

Penerapan Gamifikasi Interaktif Berbasis Genially dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Kompetensi Bahasa Inggris Siswa SMP IT Imam Syafii Cendikia Pekanbaru

The Implementation of Genially-Based Interactive Gamification to Enhance English Language Engagement and Competence Among Students at SMP IT Imam Syafii Cendikia Pekanbaru

Arimuliani Ahmad^{1*}, Khulaifiyah², Fauzul Etfita³, Widya Warisma⁴

¹⁻⁴ Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Indonesia
Jln. Kaharuddin Nasution No.113, Simpang Tiga, Kec. Bukit Raya, Kota Pekanbaru, Riau, Indonesia, 28284

*Penulis Korespondensi: arimulianiahmad@edu.uir.ac.id

Article History:

Naskah Masuk: 17 Agustus 2026

Revisi: 24 September 2026

Diterima: 01 Oktober 2026

Terbit: 09 Oktober 2026

Keywords: *digital media;
Gamifikasi; Genially; Interaktif;
kompetensi bahasa Inggris*

Abstract: Student engagement in English language learning remains a challenge in schools, particularly when instructional practices rely heavily on conventional methods that provide limited visual appeal and opportunities for interactive learning. Therefore, innovative technology-enhanced learning approaches are needed to foster students' motivation and improve their English language competence. This community service program aimed to enhance students' engagement and English language competence through the implementation of interactive gamification using Genially at SMP IT Imam Syafii Cendikia Pekanbaru. The program was conducted through several stages, including program socialization, training on the use of interactive gamification media, implementation of the technology in English language learning, as well as mentoring and evaluation. The participants were 25 eighth-grade students. Program evaluation was conducted through classroom observation and a participant satisfaction questionnaire. The results indicated that 85% of the students were more interested in learning English through interactive media, 82% reported being more actively engaged in the learning process, and 88% perceived the learning experience as more enjoyable. In addition, the questionnaire results showed that the majority of participants responded very positively to the program. These findings suggest that Genially-based interactive gamification can serve as an innovative learning strategy to foster student engagement and support the development of English language competence.

Abstrak

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah masih menjadi tantangan, terutama karena metode pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional dan kurang menarik secara visual maupun interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan motivasi dan kompetensi siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan kompetensi Bahasa Inggris siswa melalui penerapan gamifikasi interaktif berbasis Genially di SMP IT Imam Syafii Cendikia Pekanbaru. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi sosialisasi program, pelatihan penggunaan media gamifikasi interaktif, penerapan teknologi dalam pembelajaran, serta pendampingan dan evaluasi kegiatan. Peserta kegiatan berjumlah 25 siswa kelas VIII. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan penyebaran angket kepuasan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 85% siswa menyatakan lebih tertarik belajar Bahasa Inggris menggunakan media interaktif, 82% siswa merasa lebih aktif dalam pembelajaran, dan 88% siswa menyatakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, hasil angket menunjukkan mayoritas peserta memberikan respons sangat positif terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Dengan demikian, penerapan gamifikasi interaktif berbasis Genially dapat menjadi strategi pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan kompetensi Bahasa Inggris siswa.

Kata Kunci: *digital media; Gamification; Genially; English language competence; interactive*

1. PENDAHULUAN

SMP IT Imam Syafii Cendikia terletak di Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, tepatnya di Jl. Soekarno Hatta, yang merupakan salah satu kawasan strategis dan berkembang, khususnya dalam penyelenggaraan pendidikan berbasis nilai-nilai Islam. Lingkungan masyarakat di sekitar sekolah umumnya terdiri atas keluarga Muslim kelas menengah yang memiliki perhatian terhadap pendidikan anak, baik dalam aspek akademik maupun spiritual. Sebagian besar orang tua siswa berprofesi sebagai pegawai, guru, karyawan swasta, dan pelaku usaha. Meskipun akses terhadap teknologi dan informasi semakin meningkat, pemanfaatannya untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing seperti Bahasa Inggris, masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya potensi sekaligus kebutuhan untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan lingkungan masyarakat sekitar.

