

Efektivitas Penggunaan Media Web Genially Berbasis Model E-Learning dengan Tema Zakat dalam Islam

Neng Sufia^{1*}, Rian Vebriyanto²

¹STAIN Bengkalis

²Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Abstract

Learning media is one of the most important components in the teaching and learning process. Therefore, the researcher intends to develop a web-based learning media using Genially with an e-learning model on the theme "Zakat in Islam" for senior high school level at MAN 1 Plus Keterampilan Bengkalis. The methodology used in this research is Research and Development (R&D), involving 30 teachers and 50 students from class X. Data collection was conducted directly by the researcher by explaining the Genially media and then asking respondents to answer questions and assess the quality of the media. The data obtained were analyzed using descriptive analysis. The research findings indicate that the design, interactivity, and material relevance components, as assessed by the teachers, fall into the "Very Good" category, while the average score of students is 4.7 on a 5-point scale, also categorized as "Very Good." Therefore, it can be concluded that the Genially-based e-learning media has very good quality according to the evaluations of both teachers and students. Thus, this media can be used as an effective alternative in teaching Islamic Religious Education, particularly on the topic of zakat.

Keywords: *Genially Media, Development, Islamic Religious Education, Zakat*

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang paling penting dalam proses belajar mengajar. Untuk itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis web *Genially* menggunakan model *e-learning* dengan tema "Zakat dalam Islam" untuk tingkat SMA di MAN 1 Plus Keterampilan Bengkalis. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan melibatkan 30 orang guru dan siswa kelas X sebanyak 50 orang. Proses pengambilan data dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan menjelaskan media *Genially*, kemudian meminta responden untuk menjawab pertanyaan dan menilai kualitas media tersebut. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai komponen desain, interaktivitas, dan relevansi materi yang dinilai oleh guru berada dalam kategori "Sangat Setuju", sedangkan nilai rata-rata siswa sebesar 4,7 dari skala 5 dengan kategori "Sangat Setuju". Maka, dapat disimpulkan bahwa media *Genially* berbasis model e-learning memiliki kualitas sangat baik menurut penilaian guru dan siswa. Jadi, media ini dapat digunakan sebagai alternatif yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi zakat.

Kata Kunci: *Media Genially, Pengembangan, Pendidikan Agama Islam, Zakat*

* Correspondence Address:

Email Address: nsnengsufia@gmail.com

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi telah mengubah cara pembelajaran berlangsung, menciptakan berbagai inovasi dalam penyampaian materi pendidikan. Media pembelajaran berbasis teknologi kini menjadi pilihan utama karena mampu meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar (Hendra dkk., 2023). Salah satu contoh penerapan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan platform digital interaktif, seperti Genially, yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran dengan fitur interaktif dan dinamis (Siti Rinjani, 2024a). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada tema zakat, pendekatan berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk memperkaya pengalaman belajar siswa (Hairani dkk., 2024). Sayangnya, penggunaan media berbasis teknologi ini belum sepenuhnya diterapkan secara luas dalam pembelajaran PAI, meskipun tema zakat sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa sebagai umat Islam.

Masalah utama yang dihadapi dalam pembelajaran PAI adalah dominasi metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, yang sering kali kurang menarik bagi siswa. Rendahnya motivasi siswa dalam belajar, khususnya zakat turut berdampak pada hal tersebut. Penelitian oleh Sani Susanti dkk, disebutkan bahwa pengajaran yang monoton dapat mengakibatkan kejenuhan, kebosanan, dan penurunan minat belajar pada siswa (Susanti dkk., 2024). Konsep abstrak seperti zakat membutuhkan pendekatan yang lebih kontekstual dan melibatkan siswa secara aktif, agar mereka tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan (Kustati & Amelia, 2024).

Media Pembelajaran berbasis web, seperti Genially, adalah salah satu cara untuk mengatasi masalah ini. Genially adalah platform digital yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif dengan menyajikan materi dalam format yang dinamis dan menarik (Safira & Suprayitno, 2024). Menurut Prasetya & Wulandari, Genially memungkinkan integrasi elemen-elemen pembelajaran seperti teks, video, gambar, animasi, dan kuis interaktif, yang mampu menarik perhatian siswa. Dengan mendukung pembelajaran berbasis model e-learning, platform ini menjadi solusi yang relevan bagi pembelajaran modern, terutama pada tema zakat dalam Islam (Dewi, 2024).

Berbagai penelitian mendukung efektivitas Genially sebagai media pembelajaran. Misalnya, studi yang dilakukan oleh Susanti & Putra menunjukkan bahwa Genially mampu meningkatkan pemahaman siswa hingga 35% dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Susanti, 2024). Penelitian lain oleh Hidayat mengungkapkan bahwa desain interaktif dari Genially mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Alza Nabel Zamzami & Raharjo Raharjo, 2024). Selain itu, fleksibilitas akses yang ditawarkan Genially memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja, menjadikannya sebagai media yang sangat mendukung pembelajaran berbasis teknologi (Safira & Suprayitno, 2024).

