

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI MEDIA INTERAKTIF GENIALLY BERBASIS GAMIFIKASI DIGITAL

Eka Sartika^{1*}, Salam², Wa Ode Irawati³

^{1,2,3} Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia
eka@ung.ac.id

Abstrak

Transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada era digital menuntut pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Salah satu media yang mendukung kebutuhan tersebut adalah **Genially**, yaitu platform interaktif yang mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dengan gamifikasi digital sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pemanfaatan media interaktif Genially berbasis gamifikasi digital serta mengidentifikasi kontribusinya terhadap keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Genially berbasis gamifikasi digital mampu mentransformasi pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih interaktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik. Integrasi elemen multimedia, aktivitas interaktif, serta fitur gamifikasi mendorong meningkatnya motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan interaksi selama proses pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Genially merupakan media pembelajaran yang relevan untuk mendukung transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan penguatan literasi digital.

Kata Kunci: transformasi pembelajaran, pembelajaran Bahasa Indonesia, Genially, media interaktif, gamifikasi digital.

Abstract

The transformation of Indonesian language learning in the digital era requires instructional media capable of creating interactive, innovative, and student-centered learning experiences. One platform that supports this transformation is Genially, an interactive platform that integrates multimedia features with digital gamification to create engaging learning activities. This study aims to describe the transformation of Indonesian language learning through Genially-based interactive media and to identify its contribution to students' engagement during the learning process. The study employed a qualitative descriptive approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using an interactive model consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that Genially-based interactive media transformed Indonesian language learning into a more interactive, participatory, and student-centered process. The integration of multimedia content, interactive activities, and gamification elements enhanced students' motivation, engagement,

and classroom interaction. These findings suggest that Genially is an innovative instructional medium that supports the transformation of Indonesian language learning in accordance with the demands of twenty-first-century education and digital literacy development.

Keywords: learning transformation, Indonesian language learning, Genially, interactive media, digital gamification.

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan pada era digital telah mengubah paradigma pembelajaran dari pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher-centered learning*) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Transformasi tersebut tidak hanya ditandai dengan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, tetapi juga melalui perubahan strategi pedagogis yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Transformasi digital dalam pendidikan tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga menuntut perubahan pendekatan pedagogis yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Pemanfaatan teknologi pendidikan perlu diarahkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna sehingga peserta didik mampu mengembangkan kompetensi yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21 (Bond & Bedenlier, 2019).

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui aktivitas berbahasa. Namun, implementasi pembelajaran di sekolah masih sering didominasi oleh penggunaan media konvensional yang kurang mampu mengakomodasi karakteristik generasi digital. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung berlangsung satu arah sehingga motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar peserta didik belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan berpusat pada peserta didik.

Salah satu pendekatan yang berkembang dalam mendukung transformasi pembelajaran adalah gamifikasi digital. Gamifikasi digital merupakan pendekatan pembelajaran yang menerapkan elemen-elemen permainan, seperti tantangan,

penghargaan, poin, dan umpan balik ke dalam aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik. Deterding et al. (2011) menjelaskan bahwa gamifikasi bukan berarti mengubah pembelajaran menjadi permainan, melainkan menggunakan elemen desain permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Kajian empiris menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi memiliki kontribusi positif terhadap motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Hamari et al., 2014; Sailer & Homner, 2020). Penerapan gamifikasi tidak mengubah pembelajaran menjadi permainan, tetapi memanfaatkan mekanisme permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menantang, dan bermakna. Temuan tersebut diperkuat oleh Shen et al. (2024) yang menemukan bahwa integrasi gamifikasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap capaian pembelajaran bahasa, dengan motivasi peserta didik berperan sebagai mediator utama dalam hubungan tersebut.

