

SKRIPSI

PENGARUH PENERAPAN MEDIA *GENIALLY* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAN ISLAM DI MTs. NEGERI 2 KUANTAN SINGINGI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Kuantan Singingi Universitas
Islam Kuantan Singingi untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)



OLEH

NAMA: WIRSA ANDANI

NPM. 220307094

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
1447 H/2026 M**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wirsu Andani

Tempat, Tanggal Lahir : Pulau Kopung, 22 Juni 2004

NPM : 220307094

Alamat : Pulau Kopung, Kec. Sentajo Raya

Progran Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengaruh Penerapan Media *Genially* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. Negeri 2 Kuantan Singingi”** adalah benar karya saya sendiri dan saya bertanggung jawab atas data dan informasi yang termuat di dalamnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menanggung semua resikonya.

Teluk Kuantan, 18 Mei 2026

Hormat Saya


Wirsu Andani
NPM. 220307094

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sain Islam

Universitas Islam Kuantan Singingi

di-

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap skripsi saudara:

Nama : Wirsu Andani
NPM : 220307094
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam
Judul : Pengaruh Penerapan Media *Genially* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. Negeri 2 Kuantan Singingi

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Teluk Kuantan, 19 Mei 2026

Pembimbing I


Dr. Akrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN.1022108801

Pembimbing II


Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PROGRAM STUDI

Skripsi dengan judul : **“Pengaruh Penerapan Media *Genially* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. Negeri 2 Kuantan Singingi”**. Yang ditulis oleh Wirsu Andani, NPM. 220307094 dapat diterima dan dapat diujikan dalam Sidang Munaqasyah Progam Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Teluk Kuantan, 18 Mei 2026

Menyetujui

Pembimbing I

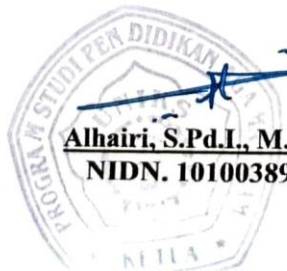

Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Pembimbing II


Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam


Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901



LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Media *Genially* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. Negeri 2 Kuantan Singingi”** yang ditulis oleh **Wirsa Andani** dengan **NPM. 220307094** dapat diterima dan disetujui dalam sidang munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 23 bulan Juli Tahun 2026 , skripsi ini sudah diterima sebagai syarat meraih sarjana pendidikan (S.Pd)

Teluk Kuantan, 23 Juli 2026

Menyetujui,
Ketua



H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

Moderator



Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Sekretaris



Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Penguji

Penguji I



Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 2120067501

Penguji II



Andrizal, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam



H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

MOTTO

Di antara retak waktu dan runtuh harap, aku menjelma sunyi yang tak goyah
Menulis tak sekedar kata, tapi bekas dari jiwa yang terus bertahan.

Karena aku yakin

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah : 6).¹

¹ Al-Qur'an, QS. Al-Insyirah (94) : 6, Hal. 596.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan izin Allah, dan kekuatan serta kesabaran hati
skripsi ini saya persembahkan

Kepada:

Segenap Citivas Akademik Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Pendidikan Sains dan Islam

Universitas Islam Kuantan Singingi

ABSTRAK

Wirsa Andani (2026) : “Pengaruh Penerapan Media *Genially* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. Negeri 2 Kuantan Singingi”

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. N 2 Kuantan Singingi. Berdasarkan observasi ditemukan beberapa permasalahan yaitu, masih ada siswa yang kurang bersemangat dalam pembelajaran SKI, sebagian siswa tidak memperhatikan guru dalam proses pembelajaran, kurangnya respon siswa terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru, serta keterbatasan guru dalam penggunaan media teknologi. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan media *genially* yang memiliki fitur-fitur interaktif seperti, presentasi pembelajaran, *game*, kuis interaktif, serta video pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat Pengaruh Penerapan Media *Genially* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. Negeri 2 Kuantan Singingi. Adapun penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari penerapan media *genially* terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *pre-experimental* berjenis *One-Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian berjumlah 32 orang siswa kelas VII.D, dengan laki-laki 19 orang dan perempuan 13 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data dikumpulkan melalui instrumen kuesioner/angket *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 12 butir pernyataan berskala Likert 1-5. Instrumen tersebut disusun berdasarkan indikator minat belajar yang meliputi, perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Teknik analisis data yang digunakan meliputi, uji validitas dan reliabilitas, uji statistik deskriptif, uji normalitas, uji hipotesis menggunakan *paired sample t-Test*, serta perhitungan uji N-Gain. Data diolah menggunakan *software* SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai **signifikansi (2-tailed) dari uji-t** adalah **0,000, atau nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$** maka **H_0 ditolak** dan **H_a diterima**. Yang berarti menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Selanjutnya, hasil **uji N-Gain** memperoleh rata-rata skor sebesar **0,3217**. Maka dapat dilihat bahwa **$0,3 \leq 0,3217 \leq 0,7$** yang termasuk dalam kategori **sedang**. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *genially* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs. N 2 Kuantan Singingi.

