



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 4 Tahun 2024 Halaman 3212 - 3220

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Implementasi *Game Jumanlly* berbasis *Genially* dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah

Karnada Nasution^{1✉}, Ramadan Tanjung², Taupiq Hidayat³, Hapsoh⁴,
Nova Artha Nikma Hasibuan⁵

Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Indonesia^{1,2,3,4,5}
E-mail: karnada@uinsyahada.ac.id¹, ramadhantanjung38@gmail.com², th7495466@gmail.com³,
hapsohnasution63@gmail.com⁴, novaarthanikma@gmail.com⁵

Abstrak

Pembelajaran berbasis digital merupakan tantangan bagi setiap guru pada era sekarang ini di mana guru dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana implementasi media *game jumanlly* berbantu web *genially* pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Metodologi penelitian yang digunakan adalah *mix method* dengan teknik analisis data analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game jumanlly* pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, hal ini dilihat dari hasil persentase respon siswa terhadap butir-butir angket dengan persentase tertinggi sebesar 56.67% untuk kategori sangat setuju. Minat dan motivasi siswa juga dilihat dari keaktifan siswa ketika mengaplikasikan *game Jumanlly*. Namun, ada beberapa evaluasi yang perlu dilakukan dalam implementasi *game jumanlly* seperti mendorong semua siswa untuk lebih aktif sehingga materi yang diajarkan dapat dipahami. Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi *game jumanlly* berbasis web *genially* memberi dampak baik terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa dan mendapatkan respon positif sehingga ini dapat menjadi landasan untuk mengembangkan lebih lanjut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital di masa mendatang.

Kata Kunci: *Jumanlly*, *Genially*, Pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

Abstract

Digital-based learning is a challenge for every teacher in the current era where teachers must be more active and creative in utilizing advanced technology in the learning process. This research aims to describe and analyze how implementing the *jumanlly* game media with the help of the *genially* web in learning Al-Qur'an Hadith. The research methodology used is a mixed method with qualitative and quantitative descriptive analysis data analysis techniques. The results of the research findings show that the use of the *jumanlly* game in learning Al-Qur'an Hadith increases students' interest and motivation to learn, this can be seen from the percentage of students' responses to the questionnaire items with the highest rate being 56.67% for the strongly agree category. Student interest and motivation can also be seen from student activity when applying the *Jumanlly* game. However, several evaluations need to be carried out in implementing the *jumanlly* game, such as encouraging all students to be more active so that the material taught can be understood. This research concludes that the implementation of the web-based *jumanlly* game *genially* has had a good impact on increasing students' interest and motivation in learning and has received a positive response so that this can be a basis for further development in improving the quality of digital-based learning in the future.

Keywords: *Jumanlly*, *Genially*, Learning Al-Qur'an Hadith.

Copyright (c) 2024 Karnada Nasution, Ramadan Tanjung, Taupiq Hidayat, Hapsoh, Nova Artha Nikma Hasibuan

✉ Corresponding author :

Email : karnada@uinsyahada.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8461>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 4 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Mengkaji problematika pendidikan di Indonesia nampaknya tidak akan ada habis-habisnya laksana lautan yang tidak bertepi, tak berujung (DP, 2022). Problematika dalam pendidikan bersifat dinamis, bisa berubah sesuai zamannya dan datang silih berganti (Herlambang, 2021). Menganalisis permasalahan-permasalahan dalam dunia pendidikan tentunya akan membutuhkan usaha dan pemikiran yang kreatif dan inovatif dalam memberikan kritikan maupun masukan untuk perbaikan pendidikan khususnya di Indonesia (Amin, 2015).

Permasalahan pendidikan di Indonesia tidaklah sedikit sehingga para pakar, peneliti dan pemangku jabatan tentu tidak asal-asalan dalam memberikan kontribusi-kontribusi positif dalam meminimalisasi permasalahan-permasalahan yang terjadi (Primadata & Kusumawati, 2014). Permasalahan yang paling fundamental dalam pendidikan adalah masalah pembelajaran di kelas (Septikasari & Frasandy, 2018). Pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan.. Ketika pembelajaran di kelas tidak memberikan dampak positif dari segi aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik siswa, maka akan menjadi permasalahan serius karena sejatinya pendidikan menuntut terciptanya peserta didik yang memiliki aspek kognitif yang baik, sikap yang baik dan memiliki keterampilan yang baik.