Implementasi gamifikasi digital memerlukan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia secara interaktif. Salah satu media yang memiliki karakteristik tersebut adalah Genially. Platform ini memungkinkan pendidik mengembangkan media pembelajaran yang memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, kuis, simulasi, serta aktivitas interaktif dalam satu lingkungan belajar. Pemanfaatan media interaktif berbasis multimedia memungkinkan pendidik mengembangkan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui integrasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan aktivitas interaktif. Menurut Mayer (2021), penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik membangun pemahaman melalui penyajian informasi dalam berbagai bentuk representasi yang saling melengkapi. Karakteristik tersebut menjadi dasar pengembangan media interaktif seperti Genially yang menggabungkan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif dalam satu lingkungan pembelajaran. Penelitian mengenai pemanfaatan media digital berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah menunjukkan hasil yang positif. Korompot et al. (2026) menemukan bahwa penerapan Educandy pada pembelajaran keterampilan menyimak mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Platform tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik

untuk belajar secara aktif melalui permainan edukatif yang mendukung proses pembelajaran menyimak.

Temuan yang sejalan juga dilaporkan oleh Hundolo et al. (2026) yang mengimplementasikan platform Blooket berbasis gamifikasi dalam pembelajaran menyimak. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi digital mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, serta partisipasi peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Temuan ini memperkuat bahwa pemanfaatan platform digital berbasis gamifikasi memberikan kontribusi positif terhadap terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya masih berfokus pada pemanfaatan platform digital tertentu untuk mendukung aktivitas pembelajaran atau asesmen. Kajian yang secara khusus menempatkan Genially sebagai media interaktif berbasis gamifikasi digital dalam mentransformasi pembelajaran Bahasa Indonesia masih relatif terbatas. Padahal, Genially memiliki karakteristik yang memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia, aktivitas interaktif, dan mekanisme gamifikasi dalam satu lingkungan belajar sehingga berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih komprehensif. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) berupa kajian mengenai transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media interaktif Genially berbasis gamifikasi digital sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media interaktif Genially berbasis gamifikasi digital serta menganalisis kontribusinya dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, partisipatif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk mendeskripsikan transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media interaktif Genially berbasis gamifikasi digital. Pendekatan kualitatif dipilih karena

penelitian berfokus pada penggambaran secara mendalam mengenai proses transformasi pembelajaran, interaksi peserta didik, serta implementasi media interaktif Genially dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik. Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan peserta didik yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran menggunakan media interaktif Genially berbasis gamifikasi digital. Penentuan subjek penelitian dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu memilih informan yang dianggap memiliki pengalaman dan informasi yang relevan dengan fokus penelitian.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti, yang didukung oleh pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Pedoman observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai pelaksanaan pembelajaran, keterlibatan peserta didik, interaksi pembelajaran, serta pemanfaatan fitur-fitur interaktif pada platform Genially. Pedoman wawancara digunakan untuk menggali pengalaman, persepsi, dan tanggapan guru maupun peserta didik terhadap penggunaan media interaktif berbasis gamifikasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa perangkat pembelajaran, media Genially yang digunakan, hasil pekerjaan peserta didik, foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen pendukung lainnya.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung untuk memperoleh gambaran mengenai implementasi media interaktif Genially berbasis gamifikasi digital. Wawancara dilaksanakan secara semi-terstruktur sehingga peneliti dapat menggali informasi secara lebih mendalam mengenai pengalaman belajar peserta didik dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif.

Data penelitian berupa data kualitatif yang terdiri atas hasil observasi, transkrip wawancara, dan dokumen pendukung. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan serta verifikasi simpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan *member checking* sehingga data yang diperoleh memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi. Hasil

analisis kemudian diinterpretasikan untuk mendeskripsikan bagaimana media interaktif Genially berbasis gamifikasi digital berkontribusi dalam mentransformasi pembelajaran Bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Media Interaktif Genially

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Genially berbasis gamifikasi digital membawa perubahan terhadap pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran yang sebelumnya berlangsung secara konvensional berkembang menjadi pembelajaran yang lebih interaktif melalui pemanfaatan berbagai fitur multimedia, seperti teks, gambar, video, animasi, serta aktivitas interaktif yang terintegrasi dalam satu platform.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, peserta didik terlihat aktif mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Mereka mengeksplorasi media secara mandiri, menyelesaikan aktivitas yang disediakan, serta berpartisipasi dalam diskusi yang difasilitasi guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Observasi Implementasi Media Interaktif Genially