Media pembelajaran berbasis Genially memiliki sejumlah keunggulan yang tidak dimiliki media tradisional. Selain desain yang menarik, platform ini memungkinkan penyusunan materi secara modular, sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi sesuai kebutuhan siswa (Paramita dkk., 2025). Keunggulan lain adalah fitur gamifikasi dan animasi yang mampu meningkatkan motivasi siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna (Saputri dkk., 2024).

Penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengevaluasi penggunaan media pembelajaran berbasis web Genially pada tema "Zakat dalam Islam" untuk siswa kelas X di MAN 1 Plus Keterampilan Bengkalis. Berbeda dengan penelitian sebelumnya

yang lebih umum membahas media pembelajaran digital, kajian ini secara khusus mengevaluasi efektivitas Genially dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa terhadap materi zakat. Dengan fokus pada tema yang spesifik ini, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk Pendidikan Agama Islam.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran berbasis *Genially* dengan pendekatan model *e-learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada tema "Zakat dalam Islam". Fokus utama penelitian ini adalah untuk menganalisis kualitas desain, interaktivitas, relevansi materi, serta dampaknya terhadap pemahaman siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menentukan apakah media pembelajaran berbasis *Genially* ini layak digunakan sebagai alternatif inovatif yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Diharapkan temuan penelitian ini akan memberikan saran untuk pembuatan dan penerapan media ini untuk meningkatkan standar pengajaran tentang zakat di tingkat sekolah menengah.

B. Tinjauan Pustaka

1. Konsep Media Web Genially Berbasis Model E-Learning dengan Tema Zakat dalam Islam

Media *web Genially* adalah *platform* digital inovatif yang dirancang untuk memfasilitasi pembuatan konten interaktif, yang bertujuan mendukung proses pembelajaran di berbagai bidang. Platform ini memungkinkan pengguna untuk menyajikan informasi melalui visual yang menarik, animasi dinamis, dan elemen interaktif yang memikat perhatian (S. T. Hasanah dkk., 2024). Dalam konteks pembelajaran zakat, *Genially* berperan sebagai alat edukasi yang memperkaya pengalaman belajar dengan cara yang lebih engaging (Safira & Suprayitno, 2024). Zakat, sebagai salah satu rukun Islam, mewajibkan umat Muslim untuk menyisihkan sebagian hartanya kepada mereka yang berhak menerima. Ini tidak hanya menjadi bentuk ibadah kepada Allah tetapi juga manifestasi nyata dari kepedulian sosial (Syafiq, 2015).

Dengan memanfaatkan *Genially*, konsep zakat dapat disampaikan secara interaktif, sehingga membantu siswa dari berbagai kalangan untuk memahami materi dengan lebih baik dan mendalam. Media *Genially* berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan teknologi dengan pendidikan, menciptakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Fungsinya meliputi:

- a. Menyediakan alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
- b. Mempermudah penyampaian materi yang kompleks, seperti zakat, melalui penggunaan visualisasi yang jelas dan simulasi interaktif yang membantu dalam pemahaman konsep.
- c. Meningkatkan keterampilan digital siswa dengan memberikan mereka kesempatan untuk berinteraksi dengan teknologi modern, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan di era digital (Maharani & Nasuha, 2024).

Menurut penelitian Zalnika & Rochintaniawati (2023), penggunaan media interaktif seperti *Genially* telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam seperti pendidikan agama. Studi tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media interaktif menunjukkan peningkatan pemahaman konsep sebesar 30% dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Selain itu,

Zuroida dkk (2024), menambahkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mereka merasa lebih tertantang dan tertarik dengan metode pembelajaran yang inovatif. Adapun manfaat penggunaan media *web Genially* dalam pembelajaran zakat membawa sejumlah manfaat yang sangat penting, antara lain, Penggunaan media *web* seperti *Genially* dalam pembelajaran zakat membawa sejumlah manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Salah satu manfaat utamanya adalah meningkatkan pemahaman siswa. Penyajian materi zakat dalam bentuk visual dan interaktif membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep dasar zakat, jenis-jenisnya, serta penerapan praktisnya dalam kehidupan sehari-hari (Alza Nabel Zamzami & Raharjo, 2024).

Selain itu, *Genially* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Desain yang menarik dan fitur-fitur interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Siswa cenderung lebih antusias dan terlibat ketika mereka berinteraksi langsung dengan materi melalui animasi, video, atau kuis yang disediakan oleh *Genially* (Safira, 2024).

Manfaat lain dari penggunaan *Genially* adalah mendorong kolaborasi antar siswa. Dengan fitur-fitur seperti kuis interaktif dan forum diskusi daring, *Genially* menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung kerja sama dan berbagi pengetahuan. Siswa dapat berdiskusi, bertukar ide, dan belajar bersama, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang materi zakat (Abadiyah, 2023).

Genially juga mendukung pembelajaran mandiri. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, memungkinkan mereka untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Hal ini sangat bermanfaat bagi siswa yang memerlukan waktu tambahan untuk memahami konsep tertentu (Latri, 2023).

Media ini juga membantu dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Beberapa siswa mungkin lebih mudah memahami materi melalui teks, sementara yang lain lebih suka visual atau audio. Dengan *Genially*, berbagai format pembelajaran dapat disajikan dalam satu platform, memenuhi kebutuhan individu masing-masing siswa. Penggunaan *Genially* juga meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi. Interaktivitas yang ditawarkan oleh platform ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan retensi dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (I. Hasanah, 2024).