Kata Kunci: Media *Genially*, Minat Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam, Kuantitatif.

ABSTRAK

Wirsa Andani (2026): “The Influence of Implementing Genially Media on Students' Learning Interest in Islamic Cultural History Subjects at MTs. Negeri 2 Kuantan Singingi”

*This research is motivated by the low student learning interest in the subject of History of Islamic Culture (SKI) at MTs. N 2 Kuantan Singingi. Based on observations, several problems were identified, namely a lack of enthusiasm among some students during the learning process, students not paying attention to the teacher, a lack of student response to questions posed by the teacher, and the teacher's limitations in utilizing technological media. As a solution to these problems, this study implements genially media, which features interactive elements such as learning presentations, games, interactive quizzes, and learning videos. The formulation of the problem in this research is whether there is an effect of implementing genially media on student learning interest in the subject of History of Islamic Culture at MTs. N 2 Kuantan Singingi. Consequently, this research aims to determine the effect of implementing genially media on student learning interest. This research is a quantitative study utilizing a pre-experimental One-Group Pretest-Posttest design. The research sample consisted of 32 students from class VII.D, comprising 19 males and 13 females. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and documentation. Data was collected using pretest and posttest questionnaire instruments consisting of 12 items on a 1-5 Likert scale. These instruments were developed based on indicators of learning interest, which include feelings of pleasure, interest, attention, and involvement. The data analysis techniques used include validity and reliability tests, descriptive statistical tests, normality tests, hypothesis testing using the Paired Sample t-Test, and N-Gain score calculations. The data was processed using SPSS software. The results showed that the **significance value (2-tailed) from the t-test was 0.000**. Because **the sig. (2-tailed) value is < 0.05 , H_0 is rejected and H_a is accepted**, indicating a significant difference. Furthermore, **the N-Gain test results yielded an average score of 0.3217**. Therefore, it can be seen that $0.3 \leq 0.3217 \leq 0.7$, which falls into the **medium category**. It can be concluded that the use of genially media has a positive and significant effect on increasing student learning interest in the subject of History of Islamic Culture (SKI) at MTs. N 2 Kuantan Singingi.*

Keywords: Genially Media, Learning Interest, History of Islamic Culture, Quantitative

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi penelitian yang berjudul " **Pengaruh Penerapan Media Genially terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. Negeri 2 Kuantan Singingi** " ini dengan baik dan tepat waktu. Skripsi penelitian ini disusun sebagai syarat untuk memenuhi tugas akhir pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi. Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari tidak akan selesai tanpa adanya bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Ibu Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi.
2. Bapak H. Fitrianto. S.Ag., M.Sh, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam atas arahan dan motivasinya.
3. Bapak Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan dan Sains Islam sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk berdiskusi dan memberikan masukan berharga.
4. Ibu Nelvi Aysa, SE, dan Ibu Wiska selaku Kelapa dan Staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam atas kemudahan layanan dan administrasi.

5. Seluruh Dosen pengajar dan Tenaga Kependidikan di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
6. Keluarga tercinta, Bapak (Asli Wadi), Omak (Dewi Susanti), yang selalu menyayangi ica dan selalu memberikan dukungan moral, material dan do'a yang tiada henti. Serta, Kakak (Nurmaya Sari), dan Ponakan (Elshafiq Ramadhan), Kakak sepupu (Nur Hasikin), dan kakak sepupu (Nur Fadilla).
7. Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2022 dan semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, terima kasih atas semangat dan bantuannya.
8. Kepada teman saya Gita Nopisa Aprila, yang seperjuangan dari awal masuk kuliah sampai saat ini, yang selalu menemani dan memberi dukungan.
9. Kepada Bapak Marwan S.Pd, selaku Kepala Sekolah MTs. N 2 Kuantan Singingi, yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
10. Kepada Ibuk Putri Maululia S.Pd, selaku guru mata pelajaran SKI di MTs. N 2 Kuantan Singingi, yang memberikan kemudahan dalam proses penelitian.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun akan peneliti terima dengan terbuka demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini berjalan lancar, dan memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Teluk Kuantan, 18 Mei 2026