Pembelajaran bersifat dinamis sehingga pola pengajaran juga harus mengikuti perkembangan zaman (Juwandi, 2020). Salah satu tuntutan zaman dalam proses pembelajaran saat ini adalah kehadiran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai wadah dan media guru dalam mengeksplor kemampuan di era pendidikan abad ke-21 ini. Hadirnya beraneka ragam inovasi dalam pembelajaran tentu akan menjadi tantangan bagi guru sejauh mana bisa mengaplikasikan teknologi yang ada atau hanya sebagai penonton karena tidak memiliki kemampuan dalam mengikuti perkembangan zaman.

Menurut temuan observasi dan wawancara dengan guru Al-Qur'an Hadis pada penelitian ini didapatkan informasi bahwa pemanfaatan media berbasis digital masih jarang dilakukan terlebih berbasis gamifikasi digital. Penggunaan media pada pembelajaran masih bersifat pola lama dengan memanfaatkan papan tulis dan buku paket semata sehingga pembelajaran berbasis gamifikasi digital masih jarang diaplikasikan sehingga pembelajaran kurang menarik dan interaktif.

Memilih sumber pembelajaran adalah hal yang fundamental dalam terjadinya proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Media pembelajaran terbagi kepada media pembelajaran bersifat konvensional dan media pembelajaran bersifat digital atau interaktif. Pembelajaran saat ini sangat mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, banyak platform maupun aplikasi yang dapat menunjang terjadinya proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Salah satu sumber pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk dioperasikan oleh guru adalah web *genially* (Enstein et al., 2022). *Genially* merupakan sebuah web yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis digital, web ini memiliki banyak fitur yang dapat diakses secara gratis seperti presentasi, gamifikasi, kuis, animasi, video, infografis dan lain-lain (Putra & Afrina, 2023).

Berdasarkan kajian pustaka terdahulu, seperti penelitian dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar*". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *genially* sangat layak diaplikasikan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari tingkat validasi media yang dikembangkan dengan persentase 94% dengan kategori yang dianggap "sangat layak" dan validasi ahli bahasa dan materi juga memberikan nilai persentase yang bagus sehingga pengembangan media *genially* ini sangat layak diaplikasikan dalam pembelajaran (Afifah et al., 2022).

Penelitian berikutnya dengan judul penelitian "*implementasi media genially dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi mahasiswa PBSI UIN Jakarta*". Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa

- 3214 *Implementasi Game Jumanlly berbasis Genially dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah – Karnada Nasution, Ramadan Tanjung, Taupiq Hidayat, Hapsoh, Nova Artha Nikma Hasibuan*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8461>

mahasiswa semester 5 PBSI memberikan respon positif terhadap penggunaan media *genially*. Hal tersebut dilihat dari respon mereka terhadap angket yang diberikan yang memuat daya tarik, kebermanfaatan dan kemudahan akses media *genially* dan media *genially* dianggap sebagai media yang efektif dan menarik bagi mahasiswa semester 5 PBSI UIN Jakarta (Rinjani, 2024).

Penelitian dengan judul penelitian “ *Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdote Berbantuan Web Genially Pada Siswa Kelas X Sma Swasta Budi Satrya*”. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian R&D dengan hasil penelitian bahwa pengembangan materi ajar berbasis *genially* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan hasil persentase penelitian sebesar 83.5% dengan kategori sangat baik (Miranda & Wuriyani, 2024).