Selain itu, *Genially* memfasilitasi evaluasi pembelajaran yang lebih efektif. Fitur kuis interaktif memungkinkan guru untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung dan memberikan umpan balik yang cepat. Ini membantu siswa untuk segera mengetahui kekuatan dan kelemahan mereka, sehingga mereka dapat fokus pada area yang perlu diperbaiki (Nurjannah dkk., 2025).

Terakhir, penggunaan *Genially* dalam pembelajaran zakat membantu mempersiapkan siswa untuk dunia digital. Dengan terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran, siswa akan lebih siap menghadapi tantangan di masa depan yang semakin bergantung pada teknologi (Siti Rinjani, 2024).

Fleksibilitas belajar merupakan salah satu keunggulan utama dari e-learning. Media ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja, tanpa terikat oleh waktu dan tempat tertentu. Fleksibilitas ini memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengatur waktu belajar mereka sendiri, yang sangat berguna terutama bagi mereka yang memiliki jadwal padat atau tinggal di daerah terpencil dengan akses terbatas ke institusi pendidikan formal. Menurut Hermila dan Bau, e-learning menjadi solusi penting untuk mengatasi keterbatasan akses terhadap pendidikan formal, terutama di daerah dengan infrastruktur yang kurang memadai (A. & Bau, 2023).

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penerapan e-learning semakin relevan dengan semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. E-learning memungkinkan siswa untuk memanfaatkan waktu luang mereka dengan lebih produktif, misalnya dengan mengakses materi pelajaran di luar jam sekolah atau saat mereka berada di rumah. Ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulang pelajaran yang mungkin belum mereka pahami dengan baik, tanpa harus menunggu pengulangan materi di kelas (Verawati dkk., 2023). Fleksibilitas ini juga memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa.

Riset yang dilakukan oleh Manora dkk, menunjukkan bahwa fleksibilitas belajar melalui e-learning dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan e-learning lebih mampu mengatur waktu mereka sendiri dan lebih aktif dalam proses belajar (Manora dkk., 2023). Selain itu, dengan fleksibilitas ini, siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri, yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Hasil penelitian lain oleh Riyadi, juga mendukung temuan ini, dengan menambahkan bahwa siswa yang belajar dengan fleksibilitas waktu cenderung memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi dalam mengejar target pembelajaran mereka (Riyadi, 2019).

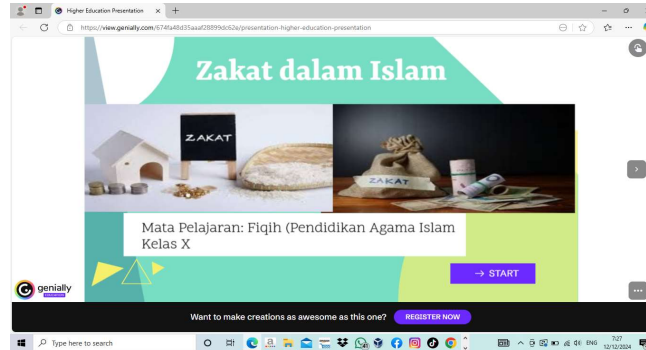
Namun, meskipun menawarkan banyak manfaat, fleksibilitas belajar melalui *e-learning* juga memerlukan disiplin dan manajemen waktu yang baik dari siswa. Tanpa disiplin yang baik, fleksibilitas ini justru dapat menjadi tantangan, karena siswa mungkin menunda-nunda atau tidak memanfaatkan waktu belajar mereka dengan optimal. Oleh karena itu, dukungan dari guru dan orang tua sangat penting untuk memastikan bahwa siswa dapat memanfaatkan fleksibilitas ini secara efektif. Menurut penelitian oleh Auzahra, peran orang tua dan guru sebagai pendamping sangat penting dalam membantu siswa mengembangkan kebiasaan belajar yang baik, terutama dalam lingkungan belajar yang fleksibel (Auzahra, 2024).

2. Penerapan Media Web Genially Berbasis Model E-Learning dengan Tema Zakat dalam Islam

Pembahasan dalam kajian ini mengembangkan portal *e-Learning Genially* yang dirancang khusus untuk pelaksanaan Pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Fiqih (Pendidikan Agama Islam). Dalam *portal e-Learning Genially*, kali ini desain yang digunakan terdiri dari empat menu utama untuk keperluan pelaksana pembelajaran baik itu guru maupun pelajar. Menu-menu tersebut memiliki bagian dan tujuan tertentu. Beberapa tampilan portal *E-Learning Genially* ialah sebagai berikut:

a. Menu awal (Cover)

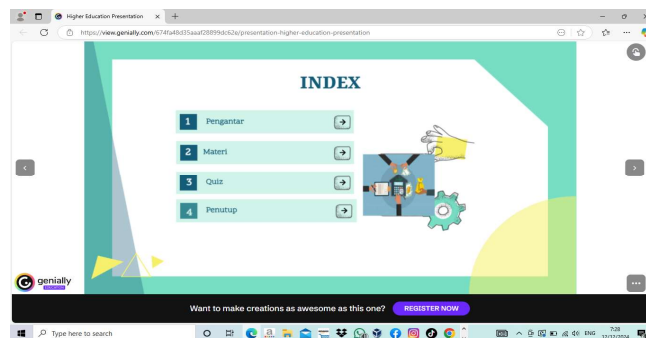
Pada menu awal atau cover ini memuat judul serta keterangan mata pelajaran bertujuan untuk memberikan informasi singkat tentang materi yang akan dibahas.