Wirsa Andani
NPM. 220307094

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	Halaman
SURAT PERNYATAAN	i
NOTA DINAS PEMBIMBING	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PROGRAM STUDI	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Kegunaan Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teoritis	10
1. Konsep Media <i>Genially</i>	10
2. Konsep Minat Belajar	24
B. Penelitian Relevan	27
C. Kerangka Konseptual	32
D. Hipotesis Penelitian	33
E. Defenisi Operasional	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	37
D. Populasi dan Sampel	38
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	40

BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	46
A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian.....	46
BAB V PENUTUP	53
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran.....	53
DAFTAR KEPUSTAKAAN	54
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal halaman <i>genially</i>	16
Gambar 2.2 Cara daftar <i>genially</i>	17
Gambar 2.3 Tampilan templat <i>genially</i>	17
Gambar 2.4 Cara menggunakan templat untuk presentasi dalam <i>genially</i>	18
Gambar 2.5 Cara membuat materi presentasi dalam templat <i>genially</i>	19
Gambar 2.6 Cara membagikan <i>link</i> media siap digunakan.....	19
Gambar 2.7 Tampilan <i>genially</i> yang sudah bisa digunakan	20
Gambar 2.8 Daftar media yang sudah dibuat.....	20
Gambar 2.9 Kerangka Konseptual	32

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Relevan	28
Tabel 2.2 Tabel Defenisi Operasional.....	33
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	37
Tabel 3.2 Skala Likert Respon Siswa.....	39
Tabel 3.3 Kategori Penilaian Skor Lembar Observasi.....	40
Tabel 4.1 Jumlah Pendidik dan Kependidikan di MTs. N 2 Kuantan Singingi	49
Tabel 4.2 Data Peserta Didik MTs. N 2 Kuantan Singingi	50
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar.....	56
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar	57
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru	58
Tabel 4.6 Ringkasan Hasil Observasi Guru 3 pertemuan.....	59
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	60
Tabel 4.8 Ringkasan hasil observasi Siswa 3 pertemuan.....	61
Tabel 4.9 Skor Total Data Minat Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	61
Tabel 4.10 Hasil Statistik Deskriptif Minat Belajar.....	63
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas	63
Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis	44
Tabel 4.13 Hasil Uji N-gain	66

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Izin Observasi Pra Penelitian
- Lampiran 2 : Surat Izin Pelaksanaan Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Selesai Penelitian dari MTs. N 2 Kuantan Singingi
- Lampiran 4 : Wawancara Kebutuhan Masalah Minat Belajar (pra penelitian)
- Lampiran 5 : Modul Ajar
- Lampiran 6 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Penerapan Menia *Genially*
- Lampiran 7 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Penerapan Menia *Genially*
- Lampiran 8 : Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar
- Lampiran 9 : Lembar Angket Minat Belajar Pretest dan Posttest
- Lampiran 10 : Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan proses pembelajaran disekolah tidak hanya ditentukan oleh kemampuan intelektual siswa. melainkan sangat bergantung pada faktor psikologis, utamanya minat belajar. Tanpa adanya minat dari siswa, maka kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan dengan maksimal.²

Minat adalah motor penggerak internal yang membuat siswa merasa tertarik, senang, dan terlibat aktif dalam pembelajaran tanpa adanya paksaan. Dengan adanya minat, maka mudah tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Serta akan muncul motivasi dalam diri siswa untuk mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir.³

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Slameto dalam jurnal yang ditulis oleh Lailatul Mukkaromah, yaitu Minat belajar memiliki kontribusi signifikan terhadap proses dan pencapaian. Kurangnya ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran sering kali menghambat kesungguhan mereka dalam mendalami materi tersebut, karena tidak adanya daya tarik yang memotivasi mereka.⁴

Minat belajar adalah suatu dorongan batin yang kuat yang mencerminkan ketertarikan, keinginan, dan antusiasme siswa terhadap suatu

² Arlina, dkk., "Upaya Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MIS SKB 3 Menteri Al-Ikhwan Desa Mekar Tanjung Kab. Asahan," *Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*, Vol. 4, No. 1 (April, 2023), hal. 34.

³ Lailatul Mukkaromah dan Melly Amalia Vardia, "Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMP NU Al-Fudloli," *Jurnal Literasi Psikologi*, Vol. 1, No. 2 (Juli, 2021), hal. 118.

