

melainkan dikonstruksi secara sosial melalui pengalaman religius pengguna dalam kehidupan digital kontemporer.

SIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi Muslim Pro di kalangan Generasi Z menunjukkan bahwa integrasi elemen gamifikasi seperti pelacakan konsistensi (*streak*), target tilawah, dan sistem notifikasi tidak bekerja secara mekanistik ataupun deterministik dalam membentuk perilaku religius. Teknologi digital dalam konteks ini tidak bertindak sebagai agen tunggal yang secara otomatis meningkatkan spiritualitas pengguna. Sebaliknya, fitur-fitur tersebut beroperasi sebagai struktur pendukung dinamis (*motivational information systems*) yang efektivitasnya sangat bergantung pada negosiasi antara agensi individu, motivasi intrinsik, serta kompleksitas mobilitas harian. Fenomena ini sekaligus menyanggah asumsi sekularisasi klasik yang memprediksi kemunduran agama di era modern; *digital natives* justru melakukan proses adaptasi dan reorganisasi ritual (*everyday religion*) dengan meleburkan batas antara ruang sakral dan profan agar tetap dapat menjalankan aktivitas keberagamaan di sela-sela rutinitas mereka.

Ketika sebagian besar literatur terdahulu masih terjebak pada pendekatan instrumental yang berfokus pada indikator kuantitatif seperti tingkat kepuasan teknis, intensitas penggunaan media sosial, atau dinamika dakwah virtual, studi ini melangkah lebih jauh dengan mengeksplorasi dimensi makna subjektif melalui lensa fenomenologi interpretatif (IPA). Pendekatan ini berhasil mengungkap adanya ambivalensi psikologis-spiritual yang mendalam. Di satu sisi, digitalisasi ritual mampu mendorong keteraturan performa ibadah secara praktis. Namun di sisi lain, interaksi dengan sistem penghargaan digital menyimpan risiko pergeseran orientasi nilai, di mana aktivitas penghambaan rentan tereduksi menjadi sekadar capaian performatif dan simbolik di atas layar gawai, alih-alih kedalaman refleksi spiritual (*ikhlas*).

Esensi dari studi ini menawarkan cara pandang baru yang mengawinkan sosiologi media kontemporer dengan arsitektur hukum Islam melalui pemaknaan ulang terhadap konsep kemaslahatan digital. Dalam kerangka *maqāṣid al-syarī'ah*, kehadiran teknologi keagamaan terbukti memberikan kontribusi nyata pada dimensi pemeliharaan agama (*ḥifẓ al-dīn*) melalui penjagaan ritme ibadah, serta pemeliharaan akal (*ḥifẓ al-'aql*) dengan memperluas akses transmisi pengetahuan keislaman yang kontekstual. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan kajian *digital religion* dengan memperlihatkan bahwa relasi antara agama dan teknologi tidak dapat dijelaskan melalui pendekatan deterministik. Praktik keberagamaan Generasi Z menunjukkan adanya proses adaptasi yang memungkinkan teknologi berfungsi sebagai medium pendukung dalam mempertahankan rutinitas religius. Selain itu, penelitian ini juga menawarkan perspektif mengenai kemaslahatan digital sebagai konstruksi pengalaman yang bersifat kontekstual, sehingga manfaat teknologi keagamaan perlu dipahami melalui pengalaman subjektif pengguna, bukan semata-mata melalui indikator penggunaan teknis.