Gambar 1. Menu Awal atau Cover

b. Tampilan Menu Index

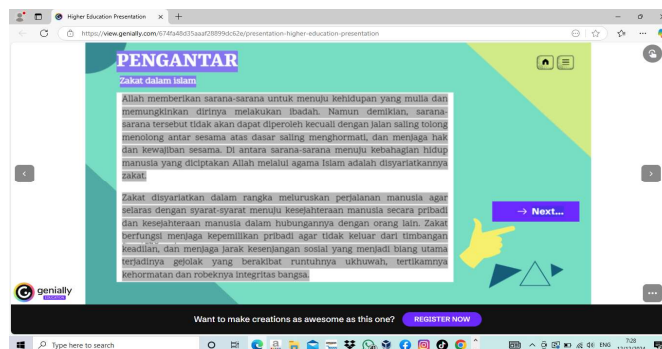
Berisi fitur-fitur pembahasan pada tiap-tiap template pembahasan, terdiri dari pengantar, materi, quiz dan profil.



Gambar 2. Menu Index

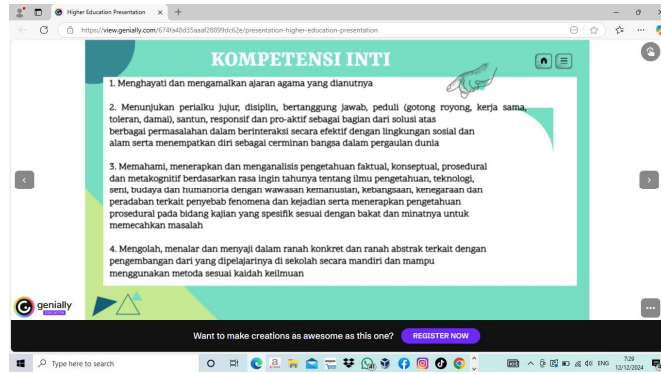
c. Menu Pengantar

Menu yang berisi pengenalan tentang zakat dan kompetensi-kompetensi penting. Berguna untuk mempelajari kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki, diketahui, dan dipahami oleh guru dan siswa, serta cara menggunakannya.



Gambar 3.1. Pengantar

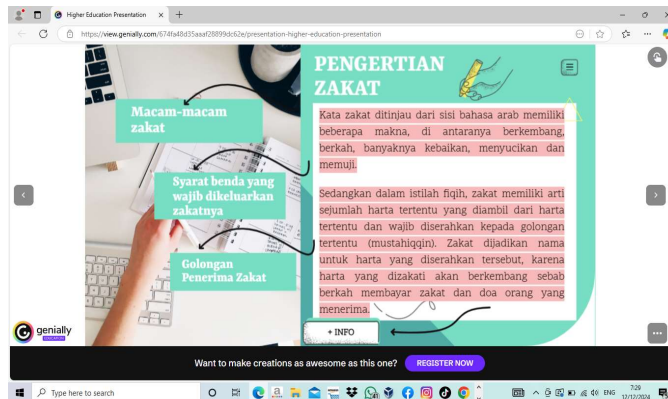
Efektivitas Penggunaan Media Web Genially Berbasis Model E-Learning dengan Tema Zakat dalam Islam



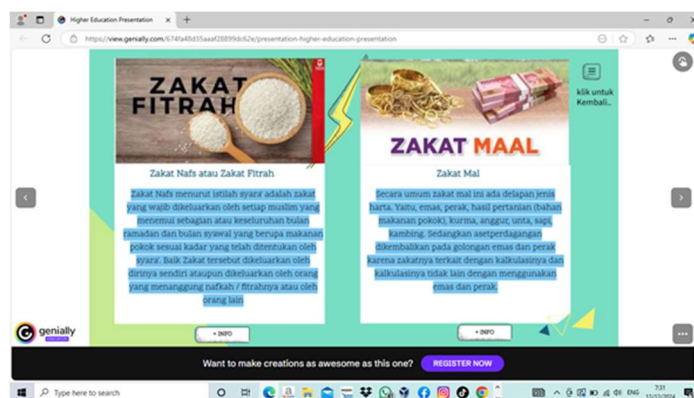
Gambar 3.2. Kompetensi Inti

d. Menu materi

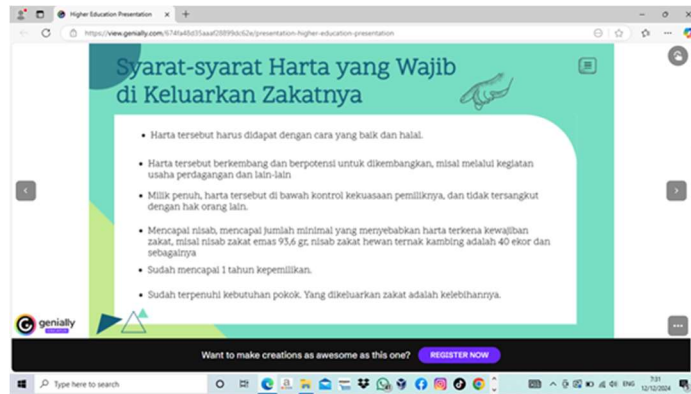
Menu praktis untuk membantu guru dan siswa memahami subjek atau topik pelajaran yang akan diajarkan. Menu ini terdiri dari pengertian, macam-macam Zakat, syarat-syarat harta yang wajib dikeluarkan dan golongan penerima zakat.