⁴ Ibid, hal. 118.

objek atau aktivitas pembelajaran. Minat belajar dapat diukur melalui beberapa indikator yaitu, perasaan senang, menunjukkan perhatian saat belajar, ketertarikan untuk belajar, dan keterlibatan siswa dalam belajar. Minat belajar ini, bisa ditingkatkan dengan dua faktor. Yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berupa sikap siswa, motivasi, bakat, dan hobi. Sedangkan, faktor eksternal berupa lingkungan, keluarga, dan guru dengan strategi pembelajaran.⁵

Minat siswa merupakan faktor penting yang memengaruhi interaksi dalam pembelajaran. Namun, efektivitasnya dibatasi oleh durasi konsentrasi manusia yang, menurut Sirait dalam jurnal yang ditulis oleh Angga Setiawan, hanya bertahan sekitar 15 hingga 20 menit. Jika pembelajaran melampaui batas waktu tersebut, fokus siswa cenderung menurun yang ditunjukkan melalui perilaku jenuh, mengantuk, atau tidak tenang. Penurunan fokus ini menjadi tantangan serius karena dapat memicu rendahnya pemahaman materi serta menurunnya prestasi akademik siswa secara keseluruhan.⁶

Tantangan dalam menumbuhkan minat belajar ini terasa sangat signifikan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan komponen dari rumpun Pendidikan Agama Islam yang diajarkan pada jenjang madrasah. Mata pelajaran ini berfokus pada telaah peristiwa historis serta berbagai artefak peninggalan masa lalu. Mengingat

⁵ Roro Kurnia Nofita Rahmawati, *Minat Belajar*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2024), hal 3.

⁶ Angga Setiawan, dkk., “Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping,” *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 2 (Mei, 2022), hal. 93.

cakupan materinya yang bersifat diakronis, pengajar dituntut memiliki kemahiran dalam menyusun narasi yang kontekstual agar materi sejarah tersebut menjadi lebih hidup dan mudah dipahami.⁷

SKI sering kali dianggap sulit dipahami karena materinya yang bersifat hapalan atau berfokus pada peristiwa masa lampau. Selain itu, pola instruksional di madrasah cenderung masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), yang mengakibatkan rendahnya partisipasi aktif siswa. Hal ini memicu kejenuhan dan menurunkan antusiasme belajar siswa karena materi SKI dipandang kurang menarik.⁸

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di MTs. N 2 Kuantan Singingi, pada tanggal 24 November 2025, didapatkan beberapa permasalahan yang peneliti temukan. Diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Masih ada beberapa siswa yang tidak bersemangat dalam pembelajaran SKI. Ditandai dengan, siswa sering diam dan tidak adanya respon saat guru bertanya mengenai pembelajaran.
2. Sebagian siswa tidak memperhatikan guru, dimana terdapat siswa yang sibuk sendiri, dan bercerita saat pembelajaran berlangsung.
3. Kurangnya respon timbal balik, ketika guru memberikan kesempatan pertanyaan.⁹

⁷ Ajeng Suryaningsih, dkk., “Strategi Guru PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa terhadap Pembelajaran SKI di Sekolah MTs. S Al-Azhar,” *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol. 4, No. 4 (Oktober, 2025), hal. 7404.

⁸ Nur Aisyah dan Lina Zahro Malikatul Jannah, “Penerapan Vidio Pembelajaran Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar SKI,” *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, Vol. 3, No. 4 (2023), hal. 203.

⁹ Observasi Lapangan Tanggal 24 November 2025 Di MTs. N 2 Kuantan Singingi.

Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan guru SKI di sekolah MTs. N 2 Kuantan Singingi, yang mengatakan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Diantaranya sebagai berikut:

1. Siswa kurang antusias dalam pembelajaran SKI, karena penyampaian materi bersifat narasi.
2. Guru SKI belum menggunakan media pembelajaran bernuansa teknologi, sehingga membuat minat belajar siswa menjadi rendah.
3. Pembelajaran masih berfokus pada buku cetak atau LKS, sehingga siswa merasa monoton terhadap pembelajaran.¹⁰

Rendahnya minat belajar tersebut, tidak lepas dari metode dan media pembelajaran yang digunakan. Dan belum menerapkan media pembelajaran yang inovatif. Guru sering kali masih mengandalkan metode ceramah dan penugasan membaca buku teks dan jarang menggunakan media pembelajaran. Sehingga hal tersebut dapat menurunkan minat belajar siswa.¹¹

Selain itu alasan mengapa siswa tidak mencapai kesuksesan dalam pembelajaran SKI adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dimana pembelajaran sering kali hanya dilakukan satu arah, serta materi pembelajaran yang bersifat hapalan. Oleh karena itu, diperlukan perubahan beberapa aspek untuk meningkatkan minat belajar siswa.¹²

¹⁰ Wawancara dengan Putri Maululia, tanggal 24 November 2025 di MTs. Negeri 2 Kuantan Singingi.

¹¹ Rohim Habibi, dan Hartoyo, "Efektivitas Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran SKI di Kelas X," *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 3, No. 1 (Juni, 2024), hal. 15.