ENDNOTE

- ¹ Badan Pusat Statistik, *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2023* (Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2023).
- ² Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, *Laporan Survei Indeks Literasi Digital Indonesia 2022* (Jakarta: Kominfo dan Katadata Insight Center, 2022).
- ³ Marc Prensky, "Digital Natives, Digital Immigrants," *On the Horizon* 9, no. 5 (2001): 1–6, <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>.
- ⁴ Ari Hartawan, Imamul Arifin, and Yogi Dwi Prasetyo, "Efektivitas Aplikasi Islami terhadap Muslim Generasi Z dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an," *Jurnal Studi Al-Qur'an* 18, no. 1 (2022): 135–148, <https://doi.org/10.21009/JSQ.018.1.07>.
- ⁵ Statista Research Department, "Islamic Lifestyle Apps – Statistics and Facts" (New York: Statista, 2024), diakses 29 Juli 2026, <https://www.statista.com>.
- ⁶ Karl M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education* (San Francisco: Pfeiffer, 2012), 9–13.
- ⁷ Steffen Sailer and Lisa Homner, "The Gamification of Learning: A Meta-Analysis," *Educational Psychology Review* 32 (2020): 77–112, <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>.
- ⁸ Jonna Koivisto and Juho Hamari, "The Rise of Motivational Information Systems: A Review of Gamification Research," *International Journal of Information Management* 45 (2019): 191–210, <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>.
- ⁹ Tim Redaksi, "Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI terhadap Motivasi Belajar Generasi Z: Systematic Literature Review," *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* (2026).
- ¹⁰ Sonny Eli Zaluchu, "Digital Religion, Modern Society and the Construction of Digital Theology," *Transformation: An International Journal of Holistic Mission Studies* 41, no. 4 (2024): 285–295, <https://doi.org/10.1177/02653788231223929>.
- ¹¹ "Digital Religion in Platform Societies: Authority, Mediation, and Social Cohesion in Algorithmic Publics (2010–2025)," *Frontiers in Sociology* 11 (2026), <https://doi.org/10.3389/fsoc.2026.1802281>.
- ¹² Charles Y. Glock and Rodney Stark, *Religion and Society in Tension* (Chicago: Rand McNally, 1965), 14–16.
- ¹³ Rachel Tsuria, "Digital Media: When God Becomes Everybody—The Blurring of Sacred and Profane," *Religions* 12, no. 2 (2021): 110, <https://doi.org/10.3390/rel12020110>.
- ¹⁴ A. K. Sirun and S. Surawan, "Konsumsi Konten Dakwah Digital dan Kesejahteraan Spiritual Mahasiswa: Kajian Empiris di Kalangan Generasi Z," *Indonesian Journal of Islamic Studies* 2, no. 2 (2026).
- ¹⁵ Jasser Auda, *Maqasid al-Shariah as Philosophy of Islamic Law: A Systems Approach* (London: International Institute of Islamic Thought, 2008), 2–5.
- ¹⁶ Auda, *Maqasid al-Shariah as Philosophy of Islamic Law*, 7.
- ¹⁷ "Aplikasi Dakwah di Era Digitalisasi," *Global Research and Innovation Journal* (2025).
- ¹⁸ Aris Saefulloh, Zahratika Zalafi, and Supriyadi Triyustino, "Reconfiguring Da'wah in Digital Modernity: Engaging Generation Z in the Age of New Media," *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah dan Komunikasi* 20, no. 1 (2026): 63–76, <https://doi.org/10.24090/komunika.v20i1.13082>.
- ¹⁹ Campbell and Evolvi, "Contextualizing Current Digital Religion Research," 9.
- ²⁰ Brian E. Neubauer, Catherine T. Witkop, and Lara Varpio, "How Phenomenology Can Help Us Learn from the Experiences of Others," *Perspectives on Medical Education* 8, no. 2 (2019): 90–97, <https://doi.org/10.1007/s40037-019-0509-2>.
- ²¹ Jonathan A. Smith, Paul Flowers, and Michael Larkin, *Interpretative Phenomenological Analysis: Theory, Method and Research* (London: Sage Publications, 2009).
- ²² Stephen Campbell et al., "Purposive Sampling: Complex or Simple? Research Case Examples," *Qualitative Report* 25, no. 3 (2020): 652–661, <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2020.4306>.
- ²³ Jonathan A. Smith and Mike Osborn, "Interpretative Phenomenological Analysis," dalam *Qualitative Psychology: A Practical Guide to Research Methods*, ed. Jonathan A. Smith, 2nd ed. (London: Sage Publications, 2007), 53–80.
- ²⁴ Joanna M. Brocki and Alison J. Wearden, "A Critical Evaluation of the Use of Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) in Health Psychology," *Psychology & Health* 21, no. 1 (2006): 87–108, <https://doi.org/10.1080/14768320500230185>.
- ²⁵ John W. Creswell and Cheryl N. Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*, 4th ed. (Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2018).