SMP IT Imam Syafii Cendikia Pekanbaru merupakan sekolah Islam Terpadu swasta yang berada di bawah naungan Yayasan Imam Asy-Syafii Cendikia Riau. Sekolah ini memiliki sekitar 200 siswa dan menerapkan Kurikulum Merdeka yang dipadukan dengan kurikulum kepesantrenan. Fasilitas pembelajaran yang tersedia tergolong cukup memadai, meliputi ruang kelas, laboratorium komputer, serta proyektor dan koneksi internet di beberapa ruang kelas. Pembelajaran Bahasa Inggris telah menjadi bagian dari kurikulum rutin dan didukung oleh program tambahan, seperti *English Day* dan hafalan kosakata (*mufradat*). Namun demikian, literasi digital siswa secara umum masih berada pada tingkat menengah. Siswa telah mengenal dan menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari, tetapi belum terbiasa memanfaatkannya sebagai sarana belajar yang interaktif, produktif, dan terarah.

Hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah menunjukkan adanya beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pertama, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih relatif rendah karena strategi pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional dan belum banyak memanfaatkan media yang menarik secara visual maupun interaktif. Penggunaan media digital yang lebih dinamis diketahui dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Taufiq et al., 2022; Rahmawati & Daulay, 2023). Kedua, siswa belum memiliki pengalaman yang memadai dalam menggunakan media pembelajaran digital interaktif, sehingga mereka masih kurang familiar dengan berbagai platform edukatif yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar, termasuk Genially. Penggunaan media digital interaktif dan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mendukung motivasi peserta didik

(Ribau, 2023; Khlaisang & Koraneekij, 2024).

Ketiga, terdapat kesenjangan antara karakteristik siswa sebagai generasi yang telah akrab dengan teknologi digital dan strategi pembelajaran yang belum sepenuhnya mengakomodasi preferensi mereka terhadap media visual, interaktif, dan berbasis permainan. Integrasi gamifikasi dalam pembelajaran dilaporkan berpotensi meningkatkan keterlibatan, motivasi, penguasaan kosakata, serta pengalaman belajar siswa (Khlaisang & Koraneekij, 2024; Roseni & Muho, 2024; Al-Mutairi, 2024). Secara khusus, pemanfaatan Genially dalam aktivitas pembelajaran berbasis permainan juga telah digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar Bahasa Inggris yang lebih interaktif (Kamila, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga mengintegrasikan unsur interaktivitas, permainan, dan keterlibatan aktif siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) menjadi penting sebagai salah satu upaya untuk menjembatani kebutuhan siswa dengan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *gamification*, khususnya menggunakan platform Genially. Gamifikasi memungkinkan unsur-unsur permainan, seperti tantangan, kuis, kompetisi, dan umpan balik, diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong partisipasi siswa (Deniz, 2025; Khlaisang & Koraneekij, 2024). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, penggunaan platform pembelajaran interaktif juga berpotensi mendukung peningkatan keterlibatan dan penguasaan bahasa siswa (Roseni & Muho, 2024; Al-Mutairi, 2024).

Media pembelajaran berbasis Genially dalam kegiatan ini dirancang tidak hanya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam mempraktikkan keterampilan Bahasa Inggris secara terstruktur dan kontekstual. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan permainan, kuis, dan tantangan digital diharapkan dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Pendekatan serupa yang memanfaatkan aktivitas permainan dan platform digital telah menunjukkan potensi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Kamila, 2024; Ananda & Halim, 2024). Melalui kegiatan PkM ini, tim dosen akan melaksanakan pelatihan dan pembelajaran langsung kepada siswa SMP IT Imam Syafii Cendikia dalam bentuk kelas interaktif menggunakan media Genially. Kegiatan mencakup pengenalan dan penggunaan media pembelajaran berbasis *gamification*, praktik langsung dalam menyelesaikan aktivitas digital, serta pelaksanaan kuis

dan kompetisi digital yang dirancang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Pendekatan pembelajaran aktif berbasis teknologi seperti ini dapat memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman, interaksi, dan umpan balik secara langsung (Ogamba, 2022; Ribau, 2023).