¹² Adah Aliyah, dkk., "Inovasi Pembelajaran dengan Media Berbasis Prezi untuk Meningkatkan Minat Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam", *Jurnal Educatio FKIP UNMA* Vol. 9, No. 4 (2023), hal. 1900.

Dalam meningkatkan minat belajar tersebut, maka diperlukan suatu pembelajaran yang inovatif yaitu berupa penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat dianggap sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar, serta untuk meningkatkan minat belajar siswa.¹³

Proses pembelajaran di sekolah selalu mengalami pembaharuan, terutama dalam pemanfaatan teknologi (IPTEK) yang semakin canggih. Guru dituntut dapat menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan sebaik mungkin. Salah satunya yaitu penerapan media menggunakan teknologi dalam pembelajaran.¹⁴

Salah satu manfaat utama media pembelajaran adalah kemampuannya untuk menjelaskan pesan atau informasi yang ingin disampaikan kepada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih mudah menarik perhatian siswa, yang pada akhirnya meningkatkan minat belajar mereka. Salah satu contoh media pembelajaran yang populer dan efektif adalah media yang dibuat menggunakan *genially*.¹⁵

¹³ Vitria Elva Florentina, dkk., “Implementasi Media *Genially* dalam Pembelajaran Teks Ceramah Siswa Kelas XI TKJ SMKN 4 Rejang Lebong”, *Jurnal Jendela Pendidikan* Vol. 5, No. 02 (Mei, 2025), hal. 286.

¹⁴ Nurjannah, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, Vol. 5, No. 1 (2025), hal. 291.

¹⁵ Violitha Volvariella Volvacea, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Panca Indra Siswa Kelas IV SDN

Genially adalah *webside* dalam pembuatan media pembelajaran berupa presentasi, video pembelajaran, *game* edukasi, dan bahan ajar lainnya. *Genially* juga menyediakan berbagai fitur seperti animasi, infografis, poster elektronik, kuis, dan *games*. Dengan menggunakan *genially*, siswa dapat belajar dengan menyenangkan serta pembelajaran akan lebih berkualitas. Dengan kemampuannya menyajikan informasi secara dinamis dan menyediakan elemen visual yang kreatif, serta mendorong keterlibatan aktif siswa, *genially* memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa.¹⁶

Beberapa penelitian terdahulu membuktikan bahwa *genially* memiliki dampak positif terhadap pembelajaran, termasuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan Nurjannah, dkk., menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *genially* dinyatakan valid dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.¹⁷ Selain itu Nurlaily, dkk., juga melakukan penelitian mengenai media *genially* ini, dan menyimpulkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah menerapkan media *genially* tersebut.¹⁸ Namun penelitian secara spesifik belum ada yang mengkaji pengaruh *platform genially* untuk meningkatkan minat belajar pada konteks mata pelajaran SKI di jenjang sekolah menengah pertama atau madrasah tsanawiyah.

Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo,” *Journal Of Social Science Research*, Vol. 5, No. 3 (2025), hal.3.

¹⁶ Vitria Elva Florentina, Implementasi Media *Genially* dalam Pembelajaran Teks Ceramah Siswa Kelas XI TKJ SMKN 4 Rejang Lebong ..., hal. 286.

¹⁷ Nurjannah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja ..., hal. 297.

¹⁸ Nurlaily Khoirun Ni'mah, dkk., “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media *Genially* dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang,” *Jurnal Metamorfosa*, Vol. 10, No. 1 (2022), hal. 8.

Penelitian mengenai media *genially* ini penting untuk dilakukan karena bertujuan untuk membangkitkan minat belajar siswa, serta penerapan media pembelajaran menggunakan teknologi.

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas, maka dari itu peneliti merasa tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai **“Pengaruh Penerapan Media *Genially* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. Negeri 2 Kuantan Singingi”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Masih ada siswa yang merasa tidak senang saat pembelajaran SKI berlangsung, ditandai dengan tidak adanya respon terhadap proses pembelajaran.
2. Masih ada siswa yang tidak memperhatikan dan tidak fokus terhadap materi yang disampaikan. Siswa seringkali melamun saat guru sedang menyampaikan materi
3. Beberapa siswa tidak tertarik terhadap mata pelajaran SKI, dimana siswa tidak merespon pertanyaan yang diajukan oleh guru.
4. Masih terdapat siswa yang tidak terlibat dalam proses pembelajaran SKI, ditandai dengan tidak adanya mereka bertanya maupun menyatakan pendapat didalam kelas.
5. Media pembelajaran yang digunakan guru belum menggunakan teknologi. Dan masih bersifat konvensional.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah diatas maka, terdapat batasan masalah yang peneliti lakukan, yaitu hanya mengukur Pengaruh Penerapan Media *Genially* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. N 2 Kuantan Singingi.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawaban melalui pengumpulan data.¹⁹ Dari latar belakang dan gejala permasalahan dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu: Apakah terdapat Pengaruh Penerapan Media *Genially* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. Negeri 2 Kuantan Singingi?.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penerapan media *genially* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. Negeri 2 Kuantan Singingi.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran bagi ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan, khususnya mengenai pemanfaatan media *genially* dalam kaitannya dengan minat belajar.