Studi sebelumnya menunjukkan persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, dalam hal ini peneliti lebih berfokus kepada perbedaannya. Penelitian terdahulu banyak menggunakan penelitian pengembangan sedangkan pada penelitian ini berfokus kepada implementasi. Kemudian, perbedaan juga terletak pada objek penelitian di mana penelitian ini berfokus kepada *game jumanlly* berbasis *genially* tentang Al-Qur'an dan Hadis, sedangkan studi sebelumnya tentang umum.

Media *genially* dianggap sebagai media yang menumbuhkan daya minat belajar dan memberi daya tarik siswa untuk lebih semangat belajar sehingga peneliti tertarik untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis web *genially* dengan menggunakan fitur *game jumanlly* pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MTs Negeri 4 Mandailing Natal. Pemilihan bidang studi tersebut didasarkan kepada bahwa masih tergolong jarang diimplementasikan dalam pembelajaran keagamaan khususnya bidang studi Al-Qur'an Hadis.

METODE

Penelitian ini dilakukan pada bulan April tahun 2024 selama 2 minggu di MTs Negeri 4 Mandailing Natal yang beralamatkan di jln Medan-Padang KM. 53 desa Huraba kecamatan Siabu, Mandailing Natal, Sumatera Utara. Studi ini menggunakan metode penelitian campuran yaitu dengan menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif dan menggunakan analisis data penelitian analisis deskriptif. Jenis metode campuran (*mix methods*) yang digunakan adalah metode campuran sekuensial/bertahap yaitu peneliti terlebih dahulu mengumpulkan data hasil berbentuk kualitatif yang diperoleh dari wawancara, selanjutnya menggunakan survei berbentuk angket untuk data kuantitatif. Penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi, wawancara dan instrumen pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner). Informan dalam penelitian ini adalah guru bidang studi Al-Qur'an Hadis. Objek dalam penelitian ini terdiri dari 30 siswa pada kelas VIII A. Peneliti melakukan sejumlah proses dalam proses pengolahan data yaitu : edit/verifikasi (*editing/verification*) yaitu memverifikasi angket yang telah diisi dan mengecek kembali angket yang telah diisi responden apakah sudah sepenuhnya terisi atau masih ada yang kosong, tabulasi (*tabulating*) yaitu memindahkan data angket yang telah diisi responden ke dalam tabel yang disediakan untuk selanjutnya dianalisis, analisis (*analysing*) yaitu menganalisis hasil data angket sehingga lebih mudah dipahami, kesimpulan (*concluding*) memberikan kesimpulan dari analisis dan interpretasi data. Peneliti melakukan validasi data dengan teknik triangulasi data dengan jenis triangulasi sumber dengan cara mengecek data wawancara dan observasi yang didapatkan dari bermacam sumber.

- 3215 *Implementasi Game Jumanlly berbasis Genially dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah – Karnada Nasution, Ramadan Tanjung, Taupiq Hidayat, Hapsoh, Nova Artha Nikma Hasibuan*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8461>

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran berbasis Digital

Media adalah jamak dari kata "medium", yang berarti "perantara" atau "penengah" (Nurrita, 2018). Media juga diartikan sebagai sarana yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan atau data dari si penyampai ke si penerima informasi (Nurjanah, 2019). Sedangkan dalam pembelajaran, media sering diartikan sebagai pengantar informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sedangkan pembelajaran memiliki akar kata "belajar" (Harahap et al., 2022). Belajar merupakan aktivitas berproses dalam mencapai pengetahuan (Rohima, 2023). Selanjutnya, kata pembelajaran dalam bahasa Inggris disebut *instruction* dan dalam bahasa arab disebut *wasilah* (Ekayani, 2017). Secara terminologi, pembelajaran merupakan sebuah usaha yang dilakukan pendidik dalam memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik dalam mempelajari sesuatu (Novariana, 2021). Selanjutnya, sadirman mendefinisikan pembelajaran sebagai interaksi edukatif, yang didefinisikan sebagai interaksi yang dilakukan secara sadar dan memiliki tujuan dalam rangka menumbuhkan kembangkan kemampuan peserta didik (Hima, 2017).