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pretest dan posttest untuk memperoleh gambaran mengenai perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, observasi dan angket respons siswa digunakan untuk mengetahui tingkat keterlibatan, pengalaman belajar, serta persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif. Dengan pelaksanaan program ini, siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar Bahasa Inggris yang lebih menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi, sekaligus memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan Bahasa Inggris melalui aktivitas pembelajaran yang bermakna.

2. METODE

Terdapat beberapa langkah procedural yang dilaksanakan dalam pelatihan ini.

1. Sosialisasi Program

Tahap awal kegiatan dimulai dengan sosialisasi program kepada pihak sekolah mitra, yaitu SMP IT Imam Syafii Cendikia Pekanbaru. Sosialisasi ini bertujuan untuk menyampaikan tujuan, manfaat, tahapan, dan luaran kegiatan kepada kepala sekolah, guru mata pelajaran Bahasa Inggris, serta perwakilan siswa. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan secara langsung dalam bentuk presentasi dan diskusi terbuka agar semua pihak memahami peran dan kontribusinya selama program berlangsung.

2. Pelatihan Media Gamifikasi Interaktif Berbasis Genially

Tahap kedua adalah pelatihan penggunaan platform *Genially* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Pelatihan ini dirancang untuk siswa kelas VIII SMP dengan menggunakan pendekatan *hands-on* dan *experiential learning*. Kegiatan ini mencakup beberapa sesi, antara lain:

a. Pengenalan Genially

Penjelasan tentang apa itu Genially, fungsi, kelebihan, dan jenis media yang bisa dibuat.

b. Tutorial Penggunaan Dasar

Cara membuat akun, memilih template, menyusun konten teks dan visual, serta menambahkan elemen interaktif seperti kuis, permainan, dan navigasi.

c. Simulasi Penggunaan Genially dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Peserta mencoba menggunakan Genially untuk menyelesaikan tugas Bahasa Inggris

dengan panduan dari tim pengusul.

3. Penerapan Teknologi

Setelah pelatihan, siswa mulai menerapkan penggunaan Genially dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris. Guru Bahasa Inggris akan berkolaborasi dengan tim pengusul untuk menyisipkan aktivitas Genially ke dalam pembelajaran mingguan. Beberapa bentuk penerapan teknologi antara lain:

1. Siswa mengakses materi pelajaran yang disusun dalam bentuk media Genially (berisi teks, audio, dan latihan interaktif).
2. Siswa diminta mengerjakan latihan atau kuis online melalui Genially sebagai bagian dari tugas belajar.
3. Siswa membuat proyek mini seperti papan cerita (digital storytelling), teka-teki Bahasa Inggris, atau simulasi percakapan dalam bentuk permainan interaktif menggunakan Genially.

4. Pendampingan dan Evaluasi

Tahap ini sangat penting untuk memastikan bahwa siswa dan guru dapat mengaplikasikan teknologi dengan baik. Pendampingan dilakukan selama masa pelaksanaan program, baik secara langsung maupun daring. Tim melaksanakan evaluasi keterlibatan peserta melalui angket dan observasi keterlibatan siswa selama menggunakan media Genially dalam pembelajaran

3. HASIL

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul “Penerapan Gamifikasi Interaktif Berbasis Genially dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Kompetensi Bahasa Inggris Siswa SMP IT Imam Syafii Cendikia Pekanbaru” telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang direncanakan dalam proposal, yaitu sosialisasi program, pelatihan penggunaan media gamifikasi interaktif berbasis Genially, penerapan teknologi dalam pembelajaran, serta pendampingan dan evaluasi kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap sosialisasi kepada pihak sekolah mitra, yaitu SMP IT Imam Syafii Cendikia Pekanbaru. Sosialisasi dilakukan melalui pertemuan langsung dengan kepala sekolah, guru Bahasa Inggris, dan siswa. Pada tahap ini, tim pengabdi menyampaikan tujuan kegiatan, manfaat program, serta jadwal pelaksanaan kegiatan. Pihak sekolah menyambut baik program ini dan menyatakan kesiapan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan.