Gambar 4.1. Materi (Pengertian Zakat)



Gambar 4.2. Materi (Macam-Macam Zakat)



Gambar 4.3. Materi (Syarat-syarat Harta yang wajib di Keluarkan Zakatnya)



Gambar 4.4. Materi (Golongan Penerima Zakat)

e. Menu Quiz

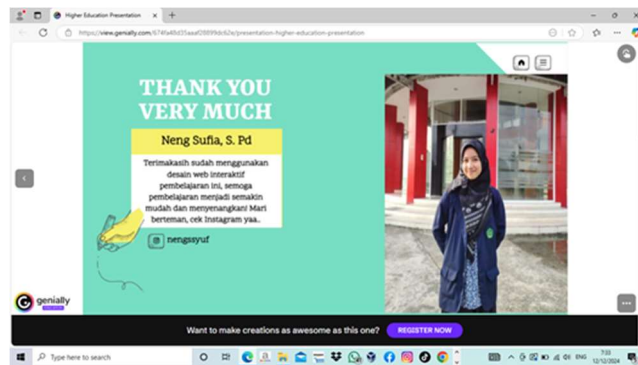
Berisi tentang latihan pengayaan, menu yang berguna untuk meningkatkan kefahaman dan kemahiran pelajar. Menu ini terdiri dari pertanyaan berganda yang memuat lima pertanyaan.



Gambar 5. Quiz

f. Menu Profil

Berisi tentang nama dan pernyataan dari penulis.



Gambar 6. Profil

C. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan utama mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis *web Genially* bertema Zakat dalam Islam (Afifah dkk., 2022). Penelitian ini mengikuti model *e-learning* dengan pendekatan sistematis dari tahap pengembangan media hingga evaluasi kelayakan dan efektivitasnya dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa portal *e-learning Genially* yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) berbasis Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dalam format daring. Produk penelitian ini berupa web berjudul *Zakat Edu: Genially Portal*.

1. Subjek/Populasi dan Sampel

Adapun Subjek penelitian terdiri dari 30 guru, serta 50 siswa kelas X di MAN 1 Plus Keterampilan Bengkalis yang dipilih secara *purposive sampling*.

2. Instrumen

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Afifah dkk., 2022).

Tahap pertama, *Analysis*, bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran terkait tema zakat dalam Islam. Proses ini melibatkan pengumpulan data tentang kesenjangan pembelajaran yang ada dan potensi pemanfaatan media Genially. Data dikumpulkan melalui angket atau kuesioner yang diberikan kepada siswa dan guru. Kuesioner ini terdiri dari pertanyaan tertutup yang disusun berdasarkan model kuesioner tertutup, di mana responden diberikan pilihan jawaban untuk dipilih.

Tahap kedua, *Design*, adalah merancang media pembelajaran berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Desain media mencakup elemen-elemen visual dan interaktif yang memudahkan pemahaman siswa terhadap konsep zakat. Desain ini juga mempertimbangkan aspek teknis dan estetika untuk memastikan media mudah diakses dan menarik bagi pengguna.

Tahap ketiga, *Development* (pengembangan) melibatkan proses pembuatan media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dibuat. Media Genially dikembangkan dengan fitur-fitur interaktif yang mendukung pembelajaran zakat. Setelah media selesai dibuat, dilakukan uji coba internal untuk memastikan media berfungsi dengan baik sebelum diujikan ke pengguna sebenarnya.

Selanjutnya tahap keempat, *Implementation*, media pembelajaran yang telah dikembangkan diimplementasikan dalam pembelajaran Fiqih di kelas X MAN 1 Plus Keterampilan Bengkalis. Proses ini melibatkan siswa dan guru dalam penggunaan media tersebut dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa diberi kesempatan untuk menggunakan media, sementara guru memantau dan memberikan umpan balik.

Tahap terakhir, *evaluation*, adalah mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang telah diimplementasikan. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan data melalui kuesioner yang diberikan kepada siswa dan guru. Hasil evaluasi dinilai menggunakan Skala Likert dengan lima pilihan jawaban: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Kurang Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Skor rerata dihitung untuk menentukan kelayakan dan efektivitas media.

Peneliti menggunakan skala likert dengan perbandingan rumus yang sama pada siswa dan guru, yaitu menggunakan skala tertinggi 5 dan terendah 1, rentangnya sebagai berikut:

Sangat tidak setuju	: $1 < X \leq 1,8$
Tidak Setuju	: $1,8 < X \leq 2,6$
Kurang Setuju	: $2,6 < X \leq 3,4$
Setuju	: $3,4 < X \leq 4,2$
Sangat Setuju	: Diatas 4,2.