Berdasarkan pengertian media dan pembelajaran di atas, maka media pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah alat bantu/perantara antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar dengan tujuan mempermudah tercapainya pesan/informasi dalam pembelajaran.

Media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan informasi secara digital (berbasis digital) sehingga pesan dan informasi disimpan dalam bentuk digital. Secara sederhana, media pembelajaran digital adalah sebuah media yang menggunakan digital atau memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Implementasi Media Jumanlly pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Media *jumanlly* merupakan media pembelajaran berbasis *games* yang mirip dengan ludo yang bisa dimainkan oleh 4 peserta atau 4 kelompok dengan dilengkapi pertanyaan setiap tombol yang tersedia. *Games jumanlly* memberikan atmosfer belajar yang menyenangkan dan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

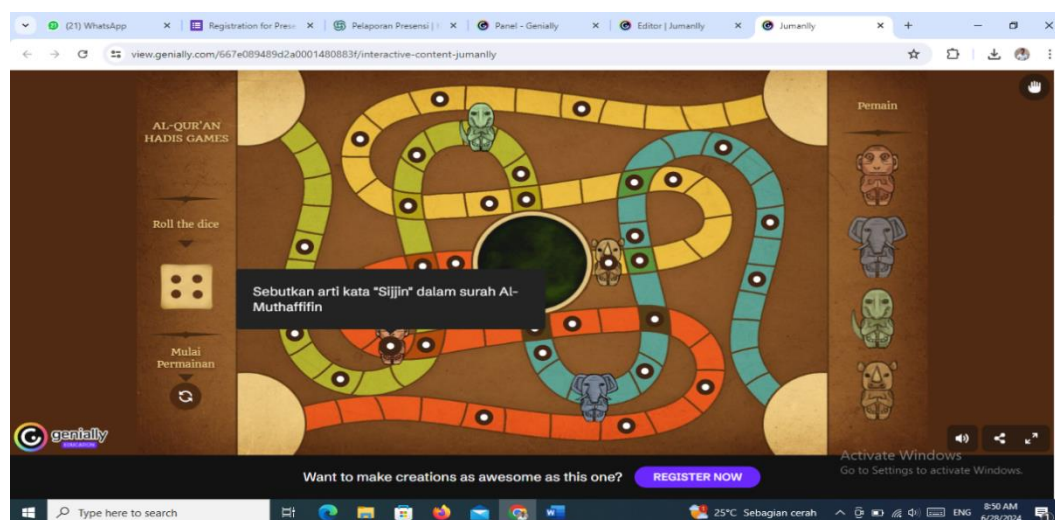
Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menerapkan *game jumanlly*, dimulai dari menetapkan materi, implementasi di dalam kelas, penyebaran kuesioner (angket) dan evaluasi.

1. Pemilihan Materi

Pemilihan materi merupakan hal yang fundamental dalam menerapkan sebuah media pembelajaran karena tidak semua materi cocok dengan sebuah media (Sania et al., 2022). Oleh karenanya perlu analisis mendalam terkait pemilihan materi dengan sebuah media yang ingin diterapkan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan pada kelas VIII A pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis T.A 2023-2024 semester genap. Materi yang dipilih adalah mengenai "*Meraih kehidupan akhirat dengan menjauhi gaya hidup materialistis, hedonis dan konsumtif*". Sebelum peneliti memilih materi terlebih dahulu peneliti berkonsultasi dengan guru bidang studi terkait materi yang ingin dijadikan sebagai materi *game jumanlly*. Setelah materi ditentukan, maka langkah berikutnya adalah membuat butir-butir pertanyaan yang akan ditampilkan pada *game jumanlly* sesuai dengan materi pokok pembahasan. Pertanyaan yang dibuat pada *game jumanlly* terlebih dahulu dikonsultasikan kepada guru bidang studi Al-Qur'an Hadis untuk meminta saran dan masukan apakah butir-butir pertanyaan yang dimuat sudah layak digunakan. Salah satu butir pertanyaan yang harus dijawab adalah sebutkan arti kata "sijjin" dalam surah Al-Muthaffifin?. Ketika kelompok berhasil menjawab soal maka mereka bisa melanjutkan langkah, namun ketika tidak bisa menjawab maka akan tertahan.