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 63.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Siswa, yaitu meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan.
- b. Bagi Guru, yaitu memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif (*genially*) untuk diterapkan dalam pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah, yaitu memberikan masukan bagi sekolah dalam rangka perbaikan mutu pembelajaran. Serta pemanfaatan teknologi.
- d. Bagi Peneliti, yaitu menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

Pada kajian teoritis akan diuraikan teori-teori yang relevan dan mendasari penelitian, yang mencakup variabel independen (media *genially*) dan variabel dependen (minat belajar).

1. Konsep Media *Genially*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin *medius* yang artinya secara harfiah tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab memiliki arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Merujuk pada pendapat Gerlach & Ely yang dikutip oleh Siti Aisyah, media dalam arti luas mencakup manusia, materi, atau peristiwa yang mampu menciptakan kondisi bagi siswa untuk menyerap pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam konteks ini, elemen seperti guru, buku teks, serta lingkungan sekolah dikategorikan sebagai media.²⁰

Menurut Munadi yang dikutip oleh Diana, dkk., mendefenisikan media sebagai sarana yang direncanakan untuk menyalurkan pesan dari sumbernya. Media ini dilakukan demi

²⁰ Siti Aisyah, "Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam", *Ta'diban, Journal of Islamic Education*, Vol. 2, No. 2 (Juni, 2022), hal 10.

menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal bagi penerimanya.²¹

Sedangkan menurut Gagne dan Briggs dalam buku yang ditulis oleh Azhar arsyad, menyebutkan media pembelajaran adalah alat yang secara fisik menyampaikan suatu materi pembelajaran. Yang dapat merangsang siswa untuk belajar.²²

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan wahana perantara atau pengantar pesan baik yang berupa manusia, materi, maupun peristiwa yang dirancang untuk menjembatani proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Keberadaan media ini memegang peran krusial dalam menciptakan kondisi lingkungan belajar yang kondusif dan merangsang perhatian serta minat siswa.

Media pembelajaran merupakan faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran. Maka dari itu, sebaiknya guru harus bisa menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.²³

Gerlagh dan Ely dalam buku Azhar Arsyad mengemukakan ciri-ciri media pembelajaran, yang merupakan petunjuk mengapa media pembelajaran digunakan, dan hal apa saja yang media dapat lakukan

²¹ Diana Nur Septiyawati Putri, dkk., “Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, Vol. 2, No. 2 (Desember, 2022), hal. 367.

²² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 4.

²³ Athiya Luthfiani Rihani, dkk., “Studi Literatur: Media Interaktif *Ispring Suite* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 2 (Juli, 2022), hal. 124.

yang mungkin guru tidak mampu atau kurang efisien melakukannya. berikut beberapa ciri-ciri dari media pembelajaran:

1) Ciri fiksatif

menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ini media memungkinkan suatu kejadian masa lampau bisa ditampilkan kembali.

2) Ciri manipulatif

Dapat memanipulasi durasi pembelajaran yang akan ditampilkan. Seperti kejadian yang memakan waktu sehari-hari ataupun perjalanan sejarah masa lampau, dapat ditampilkan dengan singkat melalui media pembelajaran, khususnya media yang menggunakan teknologi.

3) Ciri distributif

Yaitu dengan menggunakan media memungkinkan suatu objek dapat disalurkan dengan baik keseluruh penjuru tempat.²⁴

Media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran, untuk menunjang pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat disampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa. Berikut beberapa manfaat dari media pembelajaran:

1) Mengatasi kesulitan dan memberikan penjelasan tentang materi pelajaran yang menantang.

²⁴ Arsyad, *Media Pembelajaran ...*, hal. 12-14.