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan

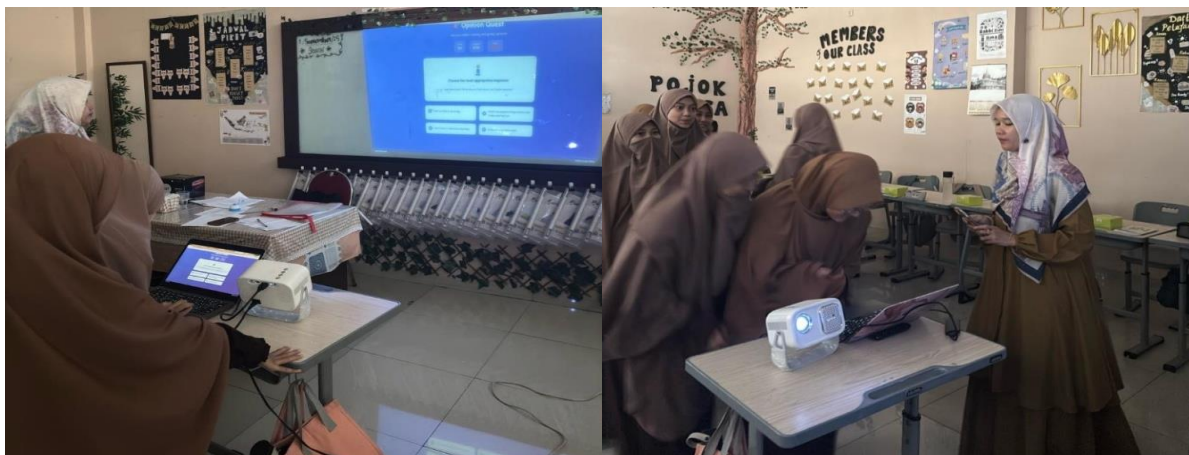


Gambar 2. Foto bersama saat pembukaan

Tahap selanjutnya adalah pelatihan penggunaan media gamifikasi interaktif berbasis Genially kepada siswa kelas VIII. Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif dengan pendekatan praktik langsung (*hands-on learning*). Materi pelatihan meliputi pengenalan platform Genially, pembuatan media interaktif sederhana, serta penggunaan fitur-fitur seperti kuis interaktif, permainan edukatif, dan navigasi digital.



Gambar 3. Proses Pendampingan di dalam kelas



Gambar 4. Pendampingan dengan menggunakan Genially sebagai gamifikasi interaktif



Gambar 5. Peserta Pendampingan

Jumlah peserta yang mengikuti pelatihan adalah sebanyak 25 siswa, sesuai dengan target yang telah direncanakan dalam proposal. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami penggunaan dasar platform Genially dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis teknologi.

Setelah pelatihan, kegiatan dilanjutkan dengan tahap penerapan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pada tahap ini, siswa menggunakan media pembelajaran berbasis Genially untuk mempelajari materi Bahasa Inggris yang disusun dalam bentuk modul digital interaktif. Materi yang digunakan mencakup topik vocabulary, grammar, reading, dan writing sesuai dengan kurikulum Bahasa Inggris kelas VIII.

Selain itu, siswa juga diberikan tugas untuk membuat mini project berupa produk pembelajaran interaktif menggunakan Genially. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebanyak 5 kelompok siswa berhasil menghasilkan produk mini project berupa kuis interaktif, digital storytelling, dan permainan edukatif sederhana dalam Bahasa Inggris.

Tahap terakhir adalah pendampingan dan evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui

hasil angket keterlibatan siswa, diperoleh data bahwa:

- 1) 85% siswa menyatakan lebih tertarik belajar Bahasa Inggris menggunakan media interaktif
- 2) 82% siswa merasa lebih aktif dalam pembelajaran
- 3) 88% siswa menyatakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi interaktif berbasis Genially dapat meningkatkan keterlibatan dan kompetensi Bahasa Inggris siswa secara signifikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi interaktif berbasis Genially dapat meningkatkan keterlibatan dan kompetensi Bahasa Inggris siswa secara signifikan.