Setelah semua tahapan selesai, hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis web yang efektif dan layak digunakan sehingga relevan untuk mendukung pembelajaran zakat dalam Islam berbasis e-learning di MAN 1 Plus Keterampilan Bengkalis

3. Prosedur Analisis Data

Data dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif, di mana penilaian dari validator dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk merevisi dan meningkatkan kualitas media

D. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang diterapkan secara sistematis untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web dengan tema zakat dalam Islam. Penelitian ini dirancang dalam lima tahapan utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tujuannya adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa dan guru di MAN 1 Plus Keterampilan Bengkalis.

Tahap pertama, analisis, bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran terkait tema zakat dalam Islam. Pada tahap ini, data dikumpulkan melalui angket atau kuesioner yang diberikan kepada 30 guru dan 50 siswa. Kuesioner dirancang dalam format tertutup untuk mempermudah pengolahan data, dengan fokus pada identifikasi kesenjangan pembelajaran yang ada serta eksplorasi potensi penggunaan media Genially dalam mendukung pembelajaran berbasis e-learning.

Tahap kedua, perancangan, melibatkan proses desain awal portal e-learning "Zakat Edu: Genially Portal." Desain ini didasarkan pada kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Portal dirancang dengan elemen visual yang menarik dan fitur interaktif untuk mempermudah siswa memahami konsep zakat. Selain itu,

rancangan mencakup struktur navigasi yang intuitif, estetika yang mendukung pengalaman pengguna, serta integrasi pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) untuk meningkatkan partisipasi siswa.

Tahap pengembangan merupakan implementasi dari desain yang telah dirancang menjadi produk nyata. Portal e-learning ini dikembangkan menggunakan platform Genially, yang memungkinkan integrasi berbagai fitur seperti animasi interaktif, video pembelajaran, kuis, dan latihan soal yang relevan dengan tema zakat. Setelah portal selesai dikembangkan, dilakukan uji coba internal untuk memastikan kelayakan teknis, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian fungsional sebelum diujikan kepada pengguna sebenarnya.

Pada tahap implementasi, portal "Zakat Edu: Genially Portal" diterapkan dalam pembelajaran Fiqih di kelas X MAN 1 Plus Keterampilan Bengkulu. Guru memandu siswa dalam menggunakan media pembelajaran selama proses belajar mengajar berlangsung. Siswa berpartisipasi aktif dalam eksplorasi materi melalui portal, sementara guru mengamati dan memberikan umpan balik untuk memastikan media digunakan dengan optimal.

Tahap terakhir adalah evaluasi, dimana efektivitas dan kelayakan portal e-learning dinilai. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner yang diberikan kepada siswa dan guru setelah penggunaan media. Kuesioner ini menggunakan Skala Likert dengan lima opsi jawaban mulai dari "Sangat Setuju" hingga "Sangat Tidak Setuju." Data yang dikumpulkan dianalisis secara kuantitatif untuk menghitung skor rata-rata, yang kemudian digunakan untuk menentukan tingkat efektivitas dan kelayakan media pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini adalah portal e-learning "Zakat Edu: Genially Portal," sebuah media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dengan pendekatan PBM. Portal ini telah dievaluasi dan terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran tema zakat dalam Islam. Media ini juga dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru di MAN 1 Plus Keterampilan Bengkulu.

Berdasarkan proses pengenalan media pada pertemuan yang diberikan didapatkan tahap penilaian oleh guru sebanyak 30 orang sebagai validator sekaligus pengguna media, adapun hasil penilaian evaluasi oleh guru adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Media Web Genially oleh Guru

No	Dimensi yang di ukur	N	Rata-rata	Standar Deviasi	Interpretasi
1	Tampilan Menu	30	4,63	0,02722	Sangat Setuju
2	Tampilan Gambar	30	4,73	0,08165	Sangat Setuju
3	Teks	30	4,68	0,03143	Sangat Setuju
4	Isi Materi	30	4,73	0,05963	Sangat Setuju
5	Pencapaian Objektif	30	4,76	0	Sangat Setuju
6	Permainan (Games)	30	4,67	0,11331	Sangat Setuju
7	Pendekatan Pedagogi	30	4,64	0,0862	Sangat Setuju
8	Hubungan dengan Teori Pembelajaran	30	4,61	0,07857	Sangat Setuju

Penilaian ini mencakup delapan dimensi utama untuk menilai kualitas dan efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran. Pada aspek Tampilan Menu, rata-rata skor 4,63 dengan standar deviasi 0,02722 menunjukkan bahwa menu media ini sangat memudahkan pengguna, dengan konsistensi penilaian yang tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Suyuti, dkk, yang menyatakan bahwa desain menu yang mudah digunakan sangat mempengaruhi efektivitas pembelajaran berbasis teknologi (Suyuti dkk., 2023).

Tampilan Gambar mendapatkan rata-rata skor 4,73 dan standar deviasi 0,08165, menandakan bahwa gambar-gambar yang disajikan sangat membantu dalam memperjelas materi. Aspek Teks dinilai sangat jelas dan informatif dengan rata-rata skor 4,68 dan standar deviasi 0,03143.