- 3216 Implementasi Game Jumanlly berbasis Genially dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah – Karnada Nasution, Ramadan Tanjung, Taupiq Hidayat, Hapsoh, Nova Artha Nikma Hasibuan
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8461>



Gambar 1 : Tampilan soal pada game jumanlly

Pada gambar 1, terlihat rute yang harus dilewati dalam permainan ini di mana setiap bulatan pada gambar termuat pertanyaan yang harus dijawab, ketika bisa menjawab maka peserta akan bisa melanjutkan perjalanan namun ketika tidak bisa menjawab akan diberikan kesempatan berfikir sampai 2-3 kali untuk mendapatkan jawaban yang benar. Dalam hal ini lah diperlukan kerja sama dalam kelompok dalam menyelesaikan rute dan bagi peserta yang bisa menjawab sampai akhir maka itulah yang akan menjadi pemenang dalam game jumanlly ini.

2. Implementasi di dalam Kelas

Pada tahap implementasi ini, game jumanlly yang sudah disiapkan selanjutnya diaplikasikan dalam pembelajaran. Beberapa langkah yang diterapkan dalam menggunakan media games jumanlly adalah :

1. Menyediakan proyektor atau siswa membawa *smartphone* untuk memainkan game jumanlly. Namun dalam penelitian ini siswa tidak membawa *smartphone* sehingga menggunakan game jumanlly berbantu proyektor.
2. Memberikan arahan terhadap tujuan pembelajaran dan tata cara penggunaan jumanlly. Hal ini dianggap penting agar siswa nantinya tidak hanya berfokus kepada permainan semata namun juga dapat memperoleh ilmu pengetahuan baru tentang materi yang akan dipelajari dengan game jumanlly ini.
3. Memilih pemain bisa memilih 4 orang atau membagi siswa ke dalam 4 kelompok. Dalam penelitian ini dipilih 4 kelompok untuk bekerja sama dalam menuntaskan pertanyaan pada jumanlly tersebut.
4. Games pun bisa dimainkan sesuai peraturan yang sudah dijelaskan di awal.
5. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran.

Setiap media yang diterapkan tentu memiliki keunggulan dan kelemahan, namun kreativitas seorang guru diperlukan dalam meminimalisir kelemahan-kelemahan yang mungkin terjadi. Dalam implementasi game jumanlly ini terdapat kelebihan/keunggulan yaitu : Siswa antusias dalam bermain game jumanlly, alur permainan mudah dipahami oleh siswa, siswa terarahkan untuk bekerja sama (*team work*) dalam menjawab semua pertanyaan dan pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Sedangkan untuk kelemahan yaitu : tidak bisa diakses ketika *offline* dalam artian harus terkoneksi dengan internet dan siswa perlu diberikan pemahaman bahwa inti dari kegiatan pembelajaran dengan game jumanlly berbasis genially ini adalah untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi.

3. Penyebaran kuesioner (angket)

Setelah mengimplementasikan media *games jumanlly* pada pelajaran Al-Qur'an Hadis pada siswa, peneliti memberikan angket atau kuesioner kepada 30 peserta didik. Angket tersebut berfungsi untuk melihat bagaimana dampak atau kesan dalam penggunaan *game jumanlly* terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Adapun butir angket dan persentase hasil responden siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Responden Siswa