Tabel 1. Hasil Angket Kepuasan Peserta Kegiatan Pengabdian

No	Pernyataan	SS f (%)	S f (%)	RR f (%)	TS f (%)	STS f (%)	Jumlah
1	Materi PKM sesuai dengan kebutuhan peserta didik	20 (80%)	5 (20%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	25
2	Cara pemaparan menyajikan materi menarik	20 (80%)	5 (20%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	25
3	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami	15 (60%)	5 (20%)	5 (20%)	0 (0%)	0 (0%)	25
4	Waktu yang disediakan sesuai untuk kegiatan PKM	20 (80%)	5 (20%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	25
5	Bersedia berpartisipasi dalam kegiatan PKM	10 (40%)	10 (40%)	5 (20%)	0 (0%)	0 (0%)	25
6	Tim PKM memberikan pelayanan sesuai kebutuhan	20 (80%)	5 (20%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	25
7	Kegiatan PKM dilakukan secara berkelanjutan	15 (60%)	10 (40%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	25
8	Pertanyaan/permasalahan ditindaklanjuti dengan baik	15 (60%)	10 (40%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	25
9	Peserta didik mendapatkan manfaat langsung	20 (80%)	5 (20%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	25
10	Kegiatan meningkatkan pengalaman belajar mandiri	20 (80%)	5 (20%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	25
11	Secara umum saya puas terhadap kegiatan PKM	20 (80%)	5 (20%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	25

Kemudian, data dari angket sebagaimana yang dijelaskan dalam tabel 1. Tabel Hasil Angket Kepuasan Peserta Kegiatan Pengabdian menunjukkan bahwa mayoritas responden menyatakan sangat setuju terhadap hampir seluruh indikator yang diukur, dengan persentase dominan sebesar 80% pada beberapa aspek penting, seperti kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik, daya tarik penyampaian materi, kesesuaian waktu pelaksanaan, kualitas pelayanan tim pengabdian, manfaat kegiatan, peningkatan pengalaman belajar mandiri, serta tingkat kepuasan terhadap kegiatan secara keseluruhan.

Selain itu, pada indikator kejelasan materi, sebagian besar peserta juga memberikan respons positif, yaitu 60% sangat setuju dan 20% setuju, meskipun masih terdapat 20% peserta yang menyatakan ragu-ragu. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan melalui pendekatan gamifikasi berbasis Genially telah dipahami dengan baik oleh sebagian besar peserta, namun tetap diperlukan penguatan atau pendampingan tambahan bagi sebagian kecil peserta didik.

4. DISKUSI

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di SMP IT Imam Syafii Cendikia Pekanbaru menunjukkan bahwa pemanfaatan gamifikasi interaktif berbasis Genially memberikan pengalaman pembelajaran yang positif bagi siswa. Kegiatan yang meliputi sosialisasi, pelatihan, praktik penggunaan media, penerapan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, serta pendampingan dan evaluasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan teknologi dalam konteks pembelajaran. Pendekatan ini menjadi relevan mengingat siswa telah cukup familiar dengan perangkat digital, tetapi pemanfaatannya sebagai media pembelajaran yang interaktif dan terarah masih relatif terbatas.

Respons positif siswa terlihat dari tingkat ketertarikan mereka terhadap pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media interaktif. Sebanyak 85% siswa menyatakan bahwa mereka lebih tertarik belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan media interaktif. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan unsur visual, permainan, kuis, dan navigasi digital dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran yang lebih konvensional. Media pembelajaran yang bersifat interaktif memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi dengan materi melalui berbagai aktivitas yang menuntut respons secara langsung. Temuan tersebut sejalan dengan Taufiq et al. (2022), yang menekankan pentingnya pengembangan bahan pembelajaran digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Hal serupa juga dikemukakan oleh Rahmawati dan Daulay (2023), yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dapat mendukung penyajian bahan ajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Ketertarikan tersebut juga berkaitan dengan karakteristik gamifikasi yang memungkinkan kegiatan pembelajaran dikemas dalam bentuk tantangan, kuis, permainan, dan aktivitas yang memberikan umpan balik secara langsung. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya mengikuti penjelasan materi, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas digital yang membutuhkan respons dan penyelesaian tugas. Khlaisang dan Koraneekij (2024) menjelaskan

bahwa integrasi gamifikasi dalam pembelajaran dapat mendukung motivasi dan keterlibatan peserta didik. Sementara itu, Roseni dan Muho (2024) menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dan platform pembelajaran interaktif memiliki potensi dalam mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan demikian, penggunaan Genially dalam kegiatan ini dapat dipandang sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif.