Dimensi Isi Materi menunjukkan bahwa materi pembelajaran sangat relevan dan mendalam, mendapatkan rata-rata skor 4,73 dengan standar deviasi 0,05963. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan sangat relevan dan mendalam. Penelitian Zahwa & Syafi'i (2022), juga menunjukkan bahwa penyajian materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sangat berpengaruh pada keberhasilan penggunaan media dalam pendidikan.

Pencapaian Objektif memperoleh skor rata-rata tertinggi, yaitu 4,76 dengan standar deviasi nol, yang menunjukkan kesepakatan penuh di antara validator bahwa media ini sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Aspek Permainan (*Games*), dengan rata-rata skor 4,67 dan standar deviasi 0,11331, dinilai sangat baik dalam meningkatkan keterlibatan siswa, meskipun terdapat sedikit variasi dalam penilaian. Pendekatan Pedagogi mendapatkan skor rata-rata 4,64 dan standar deviasi 0,0862, menunjukkan bahwa media ini menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dan mendukung proses belajar interaktif.

Terakhir, dimensi Hubungan dengan Teori Pembelajaran memperoleh rata-rata skor 4,61 dengan standar deviasi 0,07857, menegaskan bahwa media ini sejalan dengan teori pembelajaran yang ada. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh (Khairini & Yogica, 2021), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan teori pembelajaran dapat membantu proses pemahaman siswa menjadi lebih efektif. Secara keseluruhan hasil penilaian guru, evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Genially* sangat efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran Fiqih, dengan tingkat kesepakatan yang tinggi di antara para validator.

Adapun hasil dari penilaian siswa terhadap media *web genially* sebanyak 50 orang siswa yang terdiri dari tiga dimensi penilaian sebagai berikut:

Tabel 2: Hasil Evaluasi Mmedia Web Genially oleh Siswa

No	Dimensi yang di ukur	N	Rata-rata	Standar Deviasi	Interpretasi
1	Kemudahan dalam penggunaan	50	3,98	0,0165	Setuju
2	Materi Presentasi Genially	50	3,93	0,0838	Setuju
3	Game Quiz Genially	50	4,04	0,1029	Setuju

Evaluasi terhadap media pembelajaran berbasis *web Genially* dilakukan dengan melibatkan 50 siswa sebagai responden, yang menilai tiga dimensi utama: kemudahan penggunaan, materi presentasi, dan game quiz. Pada dimensi Kemudahan dalam Penggunaan, siswa memberikan rata-rata skor 3,98 dengan standar deviasi 0,0165, menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa media ini cukup mudah digunakan. Penilaian yang konsisten ini mencerminkan keseragaman pengalaman siswa dalam menggunakan media tersebut.

Dimensi Materi Presentasi Genially memperoleh rata-rata skor 3,93 dengan standar deviasi 0,0838, yang menunjukkan bahwa siswa merasa materi yang disajikan cukup jelas dan mendukung proses pembelajaran. Meskipun skor ini sedikit lebih rendah dibandingkan kemudahan penggunaan, tetap berada dalam kategori "Setuju," menandakan bahwa mayoritas siswa memberikan penilaian positif terhadap kualitas materi.

Untuk dimensi Game Quiz Genially, siswa memberikan rata-rata skor tertinggi, yaitu 4,04 dengan standar deviasi 0,1029. Hal ini menunjukkan bahwa game quiz berhasil menarik perhatian siswa dan mendukung pembelajaran secara interaktif. Meskipun terdapat sedikit variasi dalam penilaian, keseluruhan tanggapan siswa sangat positif terhadap fitur ini.

Hal ini karena interaktivitas yang ditawarkan oleh game quiz dalam media Genially meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sesuai dengan penelitian oleh (Fikriyah dkk., 2025) yang menunjukkan bahwa elemen interaktif dalam pembelajaran berbasis web dapat meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian lain oleh (Wulandari, 2023) juga mengungkapkan bahwa penggunaan elemen visual dan interaktif dalam media pembelajaran berbasis teknologi membantu siswa memahami konsep secara lebih baik. Penelitian oleh (Luma'UI "Adilah Hayya," 2023). menguatkan bahwa game dan kuis dalam media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa untuk lebih aktif dalam belajar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru dan siswa, media pembelajaran berbasis *web Genially* memperoleh penilaian yang sangat positif. Penilaian dari guru mencakup delapan dimensi utama, dan secara keseluruhan menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Adapun hasil evaluasi yang dilakukan oleh siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *web Genially* dinilai positif oleh siswa dalam semua dimensi yang diukur. Semua rata-rata skor berada dalam kategori "Setuju," menunjukkan bahwa media ini efektif dan user-friendly. Konsistensi dalam penilaian siswa

mengindikasikan bahwa media *Genially* merupakan alat pembelajaran yang bermanfaat dan dapat diterima dengan baik dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, baik penilaian dari guru maupun siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *web Genially* merupakan alat pembelajaran yang sangat baik. Media ini mendapat penilaian positif di semua dimensi yang diukur, dan dengan konsistensi penilaian yang tinggi, dapat diterima dengan baik oleh pengguna, baik oleh guru maupun siswa, dalam mendukung pembelajaran tema zakat dalam Islam. Media ini dinilai efektif dan user-friendly oleh guru dan siswa, menunjukkan bahwa *Genially* mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Untuk memaksimalkan potensi *Genially*, disarankan untuk mengembangkan konten yang lebih beragam, memberikan pelatihan tambahan kepada guru, dan melakukan evaluasi berkelanjutan untuk mengukur efektivitas jangka panjang. Selain itu, menambahkan fitur personalisasi dapat membantu siswa belajar sesuai dengan gaya dan kecepatan mereka, meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan.

