

PEMANFAATAN GENIALLY BERBASIS GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN DHOROF ZAMAN DAN DHOROF MAKAN PADA MAHASISWA

Radiatul Fitriyah ✉, Siti Kholifah, Nurul Elmira Harmeilinda

Institut Sains Al-Qur'an Syekh Ibrahim Rokan Hulu, Indonesia

Institut Sains Al-Qur'an Syekh Ibrahim Rokan Hulu, Indonesia

MAS ASSALAM Naga Beralih, Indonesia

ABSTRAK

Pembelajaran materi *dhorof zaman* dan *makan* sering kali masih berlangsung secara konvensional melalui ceramah dan latihan tertulis, sehingga mahasiswa cenderung pasif, bahkan materi sering kali hanya dijelaskan melalui pemaparan singkat dan contoh terbatas, dengan asumsi mahasiswa dapat memahaminya tanpa kesulitan berarti, padahal pemahaman *dhorof zaman* dan *makan* menuntut kemampuan lebih tinggi seperti mengaplikasikan (*apply*) dan menganalisis (*analyze*). Situasi ini menuntut inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa dan membantu mereka menguasai konsep secara lebih mendalam. Salah satu pendekatan yang relevan adalah gamifikasi. Salah satu platform digital yang mendukung penerapan gamifikasi adalah Genially yang memiliki keunggulan berupa kemudahan akses, karena dapat digunakan tanpa harus mengunduh aplikasi tambahan. Platform ini juga memungkinkan pengguna memasukkan berbagai bahan atau media dari situs lain, termasuk konten dari YouTube. Metode *mix method* dengan desain penelitian *pretest-posttest one group design* digunakan dalam penelitian ini. Pemilihan subjek menggunakan teknik purposive sampling. Penggunaan Genially sebagai media gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap *dhorof zaman* dan *makan*. Pembelajaran menggunakan Genially memperkuat motivasi, fokus, dan retensi belajar. Strategi ini dapat direkomendasikan sebagai pendekatan alternatif yang relevan untuk pembelajaran bahasa Arab pada mahasiswa semester awal. Selain menambah pemahaman, penggunaan Genially juga meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Penggunaan Genially tidak hanya efektif sebagai media gamifikasi, tetapi juga mampu mengubah persepsi mahasiswa, meningkatkan motivasi, serta membantu mereka memahami materi *dhorof zaman* dan *makan* dengan lebih mendalam.

 OPEN ACCESS

ARTICLE HISTORY

Received: 04-02-2026

Accepted: 10-04-2026

KATA KUNCI

Genially, Gamifikasi, *Dhorof Zaman*, *Dhorof Makan*

CONTACT: ✉ fitriyahradiatul@gmail.com

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari, sebab perkembangan tersebut selalu berkaitan erat dengan teori maupun praktik dalam proses pembelajaran. Integrasi teknologi memungkinkan pendidik menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa saat ini. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab di perguruan tinggi, khususnya bagi mahasiswa semester awal, teknologi berperan penting dalam membantu pendidik menyampaikan materi tentang linguistik atau unsur-unsur bahasa yang bersifat konseptual, termasuk materi *dhorof zaman* dan *dhorof makan*. Mahasiswa membutuhkan media belajar yang mampu memadukan aspek linguistik dengan visualisasi dan interaktivitas agar pemahaman mereka terhadap fungsi dan penggunaan *dhorof* dapat berkembang secara optimal.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran materi ini sering kali masih berlangsung secara konvensional melalui ceramah dan latihan tertulis, sehingga mahasiswa cenderung pasif, kurang antusias, merasa bosan, serta mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan konsep ke dalam pemahaman teks maupun kalimat bahasa Arab. Bahkan dalam beberapa kasus, pendidik menganggap bahwa materi *dhorof zaman* dan *makan* merupakan materi sederhana sehingga tidak memerlukan media pembelajaran khusus atau penjelasan yang mendalam. Materi sering kali hanya dijelaskan melalui pemaparan singkat dan contoh terbatas, dengan asumsi mahasiswa dapat memahaminya tanpa kesulitan berarti.