No	Indikator yang Dinilai	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran dengan <i>jumanlly</i> dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis menarik bagi saya	56.67%	30%	10%	3.33%	0
2	Pembelajaran dengan <i>jumanlly</i> dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis memudahkan saya dalam mengingat materi	43.33%	50%	3.33%	3.33%	0
3	Pembelajaran dengan <i>jumanlly</i> dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis meningkatkan aktivitas belajar saya	40%	43.33%	6.67%	3.33%	6.67%
4	Pembelajaran dengan <i>jumanlly</i> dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis menambah semangat belajar saya	46.67%	30%	20%	0	3.33%
5	Pembelajaran dengan <i>jumanlly</i> dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis membuat pembelajaran lebih menyenangkan	43.33%	36.67%	10%	6.67%	3.33%
6	Pembelajaran dengan <i>jumanlly</i> dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis bermanfaat bagi saya	50%	20%	13.33%	3.33%	13.33%
7	Pembelajaran dengan <i>jumanlly</i> dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis perlu dilanjutkan pada pertemuan lainnya	40%	43.33%	6.67%	6.67%	3.33%
8	Pembelajaran dengan <i>jumanlly</i> dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis meningkatkan hasil belajar saya	46.67%	36.67%	3.37%	10%	3.33%
9	Pembelajaran dengan <i>jumanlly</i> meningkatkan aktivitas belajar	43.33%	40%	16.67%	0	0
10	Pembelajaran dengan <i>jumanlly</i> menarik karena bisa diakses sesuai keinginan	53.33%	30%	6.67%	6.67%	3.33%

Berdasarkan data hasil responden siswa di atas dapat dilihat bahwa butir-butir angket tersebut mendapatkan respon sangat setuju (SS) sebagai persentase terbanyak disusul respon setuju (S). Hal ini memberikan gambaran bahwa media *jumanlly* yang diterapkan mendapat respon yang baik dari para responden siswa. Butir angket tertinggi yaitu pada butir nomor 1 dengan pernyataan “Pembelajaran dengan *jumanlly* dalam pembelajaran Al-qur'an Hadis menarik bagi saya” mendapatkan persentase sebesar 56.67% yang mengindikasikan bahwa penggunaan *jumanlly* membuat siswa tertarik untuk belajar yang kemudian akan berdampak kepada minat, motivasi dan hasil belajar siswa dan penilaian terendah untuk kategori (Sangat Setuju) terdapat pada butir angket nomor 3 dan 7 dengan bunyi indikator “Pembelajaran dengan *jumanlly* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis meningkatkan aktivitas belajar saya” sebanyak 40% dan indikator “Pembelajaran dengan *jumanlly* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis perlu dilanjutkan pada pertemuan lainnya” juga dengan persentase 40%. Untuk persentase pada kriteria penilaian setuju (S) didapatkan

persentase tertinggi sebesar 50% pada bunyi indikator “Pembelajaran dengan *jumanlly* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis memudahkan saya dalam mengingat materi”. Sedangkan untuk persentase netral, tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) ditemukan persentase tertinggi 16.67% untuk netral, 10% untuk tidak setuju dan 6.67% untuk sangat tidak setuju (STS).

Berdasarkan data persentase hasil penelitian di atas dapat dikemukakan bahwa penggunaan *game jumanlly* berbasis *genially* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rinjani menggunakan web *genially games* dengan mengimplementasikan *game jumanlly* pada mahasiswa PBSI UIN Jakarta, temuan dari penelitian tersebut menunjukkan hasil yang sangat signifikan dan mendapatkan hasil responden yang baik terhadap peningkatan motivasi belajar mahasiswa PBSI UIN Jakarta dalam penggunaan *game genially* (Rinjani, 2024).

Motivasi untuk belajar sangat penting dalam terjadinya pembelajaran (Supriani et al., 2020). Sering kali siswa yang kurang paham materi bukan semata-mata karena kurangnya pemahaman namun terkadang disebabkan tidak memiliki motivasi belajar maka materi yang diajarkan akan sulit dipahami (Emda, 2018). Berkenaan dengan motivasi siswa tersebut maka diperlukan kreativitas seorang guru dalam meningkatkan motivasi siswa salah satunya dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran seperti implementasi gamifikasi dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Penelitian yang dilakukan oleh Luz Castello-Cuesta terkait dengan implementasi web *genially* dengan menggunakan fitur *games* menunjukkan hasil bahwa penggunaan *genially games* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis dan pemahaman membaca EFL mahasiswa dan meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris, penelitian tersebut menggunakan data angket dengan jumlah responden 48 mahasiswa dan persentase tertinggi memperoleh angka 73.91% dengan indikator “Penggunaan *genially games* meningkatkan kemampuan membaca EFL”. Sedangkan untuk indikator peningkatan motivasi dengan *genially games* sebesar 60.87% (Castillo-Cuesta, 2022).