No	Aspek yang Diamati	Temuan Penelitian
1	Aktivitas guru	Guru mengintegrasikan media Genially dalam seluruh tahapan pembelajaran.
2	Aktivitas peserta didik	Peserta didik aktif mengeksplorasi media dan menyelesaikan aktivitas pembelajaran.
3	Interaksi pembelajaran	Terjadi interaksi yang lebih intensif antara guru, peserta didik, dan media.
4	Suasana pembelajaran	Pembelajaran berlangsung lebih aktif dan kondusif.
5	Penggunaan media	Seluruh fitur interaktif dapat dimanfaatkan selama proses pembelajaran.

Respons Peserta Didik terhadap Penggunaan Genially

Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media interaktif Genially. Mereka menyatakan bahwa

pembelajaran menjadi lebih menarik karena media menyajikan berbagai aktivitas yang mendorong keterlibatan selama proses pembelajaran.

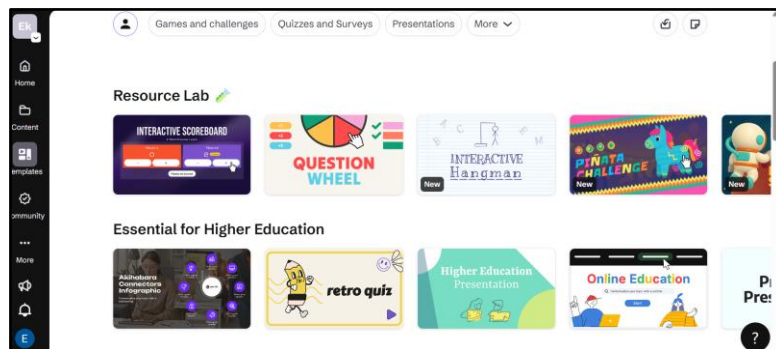
Salah seorang peserta didik menyampaikan bahwa:

"Saya rasa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran di masa depan adalah dengan menyediakan lebih banyak variasi aktivitas atau permainan, serta memberikan hadiah atau penghargaan yang lebih nyata atau menarik bagi peserta didik yang berprestasi."

Hasil wawancara lainnya menunjukkan bahwa peserta didik berharap media yang digunakan terus dikembangkan agar aktivitas pembelajaran menjadi semakin bervariasi.

Dokumentasi Implementasi Media Interaktif

Selain observasi dan wawancara, penelitian juga didukung oleh dokumentasi pelaksanaan pembelajaran. Dokumentasi menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengikuti setiap tahapan aktivitas yang dirancang dalam media interaktif Genially.



Gambar 1. Tampilan Genially



Gambar 2. Tampilan fitur Quizzes



Gambar 3. Permainan Ular Tangga Melalui Platform Genial.ly



Gambar 4. Diskusi Kelompok



Gambar 5. Pemberian Soal Melalui Platform Genial.ly

Pembahasan

Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Media Interaktif Genially

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Genially telah mengubah proses pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih aktif dan berpusat

pada peserta didik. Transformasi tersebut terlihat dari meningkatnya interaksi peserta didik dengan media, guru, dan sesama peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan berbagai elemen multimedia memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini sejalan dengan Bond dan Bedenlier (2019) yang menjelaskan bahwa teknologi pendidikan dapat menjadi faktor pendukung keterlibatan peserta didik apabila diintegrasikan dengan strategi pedagogis yang tepat. Dengan demikian, transformasi pembelajaran melalui Genially tidak hanya terletak pada penggunaan platform digital, tetapi pada kemampuan pendidik dalam merancang pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Peran Gamifikasi Digital dalam Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik

Respons positif peserta didik menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi digital melalui Genially mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi. Aktivitas interaktif yang disediakan dalam media memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran. Temuan ini mendukung pandangan Deterding et al. (2011) bahwa gamifikasi memanfaatkan elemen desain permainan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam suatu aktivitas tertentu, termasuk pembelajaran. Selain itu, hasil meta-analisis Sailer dan Homner (2020) menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap aspek kognitif, motivasional, dan perilaku peserta didik. Hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian Korompot et al. (2026) yang menunjukkan bahwa media digital berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Demikian pula, Hundolo et al. (2026) melaporkan bahwa pemanfaatan platform gamifikasi memberikan dampak positif terhadap antusiasme dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan gamifikasi lebih ditentukan oleh desain pembelajaran daripada oleh jenis platform yang digunakan.

Kontribusi Genially terhadap Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Keunggulan Genially terletak pada kemampuannya mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dalam satu media pembelajaran sehingga pengalaman belajar menjadi lebih komprehensif. Dokumentasi hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik mampu menyelesaikan aktivitas pembelajaran secara mandiri serta memanfaatkan berbagai fitur interaktif yang tersedia. Hal tersebut menunjukkan bahwa Genially tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang mendukung pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

Temuan ini mendukung penelitian Mauri-Medrano et al. (2024) yang menyatakan bahwa Genially meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran melalui integrasi multimedia dan aktivitas interaktif. Hasil senada juga dilaporkan oleh Arum et al. (2025) yang mengembangkan multimedia interaktif berbasis Genially dan menemukan bahwa media tersebut efektif meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar, dengan tingkat kelayakan media dan materi yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian ini, transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media interaktif Genially berbasis gamifikasi digital merupakan bentuk inovasi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 karena mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan keterlibatan peserta didik dalam satu ekosistem pembelajaran yang utuh.

KESIMPULAN

Penerapan media interaktif Genially berbasis gamifikasi digital mampu mentransformasi pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih interaktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik. Integrasi berbagai elemen multimedia dan aktivitas berbasis gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa transformasi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh pemanfaatan teknologi sebagai media, tetapi juga oleh kemampuan pendidik merancang pengalaman belajar yang inovatif melalui integrasi teknologi, pedagogi, dan strategi pembelajaran yang tepat. Dengan demikian, Genially berbasis gamifikasi

digital dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada era digital.

Berdasarkan temuan tersebut, guru disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan fitur-fitur Genially secara optimal dengan memperhatikan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji implementasi Genially pada konteks, jenjang pendidikan, atau desain pembelajaran yang berbeda sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media interaktif berbasis gamifikasi digital dalam mendukung transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Arum, W. S. A., Khalilah, H. N., Marini, A., Yarmi, G., Safitri, D., & Dewiyani, L. (2025). Managing students' learning interest in civics learning through a genially-based interactive multimedia. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(2), 658–664. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i2.21264>
- Bond, M., & Bedenlier, S. (2019). Facilitating student engagement through educational technology: Towards a conceptual framework. *Journal of Interactive Media in Education*, 2019(1), Article 11. <https://doi.org/10.5334/jime.528>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hundolo, N. U., Salam, & Sartika, E. (2026). Implementation of the gamification-based Blooket platform in learning to listen to fantasy fairy tales. *IDEAS: Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 14(1), 2467–2484.
- Korompot, T., Muslimin, & Sartika, E. (2026). Application of Educandy in listening skills learning of descriptive texts for grade IX students of SMP Negeri 1 Telaga. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 5(3). <https://doi.org/10.55909/jpbs.v5i3.1463>
- Mauri-Medrano, M., González-Yubero, S., Falcón-Linares, C., & Cardoso-Moreno, M. J. (2024). Gamifying the university classroom: A comparative analysis of game dimensions through educational Escape Room and a digital board game. *Frontiers in Education*, 9, Article 1354674. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1354674>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Shen, Z., Lai, M., & Wang, F. (2024). Investigating the influence of gamification on motivation and learning outcomes in online language learning. *Frontiers in Psychology*, 15, Article 1295709. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1295709>