Namun fakta di lapangan menunjukkan kondisi berbeda. Ketika peneliti memberikan soal bervariasi yang menuntut kemampuan analisis dalam konteks kalimat, mahasiswa yang mengerjakan secara berkelompok pun masih banyak melakukan kesalahan. Dari tiga kelompok yang dibentuk, kelompok pertama hanya menjawab benar 2 dari 10 soal, kelompok kedua 4 soal, dan kelompok ketiga 7 soal. Temuan ini menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa terhadap *dhorof zaman* dan *makan* masih belum optimal, dan pembelajaran yang terlalu sederhana tanpa dukungan media pendukung ini belum cukup membantu mahasiswa memahami materi secara komprehensif. Hal ini terjadi karena pembelajaran konvensional cenderung hanya menuntut kemampuan pada level ingatan (*remember*) saja, padahal pemahaman *dhorof zaman* dan *makan* menuntut kemampuan lebih tinggi seperti mengaplikasikan (*apply*) dan menganalisis (*analyze*). Hal ini sesuai dengan revisi Taksonomi Bloom yang menjelaskan bahwa ranah kognitif modern mencakup enam tahapan berpikir, yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Nafiati, 2021)

Situasi ini menuntut inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa dan membantu mereka menguasai konsep secara lebih mendalam. Salah satu pendekatan yang relevan adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam pembelajaran. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar mahasiswa. Sebuah meta-analisis besar menemukan bahwa gamifikasi secara signifikan meningkatkan pengalaman belajar dan performa akademik dibandingkan metode tradisional (Sailer & Homner, 2020). Efektivitas gamifikasi juga diperkuat oleh kajian teoritis yang mengaitkannya dengan Self-Determination Theory, di mana elemen seperti tantangan, level, poin, atau penghargaan mampu memenuhi kebutuhan dasar peserta didik terhadap kompetensi,

otonomi, dan keterhubungan sosial sehingga berdampak langsung pada motivasi intrinsik belajar (Krath et al., 2021)

Salah satu platform digital yang mendukung penerapan gamifikasi adalah Genially, Platform Genially merupakan alat berbasis web yang menyediakan beragam pilihan untuk membuat konten digital interaktif, seperti infografis, slide presentasi, poster, kuis, permainan, serta berbagai materi pembelajaran interaktif lainnya yang didukung dengan fitur-fitur kreatif. (Zamzami & Raharjo, 2024) Salah satu keunggulan media Genially adalah dapat diakses secara online, sehingga pengguna cukup membuka laman atau tautan yang tersedia tanpa perlu memindahkan atau mengatur ulang data presentasi secara manual seperti pada cara konvensional. (Aprilia et al., 2024) Selain itu, Genially juga memiliki keunggulan berupa kemudahan akses, karena dapat digunakan tanpa harus mengunduh aplikasi tambahan. Platform ini juga memungkinkan pengguna memasukkan berbagai bahan atau media dari situs lain, termasuk konten dari YouTube. (Salsabila & Alrianingrum, 2025)

Kebutuhan ini sejalan dengan temuan beberapa penelitian mutakhir yang menunjukkan bahwa gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar bahasa Arab. Misalnya, penelitian *Gamification Approach in Learning Arabic Language* menemukan bahwa pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar siswa secara signifikan. (Jasni et al., 2018) lain tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis game kuis juga melaporkan peningkatan interaktivitas dan performa belajar mahasiswa. (Laiya, 2025). Studi kelayakan mengenai media gamifikasi berbasis web untuk pembelajaran bahasa Arab tingkat menengah juga menyimpulkan bahwa gamifikasi merupakan media yang layak, menarik, serta meningkatkan kualitas interaksi instruksional. (Shiddiq et al., 2024)

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa penerapan Genially sebagai media gamifikasi penting untuk diteliti dalam rangka meningkatkan pemahaman mahasiswa pada materi *dhorof zaman* dan *makan*, serta memberikan alternatif pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai karakter pembelajar era digital pada pendidik, khususnya para pendidik pada bidang studi Bahasa Arab.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *mix method* dengan desain penelitian *pretest-posttest one group design*. Pendekatan ini dipilih karena tujuan pada penelitian ini adalah menguji efektivitas penggunaan Genially sebagai media gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi *dhorof zaman* dan *makan*. Dengan menggunakan desain ini, peneliti dapat membandingkan hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaan Genially tanpa melibatkan kelas kontrol, sehingga perubahan yang terjadi dapat diidentifikasi sebagai dampak dari perlakuan yang diberikan (Sugiyono, 2016).