Keterlibatan siswa selama kegiatan juga terlihat dari hasil angket, di mana 82% siswa menyatakan bahwa mereka menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Keaktifan tersebut terlihat selama siswa mengikuti kuis, menyelesaikan tantangan digital, berdiskusi dalam kelompok, dan mengerjakan mini project. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui praktik dan interaksi, bukan semata-mata melalui penjelasan dari guru. Kondisi ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran aktif yang menempatkan peserta didik sebagai bagian penting dari proses pembelajaran. Ogamba (2022), misalnya, menunjukkan bahwa penggunaan aktivitas interaktif dalam pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan ruang yang lebih besar bagi siswa untuk terlibat dalam proses belajar.

Salah satu aspek yang menarik dari kegiatan ini adalah pemberian mini project kepada siswa. Sebanyak lima kelompok berhasil menghasilkan produk berupa kuis interaktif, *digital storytelling*, dan permainan edukatif sederhana dalam Bahasa Inggris. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Genially tidak hanya dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan materi kepada siswa, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana bagi siswa untuk menghasilkan produk digital sederhana. Proses tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih autentik karena siswa perlu memahami materi, bekerja sama dengan anggota kelompok, mengambil keputusan mengenai bentuk produk, serta menerapkan kemampuan Bahasa Inggris dalam produk yang mereka hasilkan. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam kegiatan ini tidak berhenti pada aspek konsumsi media, tetapi mulai mengarah pada aktivitas produksi dan kreativitas digital siswa.

Aspek pengalaman belajar juga tercermin dari respons siswa terhadap suasana pembelajaran. Sebanyak 88% siswa menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan melalui penggunaan media interaktif. Temuan ini penting karena pengalaman emosional yang positif dapat menjadi salah satu faktor yang mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Ribau (2023) menempatkan motivasi dan emosi sebagai aspek yang berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam pengalaman belajar. Dalam konteks kegiatan ini, penggunaan permainan, tantangan, kuis, dan aktivitas digital memberikan variasi

terhadap proses pembelajaran sehingga siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk belajar melalui aktivitas yang bersifat eksploratif dan interaktif.

Temuan mengenai kepuasan peserta semakin memperkuat gambaran positif tersebut. Pada indikator kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik, 80% responden menyatakan sangat setuju dan 20% menyatakan setuju. Pola yang sama juga terlihat pada indikator daya tarik penyampaian materi, kesesuaian waktu kegiatan, pelayanan tim PkM, manfaat langsung kegiatan, peningkatan pengalaman belajar mandiri, dan kepuasan peserta secara keseluruhan. Tidak terdapat responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju pada indikator-indikator tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa dari perspektif peserta, kegiatan yang dilaksanakan telah memberikan pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan mereka.

Meskipun demikian, hasil pada indikator kejelasan materi menunjukkan adanya ruang untuk perbaikan. Sebanyak 60% siswa menyatakan sangat setuju dan 20% menyatakan setuju bahwa materi yang diberikan jelas dan mudah dipahami, sedangkan 20% lainnya memberikan respons ragu-ragu. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang menarik belum tentu secara otomatis membuat seluruh materi dapat dipahami dengan tingkat kemudahan yang sama oleh semua siswa. Perbedaan kemampuan awal, pengalaman menggunakan teknologi, kecepatan belajar, dan kemampuan memahami instruksi dapat memengaruhi pengalaman masing-masing siswa. Oleh sebab itu, penggunaan Genially perlu tetap disertai dengan penjelasan yang sistematis, instruksi yang sederhana, demonstrasi penggunaan media, serta pendampingan selama siswa menyelesaikan aktivitas pembelajaran.

Respons pada indikator kesiediaan berpartisipasi juga menunjukkan variasi yang perlu diperhatikan. Sebanyak 40% siswa menyatakan sangat setuju dan 40% menyatakan setuju bahwa mereka bersedia berpartisipasi dalam kegiatan PkM, sedangkan 20% memberikan respons ragu-ragu. Temuan ini mengindikasikan bahwa tidak semua siswa memiliki tingkat kesiapan dan kepercayaan diri yang sama untuk terlibat dalam kegiatan berbasis teknologi. Oleh karena itu, kegiatan lanjutan dapat mempertimbangkan strategi yang lebih inklusif, seperti pembentukan kelompok yang heterogen, pembagian peran dalam kelompok, pemberian contoh produk, serta pendampingan yang lebih intensif bagi siswa yang masih memerlukan bantuan.