-
- ²⁶ Linda Birt et al., "Member Checking: A Tool to Enhance Trustworthiness or Merely a Nod to Validation?" *Qualitative Health Research* 26, no. 13 (2016): 1802–1811, <https://doi.org/10.1177/1049732316654870>.
- ²⁷ Yvonna S. Lincoln and Egon G. Guba, *Naturalistic Inquiry* (Beverly Hills, CA: Sage Publications, 1985).
- ²⁸ Mark Israel and Iain Hay, *Research Ethics for Social Scientists* (London: Sage Publications, 2006), <https://doi.org/10.4135/9781849209779>.
- ²⁹ Peter L. Berger and Thomas Luckmann, *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge* (New York: Anchor Books, 1966), 146–147.
- ³⁰ Wawancara Informan I-01.
- ³¹ Wawancara Informan I-01.
- ³² Wawancara Informan I-08.
- ³³ Wawancara Informan I-05.
- ³⁴ Wawancara Informan I-05.
- ³⁵ Wawancara Informan I-10.
- ³⁶ Heidi A. Campbell and Ruth Tsuria, *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*, 2nd ed. (New York: Routledge, 2022).
- ³⁷ Juho Hamari, Jonna Koivisto, and Harri Sarsa, "Does Gamification Work?—A Literature Review of Empirical Studies on Gamification," in *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (Waikoloa, HI: IEEE, 2014), 3025–3034, <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>.
- ³⁸ Sojung Kim and Darla M. Castelli, "Effects of Gamification on Behavioral Change in Education: A Meta-Analysis," *International Journal of Environmental Research and Public Health* 18, no. 7 (2021): Article 3550, <https://doi.org/10.3390/ijerph18073550>.
- ³⁹ Heidi A. Campbell and Ruth Tsuria, *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*, 2nd ed. (New York: Routledge, 2022).
- ⁴⁰ Heidi A. Campbell and W. Glenn Bellar, *Digital Religion: The Basics* (London: Routledge, 2023).
- ⁴¹ Heidi A. Campbell and Ruth Tsuria, *Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media*, 2nd ed. (New York: Routledge, 2022), 1–12.
- ⁴² Heidi A. Campbell and W. Glenn Bellar, *Digital Religion: The Basics* (London: Routledge, 2023), 9–26.
- ⁴³ Reza Maulana Dalimunthe, "Menegosiasikan Keimanan di Dunia Digital: Studi Psikologi Keberagamaan pada Generasi Z," *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin (JIMU)* 3, no. 3 (2025) 1335–1338.
- ⁴⁴ Wawancara Informan I-03.
- ⁴⁵ Wawancara Informan I-03.
- ⁴⁶ Wawancara Informan I-07.
- ⁴⁷ Peter L. Berger and Thomas Luckmann, *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge* (New York: Anchor Books, 1966), hlm. 60–82.
- ⁴⁸ Reza Maulana Dalimunthe, "Menegosiasikan Keimanan di Dunia Digital: Studi Psikologi Keberagamaan pada Generasi Z," *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin (JIMU)* 3, no. 3 (2025): 1334–1340.
- ⁴⁹ Wawancara Informan I-09.
- ⁵⁰ Wawancara Informan I-08.
- ⁵¹ Heidi A. Campbell and Ruth Tsuria, *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*, 2nd ed. (New York: Routledge, 2022).
- ⁵² Heidi A. Campbell and W. Glenn Bellar, *Digital Religion: The Basics* (London: Routledge, 2023).
- ⁵³ Jasser Auda, *Maqasid al-Shariah as Philosophy of Islamic Law: A Systems Approach* (Herndon, VA: International Institute of Islamic Thought, 2008).
- ⁵⁴ Reza Maulana Dalimunthe, "Menegosiasikan Keimanan di Dunia Digital: Studi Psikologi Keberagamaan pada Generasi Z," *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin (JIMU)* 3, no. 3 (2025): 1334–1340.
- ⁵⁵ Wawancara Informan I-02.
- ⁵⁶ Wawancara Informan I-02.
- ⁵⁷ Peter L. Berger and Thomas Luckmann, *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge* (New York: Anchor Books, 1966).
- ⁵⁸ Wawancara Informan I-04.
- ⁵⁹ Wawancara Informan I-06.
- ⁶⁰ Peter L. Berger and Thomas Luckmann, *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge* (New York: Anchor Books, 1966).
- ⁶¹ Masripah dkk., "Pengaruh Teknologi Digital terhadap Praktik Keagamaan Generasi Z," 2024.