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2025/2026 di Institut Sains Al-Qur'an Syekh Ibrahim Pasir Pengaraian. Lokasi penelitian ini dipilih karena mahasiswa pada program studi tersebut sedang mempelajari materi tata bahasa Arab, dan khususnya pada topik *Dhorof Zaman* dan *makan* yang sering dianggap sederhana oleh pendidik namun faktanya menimbulkan kebingungan ketika diaplikasikan dalam konteks kalimat. Selain itu, mahasiswa di program studi ini dinilai siap mengikuti

pembelajaran berbasis teknologi karena secara institusional didorong untuk mengintegrasikan literasi digital dalam proses pembelajaran.

Subjek penelitian terdiri dari mahasiswa gabungan pada beberapa program studi yaitu prodi Ilmu Tafsir Al-qur'an, Prodi Pendidikan Bahasa Arab dan Prodi Ekonomi Syariah dengan total keseluruhan 48 mahasiswa yang mengikuti perkuliahan Bahasa Arab pada materi Dhorof Zaman dan makan. Pemilihan subjek menggunakan teknik purposive sampling, yaitu dipilih berdasarkan keterlibatan langsung mereka dalam kegiatan pembelajaran berbasis Genially. Dengan demikian, seluruh peserta dalam kelas yang sedang mempelajari materi ini dilibatkan sebagai subjek penelitian dan seluruhnya menerima perlakuan berupa pembelajaran gamifikasi menggunakan Genially.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan angket. Tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest), yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman mahasiswa dalam menggunakan Dhorof Zaman dan makan secara tepat dalam kalimat berbahasa Arab. Tes ini menjadi indikator utama dalam melihat ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media Genially. Selain itu, peneliti melakukan observasi langsung selama proses pembelajaran untuk mencatat aktivitas dan keterlibatan mahasiswa dalam kelas, termasuk daya tarik media, fokus belajar, dan respons mahasiswa terhadap pendekatan gamifikasi. Observasi dicatat dalam bentuk catatan lapangan secara sistematis selama beberapa kali pertemuan.

Untuk memperkuat hasil penelitian, diberikan pula angket kepada mahasiswa setelah perlakuan selesai. Angket ini bertujuan menggali persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis Genially, terutama terkait aspek kemudahan penggunaan, tampilan visual, keterlibatan belajar, motivasi, serta manfaat gamifikasi terhadap pemahaman bahasa Arab. Data dari angket memberikan gambaran kualitatif yang menyertai hasil tes sehingga efektivitas media dapat dilihat tidak hanya dari hasil akhir, tetapi juga dari pengalaman belajar mahasiswa selama prosesnya berlangsung.

Data penelitian dianalisis menggunakan perpaduan teknik kuantitatif dan kualitatif. Data dari hasil pretest dan posttest dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan menghitung nilai rata-rata, selisih nilai, serta gain score untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi. Sementara itu, data hasil observasi dan angket dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (2002), yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan secara berkelanjutan sejak proses pengumpulan data hingga akhir penelitian untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh tidak hanya menggambarkan perubahan nilai, tetapi juga proses pembelajaran yang terjadi secara holistik. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai sejauh mana efektivitas penggunaan Genially sebagai media gamifikasi dalam pembelajaran Dhorof Zaman dan makan, baik dari sisi perubahan kemampuan kognitif mahasiswa maupun dari sisi pengalaman belajar dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil

Pelaksanaan pembelajaran materi *dhorof zaman* dan *dhorof makan* dalam kelas besar yang berjumlah 48 mahasiswa menuntut strategi pembelajaran yang efisien dan tetap efektif serta didukung dengan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan media gamifikasi Genially dilaksanakan secara berkelompok, bukan individu. Pendekatan ini dipilih karena pertimbangan keterbatasan waktu perkuliahan, jumlah peserta didik yang cukup banyak, serta kebutuhan untuk memastikan seluruh mahasiswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mahasiswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari 5–6 orang. Setiap kelompok berkolaborasi untuk menyelesaikan game interaktif yang telah dikembangkan melalui platform Genially. Game tersebut berisi rangkaian latihan analitis, seperti identifikasi *dhorof*, klasifikasi bentuk *zaman* dan *makan*, serta penerapannya dalam konteks kalimat. Aktivitas ini mendorong mahasiswa untuk berdiskusi, melakukan analisis bersama, serta mengambil keputusan kelompok dalam memilih jawaban yang benar. Mekanisme gamifikasi seperti poin, progres level, dan umpan balik langsung membuat mahasiswa lebih fokus dan bersemangat dalam menyelesaikan setiap tantangan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran kelompok dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa secara signifikan. Mahasiswa yang biasanya pasif dalam pembelajaran konvensional terlihat lebih aktif dalam memberikan pendapat, mengoreksi jawaban teman, dan berdiskusi mengenai alasan pemilihan *dhorof*. Fenomena ini sejalan dengan teori pembelajaran kolaboratif yang menyatakan bahwa interaksi sosial dapat mempercepat terbentuknya pemahaman konseptual dan mengurangi miskonsepsi linguistik. Data hasil tes kelompok menunjukkan peningkatan pemahaman setelah penggunaan gamifikasi Genially. Pada tahap pretest, beberapa kelompok masih melakukan banyak kesalahan dalam mengidentifikasi *dhorof* dalam kalimat. Sejalan dengan temuan awal penelitian, meskipun materi *dhorof* dianggap sederhana oleh sebagian pendidik, mahasiswa justru menunjukkan pemahaman yang belum stabil. Hal ini tampak pada hasil pretest di mana ketepatan jawaban kelompok masih rendah dan bervariasi.

Setelah pembelajaran berbasis game interaktif, hasil posttest kelompok menunjukkan peningkatan yang signifikan. Kelompok yang pada awalnya hanya mampu menjawab benar 2-4 soal dari 10 pada pretest, meningkat menjadi 7-9 jawaban benar pada posttest. Bahkan beberapa kelompok mencapai skor mendekati sempurna. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan gamifikasi membantu mahasiswa naik pada level kognitif yang lebih tinggi, dari sekadar *remember* menuju *apply* dan *analyze*, sebagaimana dijelaskan dalam taksonomi Bloom. Berikut dokumentasi kegiatan pembelajaran menggunakan Genially yang telah dilaksanakan pada mahasiswa di Institut Sains Al-Qur'an Syekh Ibrahim Pasir Pengaraian:

(1.1)



(1.2)



(1.3)



Gambar 1. Mahasiswa bekerja secara tim dalam pelaksanaan pembelajaran materi *dhorof zaman* dan *dhorof makan* dalam kelas berbasis gamifikasi menggunakan Genially.

(2.1)



Gambar 2. Suasana kolaborasi mahasiswa dalam pelaksanaan pembelajaran materi *dhorof zaman* dan *dhorof makan* dalam kelas berbasis gamifikasi menggunakan Genially.

Secara umum, penggunaan Genially sebagai media gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap *dhorof zaman* dan *makan*, terutama dalam konteks kelas besar. Pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok memberikan ruang bagi mahasiswa untuk saling melengkapi pemahaman, sedangkan elemen-elemen gamifikasi Genially memperkuat motivasi, fokus, dan retensi belajar. Dengan demikian, strategi ini dapat direkomendasikan sebagai pendekatan alternatif yang relevan untuk pembelajaran bahasa Arab pada mahasiswa semester awal. Di sisi lain, karena analisis dilakukan pada level kelompok, hasil penelitian tidak serta-merta mencerminkan perubahan pada tiap individu. Variabilitas antar anggota dalam setiap kelompok mungkin menyamarkan peningkatan atau penurunan individu. Untuk mengatasi keterbatasan ini, penelitian ini melengkapinya dengan observasi dan wawancara kelompok sebagai triangulasi.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Genially sebagai media gamifikasi dalam pembelajaran *dhorof zaman* dan *makan*. Sebagian besar mahasiswa mengaku bahwa game interaktif membantu mereka memahami materi dengan lebih jelas. Seorang mahasiswa menyatakan, “*Saya baru sadar ternyata membedakan dhorof zaman dan makan itu tidak cukup dari definisinya saja. Waktu main game, saya langsung lihat kesalahan saya sendiri.*” Mahasiswa lain menegaskan

bahwa fitur umpan balik otomatis pada Genially sangat membantu proses belajar mandiri. Ia mengatakan, “*Kalau salah, langsung muncul koreksinya. Jadi saya cepat tahu bagian mana yang belum paham.*” Hal ini menunjukkan bahwa Genially tidak hanya berfungsi sebagai media latihan, tetapi juga sebagai alat refleksi yang membantu mahasiswa mengidentifikasi kesalahan secara real time.

