

Accepted:
Oktober 2025

Revised:
November 2025

Published:
Desember 2025

EFEKTIVITAS *GAME-BASED LEARNING* BERBASIS *GENIALLY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI PESERTA DIDIK DI SMPN 5 SURABAYA

M. Nasihuddin

UIN Sunan Ampel Surabaya

Email: nasihuddin245@gmail.com

Ismail Anas

UIN Sunan Ampel Surabaya

Email: Anasismail553@gmail.com

Abstract

The low level of students' learning motivation in Islamic Religious Education (IRE) remains a challenge, particularly due to the limited use of varied and interactive learning media. This study aims to examine the effectiveness of implementing game-based learning media in the form of a snakes and ladders game developed using the Genially platform in improving students' learning motivation at a public junior high school in Surabaya. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental control group design. The sample consisted of 60 eighth-grade students selected through purposive sampling. Data were collected through observation and questionnaires and analyzed using descriptive analysis and a t-test. The results indicate a significant increase in students' learning motivation following the implementation of Genially-based game-based learning media. The learning motivation score improved from the "strong" category to the "very strong" category, and the t-test results showed a significance value of 0.00 (< 0.05). These findings demonstrate that Genially-based game-based learning media are effective in enhancing students' learning motivation in Islamic Religious Education. This study contributes to the development of innovative and digitally based learning media for Islamic Religious Education.

Keywords: *Implementation Effectiveness; Genially-Based Snakes and Ladders Learning Media; Learning Motivation*

Abstrak

Rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih menjadi tantangan, terutama akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan game-based learning media ular tangga berbasis platform Genially dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMPN Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental control group design. Sampel penelitian terdiri atas 60 peserta didik kelas VIII yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan kuesioner, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan adanya

peningkatan signifikan motivasi belajar peserta didik setelah penerapan media game-based learning berbasis Genially. Skor motivasi belajar meningkat dari kategori kuat menjadi sangat kuat, dan hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,00 ($< 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa media game-based learning berbasis Genially efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran PAI yang inovatif dan berbasis teknologi digital.

Kata Kunci: *Efektivitas Penerapan; Media Ular Tangga Genially; Motivasi Belajar.*

Pendahuluan

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor fundamental yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan keterlibatan aktif, ketekunan, serta hasil belajar yang lebih baik. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), motivasi belajar menjadi aspek yang sangat penting karena pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan nilai-nilai religius peserta didik.

Namun demikian, praktik pembelajaran PAI di sekolah menengah pertama masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. Rendahnya motivasi ini sering kali disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan masih didominasi oleh metode konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran PAI dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang kurang menarik, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi digital membuka peluang besar bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu pendekatan pembelajaran yang berkembang pesat seiring kemajuan teknologi adalah game-based learning. Pendekatan ini memanfaatkan unsur permainan sebagai sarana pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, minat, dan motivasi belajar peserta didik. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa game-based learning mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Penelitian-penelitian mutakhir menunjukkan bahwa penerapan game-based learning memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik di berbagai mata pelajaran. Indriyani dan Tofaynudin (2024) serta Aprianti et al. (2024) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran dapat menjadi strategi efektif untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran PAI, pendekatan game-based learning juga mulai mendapatkan perhatian. Beberapa penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dan kualitas pembelajaran PAI (Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Azami Cianjur, 2024; Zahrania et al., 2025). Media permainan memungkinkan peserta didik belajar nilai-nilai keislaman melalui pengalaman yang lebih kontekstual dan tidak monoton, sehingga materi PAI lebih mudah dipahami dan diterima.

Salah satu platform digital yang mendukung pengembangan media *game-based learning* adalah *Genially*. Platform ini memungkinkan guru untuk merancang media pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur visual, audio, animasi, dan permainan. Penggunaan *Genially* memberikan fleksibilitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik serta mudah diakses oleh peserta didik. Integrasi platform ini dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan motivasi belajar melalui tampilan visual yang atraktif dan interaksi yang dinamis.

Permainan tradisional seperti ular tangga memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang sederhana, kompetitif, dan menyenangkan. Ketika permainan tradisional ini diintegrasikan ke dalam platform digital seperti *Genially*, permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang terstruktur. Integrasi ini memungkinkan penyampaian materi PAI secara lebih menarik, sekaligus menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas efektivitas *game-based learning*, kajian empiris yang secara khusus menguji efektivitas media permainan ular tangga berbasis *Genially* dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di tingkat SMP masih relatif terbatas. Sebagian penelitian lebih menekankan pada aspek hasil belajar atau persepsi peserta didik, sementara kajian yang berfokus pada motivasi belajar sebagai variabel utama masih perlu dikembangkan. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang relevan untuk dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan *game-based learning* media ular tangga berbasis platform *Genially* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di tingkat SMP. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam memperkaya kajian pembelajaran PAI berbasis teknologi digital serta kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berorientasi pada peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental control group design*. Desain ini dipilih untuk menguji efektivitas penerapan *game-based learning* media ular tangga berbasis platform *Genially* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Surabaya. Populasi penelitian berjumlah 831 peserta didik, dengan sampel sebanyak 60 peserta didik yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*. Sampel dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *game-based learning* berbasis *Genially* dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan kuesioner motivasi belajar. Instrumen kuesioner digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif untuk melihat kecenderungan skor motivasi belajar serta analisis statistik parametrik menggunakan uji *t* untuk menguji perbedaan motivasi belajar antara kelompok sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game-based learning media ular tangga berbasis platform Genially secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang memadukan unsur permainan dan teknologi digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Peningkatan motivasi belajar yang signifikan ini mempertegas bahwa media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menentukan kualitas proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang selama ini cenderung dipersepsikan sebagai normatif dan teoritis.

