ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Gamifikasi Berbasis Kuis sebagai Media Dakwah (Analisis Framing Penyajian Pesan pada Konten TikTok Maskanul Huffadz)". Praktik dakwah yang selama ini identik dengan ceramah konvensional mengalami perubahan seiring berkembangnya media sosial yang membuka ruang bagi variasi penyajian pesan keagamaan, termasuk melalui gamifikasi berbasis kuis. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk penerapan gamifikasi berbasis kuis serta menganalisis penyajian pesan dakwah pada konten TikTok Maskanul Huffadz menggunakan analisis framing Zhongdang Pan dan Gerald M. Kosicki. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif terhadap lima konten representatif melalui struktur sintaksis, skrip, tematik, dan retoris. Hasil penelitian menunjukkan: 1) gamifikasi berbasis kuis diterapkan melalui enam prinsip, yaitu tantangan, penghargaan, umpan balik, kemajuan, alur narasi, dan kebebasan untuk gagal yang diwujudkan dalam lima kategori konten; 2) Struktur sintaksis menempatkan pertanyaan sebagai pembuka, struktur skrip membentuk pola tantangan dan jawaban dalam satu alur, struktur tematik menyajikan materi keislaman secara runtut, sedangkan struktur retoris memperkuat pesan melalui penggunaan elemen visual. Hasil analisis menunjukkan bahwa keterkaitan keempat struktur tersebut membentuk pola penyajian pesan dakwah yang mengintegrasikan materi keislaman dengan mekanisme kuis dan elemen visual. Dengan demikian, hasil analisis menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis kuis berfungsi sebagai mekanisme pengemasan pesan dakwah yang menyusun materi keislaman secara ringkas dan terstruktur sesuai dengan karakteristik video pendek.

Kata Kunci: *Gamifikasi Kuis, Media Dakwah, Analisis Framing, TikTok.*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTANAH NAHRASIYAH
LHOKSEUMAWE

ABSTRACT

This study is titled "Quiz Based Gamification as a Medium for Da'wah (A Framing Analysis of Message Presentation in Maskanul Huffadz's TikTok Content)." The practice of da'wah, which has long been synonymous with conventional sermons, has undergone changes with the rise of social media, which has opened up new avenues for presenting religious messages in various ways, including through quiz based gamification. This study aims to identify the forms of quiz-based gamification implementation and to analyze the presentation of da'wah messages in Maskanul Huffadz's TikTok content using the framing analysis framework developed by Zhongdang Pan and Gerald M. Kosicki. This study employs a descriptive qualitative approach to five representative pieces of content, examining their syntactic, script, thematic, and rhetorical structures. The results indicate: 1) quiz-based gamification is implemented through six principles challenge, reward, feedback, progression, narrative flow, and freedom to fail which are manifested across five content categories; 2) The syntactic structure places a question at the beginning, the script structure forms a pattern of challenge and response within a single narrative flow, the thematic structure presents Islamic material in a sequential manner, while the rhetorical structure reinforces the message through the use of visual elements. The results of the analysis show that the interconnection of these four structures forms a pattern of presenting da'wah messages that integrates Islamic material with quiz mechanisms and visual elements. Thus, the analysis results indicate that quiz based gamification functions as a mechanism for packaging da'wah messages that organize Islamic material concisely and in a structured manner in accordance with the characteristics of short videos.

Keywords: Quiz Gamification, Da'wah Media, Framing Analysis, TikTok.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTANAH NAHRASIYAH
LHOKSEUMAWE

الملخص

يحمل هذا البحث عنوان »التلعيب القائم على الاختبارات بوصفه وسيلةً للدعوة (تحليل التأطير لعرض الرسالة الدعوية في محتوى حساب ماسكانول حفّاظ على منصة تيك توك). وقد شهدت الممارسة الدعوية، التي ارتبطت تقليديًّ بالخطب المنبرية، تحولاتٍ متزامنةً مع تطور وسائل التواصل الاجتماعي، مما أتاح ظهور أساليب متنوعة في عرض الرسائل الدينية، من بينها التلعيب القائم على الاختبارات كما يظهر في محتوى حساب ماسكانول حفّاظ على منصة تيك توك. ويُبرز هذا التحول أثر تطور الوسائط الرقمية في أساليب عرض الرسالة الدعوية، الأمر الذي يجعل هذه الظاهرة جديرةً بالدراسة والتحليل .ويهدف هذا البحث إلى تحديد أشكال تطبيق التلعيب القائم على الاختبارات، وتحليل عرض الرسالة الدعوية في محتوى حساب ماسكانول حفّاظ على منصة تيك توك، اعتمادًا على نموذج

تحليل التأطير الذي وضعه تشونغدانغ بان وجيرالد م.كوسيكي .واعتمد البحث المنهج الوصفي الكيفي، مستخدمًا أسلوب تحليل التأطير على خمس وحدات من المحتوى التمثيلي، من خلال البنية التركيبية، والبنية السردية، والبنية الموضوعية، والبنية البلاغية. وأظهرت نتائج البحث ما يأتي :أولًا، طُبِّق التلعيب القائم على الاختبارات من خلال ستة مبادئ، هي: التحدي، والمكافأة، والتغذية الراجعة، والتقدم، والتسلسل السردي، وحرية الفشل، وقد تجسدت هذه المبادئ في خمس فئات من المحتوى. ثانيًا تضع البنية النحوية السؤال في مقدمة النص، بينما تشكل البنية النصية نمطًا من التحدي والإجابة في سياق واحد، وتقدم البنية الموضوعية المواد الإسلامية بشكل متسلسل، في حين تعزز البنية البلاغية الرسالة من خلال استخدام العناصر المرئية. تُظهر نتائج التحليل أن الترابط بين هذه البنى الأربع يشكل نمطًا لتقديم رسالة الدعوة يدمج المواد الإسلامية مع آلية الاختبار والعناصر البصرية. وبالتالي، تُظهر نتائج التحليل أن التلعيب القائم على الاختبار يعمل كآلية لتقديم رسالة الدعوة التي تنظم المواد الإسلامية بشكل موجز ومنظم وفقًا لخصائص مقاطع الفيديو القصيرة.

الكلمات المفتاحية: التلعيب الاختبار، وسيلة الدعوة، تحليل التأطير فان وكوسيكي، تيك توك

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTANAH NAHRASIYAH
LHOKSEUMAWE