Pembelajaran kelompok juga terbukti berperan besar dalam memperkuat pemahaman mahasiswa. Mereka merasa diskusi antaranggota kelompok membantu memperbaiki miskonsepsi dan memperjelas pemahaman masing-masing. Seorang mahasiswa mengungkapkan, “*Ternyata teman-teman saya juga banyak yang bingung. Jadi waktu diskusi kelompok, kami saling jelasin. Kalau saya salah, teman yang lain bantu koreksi.*” Menariknya, beberapa mahasiswa mengaku bahwa sebelumnya mereka menganggap materi *dhorof* sebagai materi yang “mudah” dan tidak memerlukan pembelajaran mendalam. Namun setelah mengerjakan soal-soal analitis di Genially, pandangan mereka berubah. Salah seorang mahasiswa berkata, “*Awalnya saya pikir gampang. Tapi pas game, ternyata banyak kalimat yang bikin bingung. Jadi saya sadar materi ini nggak sesederhana itu.*”

Selain menambah pemahaman, penggunaan Genially juga meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Mereka merasa pembelajaran tidak lagi monoton seperti ketika hanya mendengarkan ceramah atau mengerjakan latihan tertulis. Seorang mahasiswa berkomentar, “*Belajarnya jadi lebih seru. Kayak main game tapi sambil belajar. Jadi saya lebih fokus dan nggak cepat bosan.*” Secara keseluruhan, kutipan-kutipan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan Genially tidak hanya efektif sebagai media gamifikasi, tetapi juga mampu mengubah persepsi mahasiswa, meningkatkan motivasi, serta membantu mereka memahami materi *dhorof zaman* dan *makan* dengan lebih mendalam.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Genially berbasis gamifikasi efektif diterapkan dalam pembelajaran *dhorof zaman* dan *dhorof makan* pada mahasiswa, khususnya dalam konteks kelas besar. Strategi pembelajaran kelompok dalam pembelajaran ini dipilih untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah peserta yang banyak, sekaligus memastikan keterlibatan aktif seluruh mahasiswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media digital interaktif dan gamifikasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada kelas dengan jumlah peserta besar. (Zain et al., n.d.)

Perbandingan hasil pretest dan posttest kelompok menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan terhadap *dhorof zaman* dan *dhorof makan*. Pada tahap awal, beberapa kelompok masih melakukan banyak kesalahan, menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa terhadap materi yang dianggap sederhana oleh pendidik seringkali belum stabil. Setelah penerapan gamifikasi Genially, skor posttest meningkat secara drastis, menandakan mahasiswa mampu memahami materi secara lebih mendalam dan kontekstual. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa gamifikasi juga dipercaya bisa membuat lingkungan pembelajaran interaktif, para pembelajar dapat mempertimbangkan beberapa kondisi lingkungan belajar yang dapat membantu pebelajar lebih terlibat dalam kegiatan belajar, serta membantu memperkuat pemahaman konsep yang kompleks. (Febriansah et al., 2024)

Lebih jauh, gamifikasi terbukti membantu mahasiswa meningkatkan level kognitif. Data posttest menunjukkan pergeseran kemampuan dari mengingat definisi (remember) menjadi menerapkan dan menganalisis *dhorof* dalam konteks kalimat (apply dan analyze), sesuai dengan taksonomi Bloom (Bloom, 1956). Elemen gamifikasi seperti poin, progres level, dan umpan balik langsung memungkinkan mahasiswa belajar secara aktif dan reflektif, yang mendukung temuan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, meningkatkan pengalaman belajar dan performa akademik dibandingkan metode tradisional (Sailer & Homner, 2020)