- 2) Mampu menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik, serta mempermudah pemahaman.
- 3) Memotivasi anak untuk bekerja dan mendorong naluri untuk memikirkan dan menciptakan.
- 4) Memiliki keinginan untuk belajar.²⁵

Menurut teori Arief S. Sadiman, langkah-langkah dalam penerapan media pembelajaran meliputi 3 hal hal utama, yaitu:

- 1) Tahap persiapan

Hal pertama tahap persiapan yaitu, menyusun rencana pembelajaran, dan menyiapkan segala sesuatu yang akan digunakan pada pembelajaran. Seperti menyiapkan proyektor, laptop, dan modul ajar, serta materi yang akan diberikan.

- 2) Tahap pelaksanaan/penyajian

Menyajikan materi pembelajaran melalui media yang akan digunakan. Materi akan disampaikan dengan jelas melalui media.

- 3) Tahap Tindak Lanjut

Tahap ini dilakukan agar peserta didik mampu memantapkan pemahaman mengenai materi pembelajaran yang telah disimak melalui media pembelajaran yang telah dilakukan. Ini bertujuan untuk mengukur efisiensi pembelajaran yang telah dilakukan.²⁶

²⁵ Dewi Sinta Kusuma Pertiwi, dan Indah Setyo Wardhani, "Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif", *Jurnal Media Akademik*, Vol. 2, No. 11 (November, 2024), hal. 8.

²⁶ Mayang Serungke dkk., "Penggunaan Media Audio Visual dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 6, No. 4 (2023), hal. 3506.

b. Genially

1) Pengertian *Genially*

Enstein, dkk. menjelaskan *genially* merupakan *platform* berbasis web yang memfasilitasi pendidik dalam merancang berbagai materi ajar inovatif, mulai dari presentasi, permainan edukatif (*gamification*), hingga video pembelajaran.²⁷

Sejalan dengan itu, Nurjannah menjelaskan *genially* adalah sebuah *platform* atau *tool* berbasis web yang digunakan untuk membuat berbagai jenis konten visual dan interaktif. Media *genially* adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi dan bersifat interaktif dengan fitur yang bervariasi seperti presentasi, video pembelajaran, poster elektronik, *game* edukasi, dan jenis bahan ajar lainnya dengan tampilannya yang menarik dan tidak membosankan, sehingga mampu menumbuhkan minat belajar dan menghilangkan rasa bosan siswa pada saat pembelajaran.²⁸

Hal ini juga dijelaskan oleh Dzenskevich dalam jurnal yang ditulis oleh Hermita dkk., bahwa *Genially* merupakan media pembelajaran yang dapat diakses secara online dengan terciptanya

²⁷ Jhon Enstein, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar Menggunakan *Genially*," *Jurnal Jendela Pendidikan*, Vol. 02, No. 01 (Februari, 2022), hal. 102.

²⁸ Nurjannah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja ..., hal. 291.

konten interaktif yang menarik secara visual serta menarik dalam media pembelajaran.²⁹

Hal ini diperkuat dengan pendapat arsyad dalam jurnal yang ditulis oleh Ina Magdalena, bahwa efektifitas proses belajar mengajar dapat dioptimalkan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Ini terbukti ampuh untuk membangkitkan minat, menstimulasi keinginan baru, sekaligus mendorong motivasi belajar peserta didik.³⁰

Genially adalah *web* yang dapat mempermudah pendidik melakukan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan membuat media sebagai bahan ajar. Melalui *web genially* ini pembelajaran akan lebih menyenangkan serta akan lebih efisien.³¹

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *genially* merupakan *platform* pembelajaran berbasis web yang memfasilitasi guru dalam merancang konten multimedia interaktif, mulai dari presentasi, video, hingga gamifikasi. Melalui visualisasi yang estetik dan fitur yang variatif, media ini tidak hanya menjadikan bahan ajar lebih inovatif, tetapi juga efektif dalam

²⁹ Neni Hermita, dkk., "Designing Interactive Games for Improving Elementary School Students' Number Sense," *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 12, No. 2 (2021), hal. 414.

³⁰ Ina Magdalena, dkk., Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi, *Jurnal Edukasi dan Sains*, Vol. 3, No. 2 (Agustus, 2021), hal. 315.

³¹ Meli Miranda dan Elly Prihasti Wuriyani, "Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdota Berbantuan *Web Genially* pada Siswa Kelas X Sma Swasta Budi Satrya", *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, Vol. 1, No. 4 (Juni, 2024), hal. 330.