Hasil penelitian oleh Luz Castello-Cuesta jika dibandingkan dengan hasil temuan dalam penelitian ini terdapat perbedaan persentase terkhusus pada butir angket dengan indikator “Media *genially games* meningkatkan motivasi belajar” di mana hasil dari angket Luz Castello meraih 60.87% sedangkan dalam penelitian ini meraih 46.67%. Namun, kesimpulan dari beberapa penelitian yang dijadikan sebagai rujukan pustaka menunjukkan hasil bahwa penggunaan *jumanlly* berbasis web *genially* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar yang tentunya berdampak pada aktivitas dan hasil belajar.

4. Evaluasi

Setiap kegiatan pembelajaran tentu perlu adanya evaluasi sebagai acuan untuk lebih meningkatkan proses pembelajaran dan untuk mengetahui kekurangan dan hal yang perlu diperbaiki atau dikembangkan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap implementasi *game jumanlly* di kelas dan respon siswa terhadapnya dan penilaian dari guru bidang studi. Beberapa hal yang perlu dievaluasi adalah :

- a. Lebih menekankan kepada peserta didik bahwa tujuan dari pembelajaran dengan *game jumanlly* bukanlah fokus utamanya *game* (permainan) namun hal yang paling utama adalah bagaimana pemahaman siswa terhadap pembelajaran dengan bantuan pemanfaatan *game jumanlly* tersebut.
- b. Perlu mengevaluasi terhadap butir-butir soal dalam *game jumanlly* agar tidak terjadi kendala siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan karena terlalu sulit sehingga guru harus betul-betul memahami sejauh mana pencapaian materi siswa.
- c. Menekankan bahwa ketika *game jumanlly* dimainkan secara kelompok, agar setiap individu kelompok memainkan peran masing-masing dalam artian tidak menaruh harapan dengan teman yang lebih pintar.

- 3219 *Implementasi Game Jumanlly berbasis Genially dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah – Karnada Nasution, Ramadan Tanjung, Taupiq Hidayat, Hapsoh, Nova Artha Nikma Hasibuan*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8461>

Implikasi yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu : 1) pemanfaatan media berbasis gamifikasi digital, penelitian ini memberikan gambaran terkait pemanfaatan *game jumanlly* dalam pembelajaran. 2) pengembangan proses pembelajaran, temuan ini dapat menginformasikan betapa pentingnya penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran, pembelajaran yang cenderung konvensional akan berdampak kepada minat dan motivasi belajar siswa yang rendah karena adanya kebosanan dalam belajar. 3) penelitian lanjutan, penelitian ini membuka peluang kepada peneliti lainnya untuk melakukan penelitian lanjut dengan skala yang lebih luas.

Sedangkan untuk keterbatasan penelitian ini : 1) penelitian ini dilakukan dalam skala kecil karena hanya dilakukan dalam satu kelas di satu madrasah. 2) hasil penelitian ini tidak bisa digeneralisasi pada objek lain karena berbeda objek tentu berbeda hasil yang didapatkan. 3) fokus penelitian hanya kepada implementasi *game jumanlly* sehingga pembahasan tentang dampak penelitian tidak terlalu diangkat dalam pembahasan ini.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap perkembangan keilmuan karena dari studi pustaka yang dilakukan peneliti bahwa judul penelitian ini belum banyak di bahas sehingga penelitian lanjutan oleh para peneliti selanjutnya sangat dibutuhkan sehingga lebih banyak nantinya referensi-referensi terkait *game jumanlly* berbasis *genially*.

KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi berbasis digital dalam pembelajaran sudah menjadi sebuah kebutuhan demi tercapainya tujuan pembelajaran di era pendidikan abad ke 21 ini. Berbagai platform hadir sebagai sarana bagi para guru dalam mengembangkan proses pembelajaran di kelas. *Genially* adalah salah satu platform yang bisa digunakan dalam menunjang pembelajaran yang menarik dan interaktif. *Genially* memiliki banyak fitur yang bisa diaplikasikan salah satunya berbasis gamifikasi yaitu *jumanlly*. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa implementasi *jumanlly* pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis memiliki dampak yang baik dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal tersebut ditemukan dari keaktifan siswa dalam mengaplikasikan media *jumanlly* dan hasil responden siswa yang menunjukkan persentase yang baik sehingga *games jumanlly* ini dapat digunakan dalam pendidikan untuk meningkatkan pembelajaran interaktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/Kpd.V1i1.24>
- Amin, A. R. (2015). *Pengembangan Pendidikan Agama Islam; Reinterpretasi Berbasis Interdisipliner*. Lkis Pelangi Aksara.
- Castillo-Cuesta, L. (2022). Using Genially Games For Enhancing Efl Reading And Writing Skills In Online Education. *International Journal Of Learning, Teaching And Educational Research*, 21(1), 340–354. <https://doi.org/10.26803/Ijltet.21.1.19>
- Dp, U. (2022). Pendidikan Islam Dalam Perspektif Metode Penelitian Sejarah. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan Dan Kemasyarakatan*, 13(1), 51–74. <https://doi.org/10.62815/Darululum.V13i1.78>
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.

- 3220 *Implementasi Game Jumanlly berbasis Genially dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah – Karnada Nasution, Ramadan Tanjung, Taupiq Hidayat, Hapsoh, Nova Artha Nikma Hasibuan*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8461>
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/Jjp.V2i01.150>
- Harahap, O. F. M., Pd, M., Mastiur Napitupulu, S. K. M., & Batubara, N. S. (2022). *Media Pembelajaran: Teori Dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Cv. Azka Pustaka.
- Herlambang, Y. T. (2021). *Pedagogik: Telaah Kritis Ilmu Pendidikan Dalam Multiperspektif*. Bumi Aksara.
- Hima, L. R. (2017). Pengaruh Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Relasi Dan Fungsi. *Jipmat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.V2i1.1479>
- Juwandi, R. (2020). Penguatan Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis Pembelajaran Daring Di Era Digital 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*, 3(1), 448–451.
- Miranda, M., & Wuriyani, E. P. (2024). Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdote Berbantuan Web Genially Pada Siswa Kelas X Sma Swasta Budi Satrya. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 326–338. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/416>
- Novariana, M. (2021). Interaksi Edukatif Guru Kunjung Sebagai Strategi Alternatif Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal Of Educational Development (Ijed)*, 1(4), 702–715. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4562072>
- Nurjanah, S. (2019). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media Power Point. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 1–12.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Primadata, A. P., & Kusumawati, D. K. (2014). Modernisasi Pendidikan Di Indonesia Sebuah Perspektif Sosiologis Terhadap Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1), 29.
- Putra, L. D., & Afrina, N. (2023). The Development Of Genially-Based Interactive Learning Multimedia For Elementary School Students. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(2), 138–151. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.V6i2.8413>
- Rinjani, S. (2024). Implementasi Media Genially Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa Pbsi Uin Jakarta. *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.54259/diajar.V3i1.2345>
- Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*.
- Sania, K., Yogica, R., Ristiono, R., & Selaras, G. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Bermuatan Literasi Sains Menggunakan Aplikasi Powtoon Tentang Materi Keanekaragaman Hayati: Development Of Audio-Visual Learning Media Containing Science Literacy Using The Powtoon Application On Biodiversity Materials. *Biodik*, 8(1), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.V8i1.17011>
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4c Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(2), 107–117. <https://doi.org/10.15548/alawlad.V8i2.1597>
- Supriani, Y., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10. <http://ojs-steialamar.org/index.php/jaa/article/view/90>