Hasil wawancara mendukung temuan kuantitatif, menunjukkan bahwa umpan balik otomatis pada Genially membantu mahasiswa menyadari kesalahan secara real time dan mempercepat refleksi belajar. Mahasiswa juga melaporkan perubahan persepsi terhadap materi *dhorof*, menyadari kompleksitas materi setelah mengerjakan soal analitis dalam game. Hal ini mengindikasikan bahwa gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai media latihan, tetapi juga sebagai alat untuk membangun kesadaran metakognitif serta meningkatkan kualitas interaksi instruksional. (Shiddiq et al., 2024) Meski hasil penelitian menunjukkan hasil positif, analisis dilakukan pada level kelompok sehingga variabilitas kemampuan individu tidak sepenuhnya tercermin. Keterbatasan ini diantisipasi melalui triangulasi data berupa observasi dan wawancara. Dengan demikian, penelitian tetap memberikan gambaran valid mengenai efektivitas gamifikasi dalam konteks pembelajaran bahasa Arab. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Genially berbasis gamifikasi efektif untuk meningkatkan pemahaman *dhorof zaman* dan *dhorof makan*, memperkuat motivasi belajar, dan membangun keterlibatan aktif mahasiswa. Pendekatan ini dapat direkomendasikan sebagai strategi alternatif dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya bagi mahasiswa semester awal.

Kesimpulan

Penggunaan Genially sebagai media gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap *dhorof zaman* dan *makan*, terutama dalam konteks kelas besar. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan gamifikasi menggunakan Genially memperkuat motivasi, fokus, dan retensi belajar. Dengan demikian, strategi ini dapat direkomendasikan sebagai pendekatan alternatif yang relevan untuk pembelajaran bahasa Arab pada mahasiswa semester awal. Perbandingan hasil pretest dan posttest kelompok menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan terhadap materi *dhorof zaman* dan *dhorof makan*. Setelah penerapan gamifikasi Genially, skor posttest meningkat secara drastis, menandakan mahasiswa mampu memahami materi secara lebih mendalam dan kontekstual.

Selain menambah pemahaman, penggunaan Genially juga meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Mereka merasa pembelajaran tidak lagi monoton seperti ketika hanya mendengarkan ceramah atau mengerjakan latihan tertulis. Penggunaan Genially tidak hanya efektif sebagai media gamifikasi, tetapi juga mampu mengubah persepsi mahasiswa, meningkatkan motivasi, serta membantu mereka memahami materi *dhorof zaman* dan *makan* dengan lebih mendalam. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengombinasikan analisis individu dan kelompok, serta mengeksplorasi dampak jangka panjang gamifikasi terhadap retensi dan transfer pengetahuan.

Daftar Pustaka

- Aprilia, I. N., Sundari, F. S., & Wijaya, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83564>
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). The GAMIFICATION DEVELOPMENTS IN EDUCATION: PERKEMBANGAN GAMIFIKASI DI BIDANG PENDIDIKAN. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>
- Jasni, S. R., Zailani, S., & Zainal, H. (2018). Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Gamification Approach in Learning Arabic Language. *Journal of Fatwa Management and Research*, 13(1), 358–367. <https://doi.org/10.33102/jfatwa.vol13no1.165>
- Krath, J., Schürmann, L., & von Korfflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
- Laiya, F. F. S. (2025). Design and Implementation of Gamification-Based Arabic Language Learning Materials through the Quizizz Application to Enhance Students' Motivation and Interactivity. *Albariq: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(1), 111–136. <https://doi.org/10.24239/albariq.v6i1.118>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: A Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Salsabila, F., & Alrianingrum, S. (2025). PENGARUH PLATFORM GENIALLY TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MURID DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI SMAN 17 SURABAYA. 16(2).
- Shiddiq, J., Zubaidi, A., Kholis, M. N., & Rokhani, R. (2024). Feasibility of Web-based Digital Arabic Gamification Media for Islamic Junior High School Students. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 8(1 May), 169–186. <https://doi.org/10.29240/jba.v8i1.8946>
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Zain, R., Saputri, B. R., Akbar, M. J., Hidayah, N., & Imanissafitri, F. (n.d.). PENERAPAN METODE GAMIFICATION UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIVAN DAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS VII MTS. MUALLIMAT MELALUI KREATIVAS GURU.
- Zamzami, A. N., & Raharjo, R. (2024). Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(3), 31–42. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i3.294>