Referensi

- A., H., & Bau, R. T. R. L. (2023). E-Learning sebagai Komplemen dalam Pembelajaran: Perwujudan Akselerasi Transformasi Digital dalam Pendidikan. *Jurnal Studi Kebijakan Publik*, 2(1), 69–79. <https://doi.org/10.21787/jskp.2.2023.69-79>
- Abadiyah, W. (2023). *Efektivitas Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Interaktif Melalui Website Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas VIII Smp Negeri 13 Surabaya*.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Alza Nabel Zamzami & Raharjo Raharjo. (2024a). 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>
- Alza Nabel Zamzami & Raharjo Raharjo. (2024b). 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>
- Auzahra, D. (2024). *Strategi Pembelajaran Guru terhadap Siswa Slow Learner Kelas 2 di MI Pembangunan Jakarta*.
- Dewi, O. T. (2024). *Penerapan Gamifikasi Berbantuan Media Genially dalam Meningkatkan Hasil Belajar Qawā'id Siswa Kelas XI Mipa II MAS Alkhairaat Pusat Palu* [Thesis]. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Fikriyah, S. N., Supriatna, A., Jaenal, A., & Audina, M. (2025). *Pemanfaatan Komputer dalam Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Pemahaman Materi IPA di SDIT Kasih Ibu*. 5(1).
- Hairani, E., Susanti, Y., & Mahdiyah, R. (2024). Kajian Literatur tentang Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3190–3199. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7064>
- Hasanah, I. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Genially terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas 2.2 SD Dharma Karya UT*.
- Hasanah, S. T., Hidayat, R., & Mirawati, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 14440–14451.
- Hendra, H., Afriyadi, H., Tanwir, T., Hayati, N., & Supardi, S. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Khairini, R., & Yogica, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 406. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38502>
- Kustati, M., & Amelia, R. (2024). Implementasi Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Al Muttaqin Sawahlunto. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 428–433.

- Lastri, Y. (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Luma'UI "Adilah Hayya." (2023). Dampak Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan. *Eksponen*, 13(2), 66–76. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v13i2.788>
- Maharani, A. S., & Nasuha, S. U. (2024). Media Pembelajaran sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar. *Journal BIONatural*, 11(1), 76–83.
- Manora, H., Khasanah, N. L., & Akip, M. (2023). *Manajemen Kurikulum Merdeka Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 1.
- Nurjannah, N., Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290–298. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1071>
- Paramita, N. M. N. W., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Genially Materi Karakteristik Geografi Indonesia kelas V Sekolah Dasar. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 148–152. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6537>
- Riyadi, A. (2019). *Identifikasi Faktor Penyebab Siswa Kurang Percaya Diri di SD Negeri 2 Wates*.
- Safira, S. (2024). *Pengembangan Media Permainan Ludo Berbasis Genially pada Pembelajaran IPS Materi Negara-Negara Asean Kelas VI Sekolah Dasar*. 12.
- Safira, S. & Suprayitno. (2024). Pengembangan Media Permainan Ludo Berbasis Genially pada Pembelajaran IPS Materi Negara-Negara Asean Kelas VI Sekolah Dasar. *JPGSD*, 12(10), 111–120.
- Saputri, D. M. A., Widodo, J. P., & Wibowo, S. (2024). The Effect Of Genially Website-Based Gamification Media On History Learning Motivation. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*, 8(2), 1320–1326.
- Siti Rinjani. (2024a). Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>
- Siti Rinjani. (2024b). Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>
- Susanti. (2024). Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI di SMK Negeri 2 Semarang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(3).
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). *Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 2(2).
- Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>
- Syafiq, A. (2015). Zakat Ibadah Sosial untuk Meningkatkan Ketaqwaan dan Kesejahteraan Sosial. *ZISWAF*, 2(2), 380–400.
- Verawati, U. J., Alifa, Y. D. N., Millah, Z., & Nissa, Z. K. (2023). Implementasi Pembelajaran E-Learning sebagai Transformasi Pendidikan di Era Digital. *Social Science Academic*, 1(2), 221–228. <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.3532>

- Wulandari, R. (2023). Dampak Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan. *Jurnal PGSD Indonesia*, 9(2), 66–76.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zatnika, D. E., & Rochintaniawati, D. (2023). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT di SMA BPPI Baleendah Kabupaten Bandung Pada Materi Perubahan Lingkungan*.
- Zuroida, M., Kurnia, A. D., Ikhsaniyah, S. N., Arif, A., & Hakim, L. (2024). *Genially sebagai Alternatif Belajar Pajak Jadi Seru: Pengembangan Bahan Ajar Pajak Penghasilan Pasal 2*. 12(2).