REFERENSI

Buku

- Contextualizing Current Digital Religion Research. (2020). *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(1), 5--17.
- Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. (2022). New York: Routledge.
- Interpretative Phenomenological Analysis. (2007). In *Qualitative Psychology: A Practical Guide to Research Methods* (pp. 53--80). London: Sage Publications.
- Interpretative Phenomenological Analysis: Theory, Method and Research*. (2009). London: Sage Publications.
- Maqasid al-Shariah as Philosophy of Islamic Law: A Systems Approach*. (2008). London: International Institute of Islamic Thought.
- Naturalistic Inquiry*. (1985). Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. (2018). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Reconfiguring Da'wah in Digital Modernity: Engaging Generation Z in the Age of New Media. (2026). *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 20(1), 63--76. doi:10.24090/komunika.v20i1.13082
- Religion and Society in Tension*. (1965). Chicago: Rand McNally.
- Research Ethics for Social Scientists*. (2006). London: Sage Publications. doi:10.4135/9781849209779
- Statistik Telekomunikasi Indonesia 2023*. (2023). Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. (2012). San Francisco: Pfeiffer.
- The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. (1966). New York: Anchor Books.

Jurnal

- A Critical Evaluation of the Use of Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) in Health Psychology. (2006). *Psychology & Health*, 21(1), 87--108. doi:10.1080/14768320500230185
- Aplikasi Dakwah di Era Digitalisasi. (2025). *Global Research and Innovation Journal (GREAT)*, 1(2), 1598--1605.
- Contextualizing Current Digital Religion Research. (2020). *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(1), 5--17.
- Digital Media: When God Becomes Everybody---The Blurring of Sacred and Profane. (2021). *Religions*, 12(2), 110. doi:10.3390/rel12020110
- Digital Natives, Digital Immigrants. (2001). *On the Horizon*, 9(5), 1--6. doi:10.1108/10748120110424816
- Digital Religion in Platform Societies: Authority, Mediation, and Social Cohesion in Algorithmic Publics (2010--2025). (2026). *Frontiers in Sociology*, 11, 1802281. doi:10.3389/fsoc.2026.1802281
- Digital Religion, Modern Society and the Construction of Digital Theology. (2024). *Transformation: An International Journal of Holistic Mission Studies*, 41(4), 285--295. doi:10.1177/02653788231223929
- Efektivitas Aplikasi Islami terhadap Muslim Generasi Z dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an. (2022). *Jurnal Studi Al-Qur'an*, 18(1), 135--148. doi:10.21009/JSQ.018.1.07
- Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI terhadap Motivasi Belajar Generasi Z: Systematic Literature Review. (2026). *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 845--861. doi:10.51878/learning.v6i2.9677
- Effects of Gamification on Behavioral Change in Education: A Meta-Analysis. (2021). *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(7), 3550. doi:10.3390/ijerph18073550
- How Phenomenology Can Help Us Learn from the Experiences of Others. (2019). *Perspectives on Medical Education*, 8(2), 90--97. doi:10.1007/s40037-019-0509-2
- Konsumsi Konten Dakwah Digital dan Kesejahteraan Spiritual Mahasiswa: Kajian Empiris di Kalangan Generasi Z. (2026). *Indonesian Journal of Islamic Studies*, 2(2).
- Member Checking: A Tool to Enhance Trustworthiness or Merely a Nod to Validation? (2016). *Qualitative Health Research*, 26(13), 1802--1811. doi:10.1177/1049732316654870
- Menegosiasikan Keimanan di Dunia Digital: Studi Psikologi Keberagamaan pada Generasi Z. (2025). *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin (JIMU)*, 3(3), 1334--1340.
- Penggunaan Teknologi Digital terhadap Pemikiran dan Praktik Keagamaan Gen-Z. (2024). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(3), 754--767. doi:10.38048/jipcb.v11i3.3624

Purposive Sampling: Complex or Simple? Research Case Examples. (2020). *The Qualitative Report*, 25(3), 652--661. doi:10.46743/2160-3715/2020.4306

Reconfiguring Da'wah in Digital Modernity: Engaging Generation Z in the Age of New Media. (2026). *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 20(1), 63--76. doi:10.24090/komunika.v20i1.13082

The Gamification of Learning: A Meta-Analysis. (2020). *Educational Psychology Review*, 32, 77--112. doi:10.1007/s10648-019-09498-w

The Rise of Motivational Information Systems: A Review of Gamification Research. (2019). *International Journal of Information Management*, 45, 191--210. doi:10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013

Prosiding & Dokumen Internet (Lainnya)

Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. (2014). (pp. 3025-3034). Waikoloa, HI: IEEE. doi:10.1109/HICSS.2014.377

Retrieved from <https://www.statista.com>