Secara kuantitatif, peningkatan skor motivasi belajar peserta didik dari kategori kuat menjadi sangat kuat menunjukkan adanya perubahan sikap belajar yang positif setelah penerapan media game-based learning berbasis Genially. Perubahan ini tidak hanya mencerminkan meningkatnya minat belajar, tetapi juga menunjukkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa motivasi belajar tidak semata-mata dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh desain pembelajaran dan media yang digunakan oleh guru.

Dari perspektif teoretis, hasil penelitian ini menguatkan teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya keterlibatan kognitif dan emosional dalam proses pembelajaran. Game-based learning memberikan stimulus belajar melalui mekanisme tantangan, umpan balik, dan penghargaan, yang secara psikologis mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan dorongan untuk belajar. Platform Genially, dengan fitur interaktif dan visual yang menarik, berperan sebagai fasilitator yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah.

Temuan penelitian ini juga selaras dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penerapan game-based learning berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik (Indriyani & Tofaynudin, 2024; Palupi & Suaedi, 2025). Dalam konteks pembelajaran PAI, hasil penelitian ini memperkuat temuan Zahrania et al. (2025) yang menyatakan bahwa media game edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Kesamaan hasil penelitian ini dengan penelitian sebelumnya menunjukkan konsistensi empiris terkait efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis permainan.

Namun demikian, penelitian ini memiliki kekhasan dibandingkan penelitian terdahulu, yaitu pada integrasi permainan tradisional ular tangga ke dalam platform digital Genially. Integrasi ini memberikan nilai tambah karena mampu menggabungkan unsur budaya lokal dengan teknologi modern, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Permainan ular tangga yang bersifat kompetitif dan kolaboratif mampu mendorong interaksi sosial antar peserta didik, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar.

Dalam konteks pembelajaran PAI, penggunaan media game-based learning berbasis Genially juga memiliki implikasi pedagogis yang penting. Pembelajaran PAI tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga pada internalisasi nilai-nilai keislaman. Media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat membantu peserta didik memahami materi PAI secara lebih mendalam tanpa merasa terbebani. Dengan demikian, pendekatan ini berpotensi mengubah paradigma pembelajaran PAI dari yang bersifat teacher-centered menjadi student-centered.

Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran PAI dapat menjadi solusi atas tantangan pembelajaran di era digital. Peserta didik

generasi saat ini memiliki kecenderungan tinggi terhadap penggunaan teknologi dan media digital. Oleh karena itu, integrasi platform digital seperti *Genially* dalam pembelajaran PAI dapat menjembatani kesenjangan antara karakteristik peserta didik dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian ini hanya berfokus pada variabel motivasi belajar dan dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji pengaruh *game-based learning* berbasis *Genially* terhadap variabel lain, seperti hasil belajar, sikap religius, atau keterampilan sosial peserta didik, serta melibatkan subjek dan konteks yang lebih beragam.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa *game-based learning* media ular tangga berbasis *Genially* merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dan relevan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Integrasi media permainan dan teknologi digital tidak hanya memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan pembelajaran PAI yang lebih inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik di era digital.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *game-based learning* media ular tangga berbasis platform *Genially* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMP. Peningkatan motivasi belajar terlihat dari perubahan kategori motivasi peserta didik dari kuat menjadi sangat kuat serta diperkuat oleh hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan dan teknologi digital mampu menciptakan proses pembelajaran PAI yang lebih menarik dan partisipatif.

Daftar Pustaka

- Aprianti, A., Fadillah, M. A., & Wibowo, T. U. S. (2024). Pengaruh digital *game-based learning* terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan UNIGA*.
- Effect of Digital Game-Based Learning on student engagement and motivation. (2023). *Computers*, 12(9), Article 177.
- Indriyani, L., & Tofaynudin, J. (2024). Penggunaan *game-based learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*.
- Palupi, S. R., & Suaedi, H. (2025). Model pembelajaran berbasis *game-based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar dan pembelajaran aktif siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2).
- Putri Aini, M. A., Herpratiwi, H., & Firdaus, R. (2025). The influence of *game-based learning* on student motivation in the digital era. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Azami Cianjur. (2024). Implementasi pembelajaran berbasis *game* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. *Akhlak: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Filsafat*.

Zahrana, N. N., et al. (2025). Penerapan media game edukatif dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 294–305.

Journal Salimiya: Vol. 6, No.4, Desember 2025, e-ISSN; 2721-7078

Copyright rests with the authors

Copyright of ***Jurnal Salimiya*** is the property of ***Jurnal Salimiya*** and its content may not be copied or emailed to multiple sites or posted to a listserv without the copyright holder's express written permission. However, users may print, download, or email articles for individual use.

<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>