Secara umum, temuan kegiatan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi, gamifikasi, dan aktivitas pembelajaran interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan peserta didik. Al-Mutairi (2024) menunjukkan bahwa penggunaan platform pembelajaran yang dipadukan dengan gamifikasi dan pendekatan pengajaran yang beragam dapat mendukung keterlibatan

siswa. Deniz (2025) juga membahas gamifikasi sebagai salah satu pendekatan pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, Kamila (2024) menunjukkan bahwa penggunaan permainan yang dikombinasikan dengan Genially dapat menjadi alternatif untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif. Temuan Ananda dan Halim (2024) juga memperlihatkan bahwa penggunaan platform digital berbasis permainan seperti Kahoot! dapat mendukung aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih partisipatif.

Namun demikian, hasil kegiatan ini perlu diinterpretasikan secara hati-hati. Persentase sebesar 85% pada aspek ketertarikan, 82% pada aspek keaktifan, dan 88% pada aspek kesenangan menggambarkan respons dan persepsi siswa setelah mengikuti kegiatan. Data tersebut belum dapat dijadikan dasar untuk menyimpulkan adanya peningkatan kompetensi Bahasa Inggris secara signifikan secara statistik. Untuk membuktikan peningkatan kompetensi, diperlukan data kemampuan yang diperoleh melalui instrumen yang terukur, misalnya perbandingan hasil pretest dan posttest, penilaian keterampilan Bahasa Inggris menggunakan rubrik, atau analisis statistik yang sesuai. Oleh karena itu, temuan dalam kegiatan ini lebih tepat dipahami sebagai indikasi bahwa gamifikasi interaktif berbasis Genially memperoleh respons positif dan berpotensi mendukung keterlibatan serta pengalaman belajar Bahasa Inggris siswa.

Selain keterbatasan pada aspek pengukuran kompetensi, jumlah peserta yang relatif terbatas, yaitu 25 siswa dari satu sekolah, juga perlu dipertimbangkan dalam menginterpretasikan hasil kegiatan. Temuan ini belum dapat digeneralisasikan kepada populasi siswa SMP secara luas. Meskipun demikian, kegiatan ini memberikan gambaran praktis mengenai penerapan media gamifikasi interaktif dalam konteks sekolah Islam terpadu. Keberhasilan siswa dalam menghasilkan lima produk mini project juga menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan penggunaan Genially dari sekadar media pembelajaran menjadi sarana bagi siswa untuk berkreasi dan menghasilkan konten digital sederhana dalam Bahasa Inggris.

Dari perspektif pelaksanaan PkM, kegiatan ini memberikan beberapa implikasi penting. Pertama, integrasi teknologi dalam pembelajaran sebaiknya tidak hanya berorientasi pada penggunaan perangkat digital, tetapi juga pada bagaimana teknologi tersebut dapat menciptakan interaksi dan pengalaman belajar yang bermakna. Kedua, gamifikasi dapat menjadi salah satu alternatif untuk memberikan variasi pada pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya ketika siswa membutuhkan aktivitas yang lebih visual dan interaktif. Ketiga, keberhasilan penggunaan media digital tetap bergantung pada desain pembelajaran, kejelasan instruksi, kesiapan siswa,

dan pendampingan guru atau fasilitator. Dengan demikian, teknologi berfungsi sebagai pendukung pedagogis, bukan sebagai pengganti peran guru dalam membimbing proses belajar.

Secara keseluruhan, penerapan gamifikasi interaktif berbasis Genially dalam kegiatan PkM ini menunjukkan potensi yang positif dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Respons siswa serta hasil produk mini project menunjukkan bahwa siswa dapat terlibat dalam aktivitas pembelajaran digital sekaligus memperoleh kesempatan untuk berkreasi menggunakan Bahasa Inggris. Untuk kegiatan selanjutnya, program dapat dikembangkan melalui pendampingan yang lebih berkelanjutan, variasi materi yang lebih luas, serta penggunaan desain evaluasi yang memungkinkan pengukuran perubahan kompetensi siswa secara lebih objektif. Dengan pendekatan tersebut, pemanfaatan Genially tidak hanya menjadi kegiatan sesaat, tetapi dapat diarahkan menjadi bagian dari praktik pembelajaran Bahasa Inggris yang inovatif dan berkelanjutan di sekolah mitra.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Penerapan Gamifikasi Interaktif Berbasis Genially dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Kompetensi Bahasa Inggris Siswa SMP IT Imam Syafii Cendikia Pekanbaru” telah dilaksanakan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran bahasa Inggris siswa. Penerapan gamifikasi interaktif berbasis Genially terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Hasil evaluasi melalui angket yang diberikan kepada 25 siswa menunjukkan bahwa mayoritas peserta memberikan respons yang sangat positif terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian. Sebagian besar responden menyatakan sangat setuju bahwa materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, penyampaian materi menarik, waktu pelaksanaan sesuai, serta kegiatan memberikan manfaat langsung bagi peningkatan pengalaman belajar mereka. Tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan pengabdian juga berada pada kategori sangat baik.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi interaktif dapat menjadi salah satu strategi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Oleh karena itu, kegiatan serupa direkomendasikan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dan dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi pembelajaran lainnya maupun pada jenjang pendidikan yang berbeda.

guna mendukung peningkatan kompetensi bahasa Inggris peserta didik secara optimal.

Pengakuan/Acknowledgements

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Riau yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Al-Mutairi, T. G. (2024). Inspecting the role of learning platforms, gamification, and diverse teaching approaches in improving vocabulary acquisition, critical thinking, and student engagement in education. *Research Studies in English Language Teaching and Learning*, 2(5), 283-295. <https://doi.org/10.62583/rseltl.v2i5.59>
- Ananda, W., & Halim, A. (2024). Kahoot! in a flipped classroom: A case study at junior high school in Samarinda. *EnJourMe (English Journal of Merdeka): Culture, Language, and Teaching of English*, 9(1). <https://doi.org/10.26905/enjourme.v9i1.13151>
- Deniz, Ş. (2025). Gamification in English language education: A digital revolution for student engagement and promoting long-term learning. In *Eğitim bilimlerinde akademik araştırma ve değerlendirmeler. Özgür Yayınları*. <https://doi.org/10.58830/ozgur.pub682.c2863>
- Kamila, M. R. (2024). The effectiveness of snakes and ladders game combined with Genially application. *Journal of English Language and Literature (JELL)*, 9(2), 441-448. <https://doi.org/10.37110/jell.v9i02.261>
- Khlaissang, J., & Koraneekij, P. (2024). Roles of chatbots in gamified self-regulated learning system to enhance achievement motivation of learners in massive open online courses. *Electronic Journal of e-Learning*, 22(8), 106-120. <https://doi.org/10.34190/ejel.22.8.3505>
- Ogamba, I. (2022). Using PrepQuiz approach to enhance students' engagement in online flipped classroom. In *Ideas for active learning*. University of Sussex Library. <https://doi.org/10.20919/OPXR1032/93>
- Rahmawati, & Daulay, E. (2023). The developing of Indonesian teaching materials for foreign speakers by using Canva media. *English Teaching and Linguistics Journal (ETLiJ)*, 4(1). <https://doi.org/10.30596/etlij.v4i1.13416>
- Ribau, I. (2023). Motivation, learning and emotions: Engaging students with science flipped classroom. In *Education and new developments*. inScience Press.
- Roseni, E., & Muho, A. (2024). Impact of gamification and interactive language learning platforms on engagement and proficiency in English language education. *Journal of Education Culture and Society*, 15(2), 205-222. <https://doi.org/10.15503/jecs2024.2.205.222>
- Taufiq, W., Santoso, D. R., & Susilo, J. (2022). Developing digital learning materials using whiteboard animation for middle and high schools. *Community Empowerment*, 7(8), 1394-1400. <https://doi.org/10.31603/ce.7078>