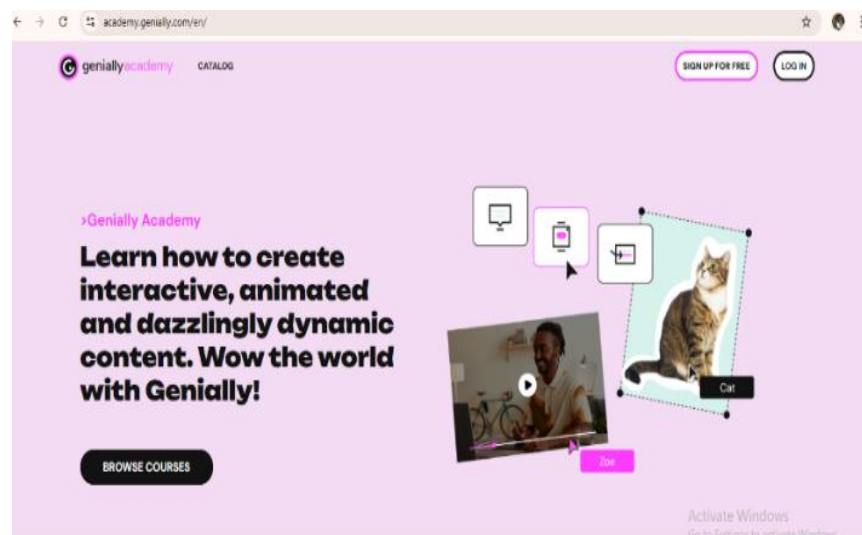
menumbuhkan minat belajar serta meminimalisasi kejenuhan siswa di kelas.

Dengan tampilan yang bervariasi, sehingga menjadi salah satu alasan peneliti memilih media genially sebagai alat untuk menyampaikan materi supaya lebih menarik dan tidak membuat bosan siswa dalam belajar.

2) Langkah-langkah Penggunaan *Genially*

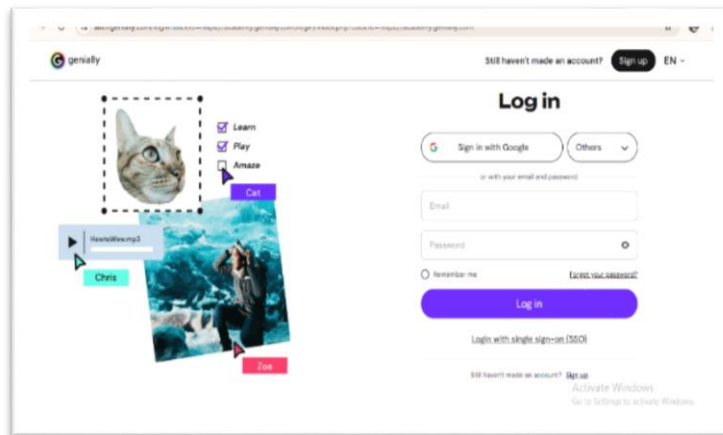
Adapun langkah-langkah yang bisa dilakukan dalam pembuatan media di web *genially* adalah sebagai berikut:

- a) Langkah awal yaitu, buka *chrome* atau *google*, lalu masuk ke halaman *genially* dengan website <https://genially.com/>.
Dengan tampilan awalnya seperti ini.



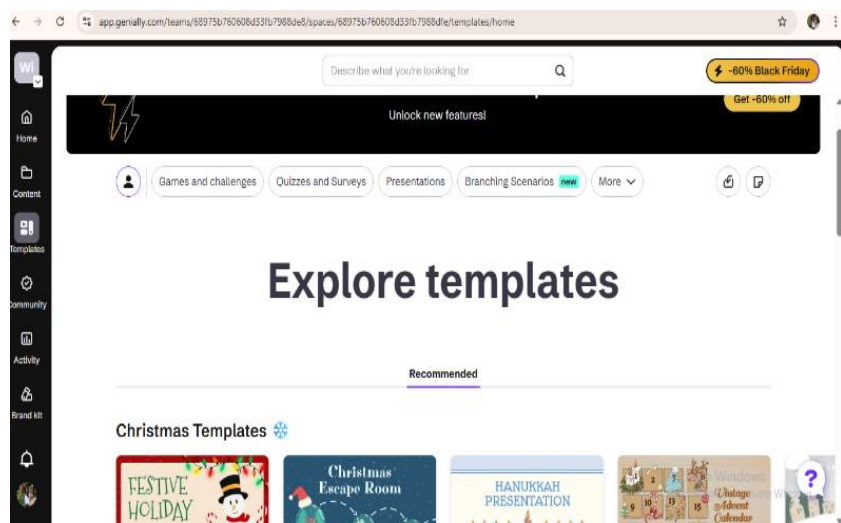
Gambar 2.1 Tampilan awal halaman *genially*

- b) Lalu membuat atau mendaftar akun dengan melengkapi data, seperti masukkan email, kata sandi ataupun bisa masuk dengan akun *google*, lalu tekan *log in*



Gambar 2.2 Cara daftar *genially*

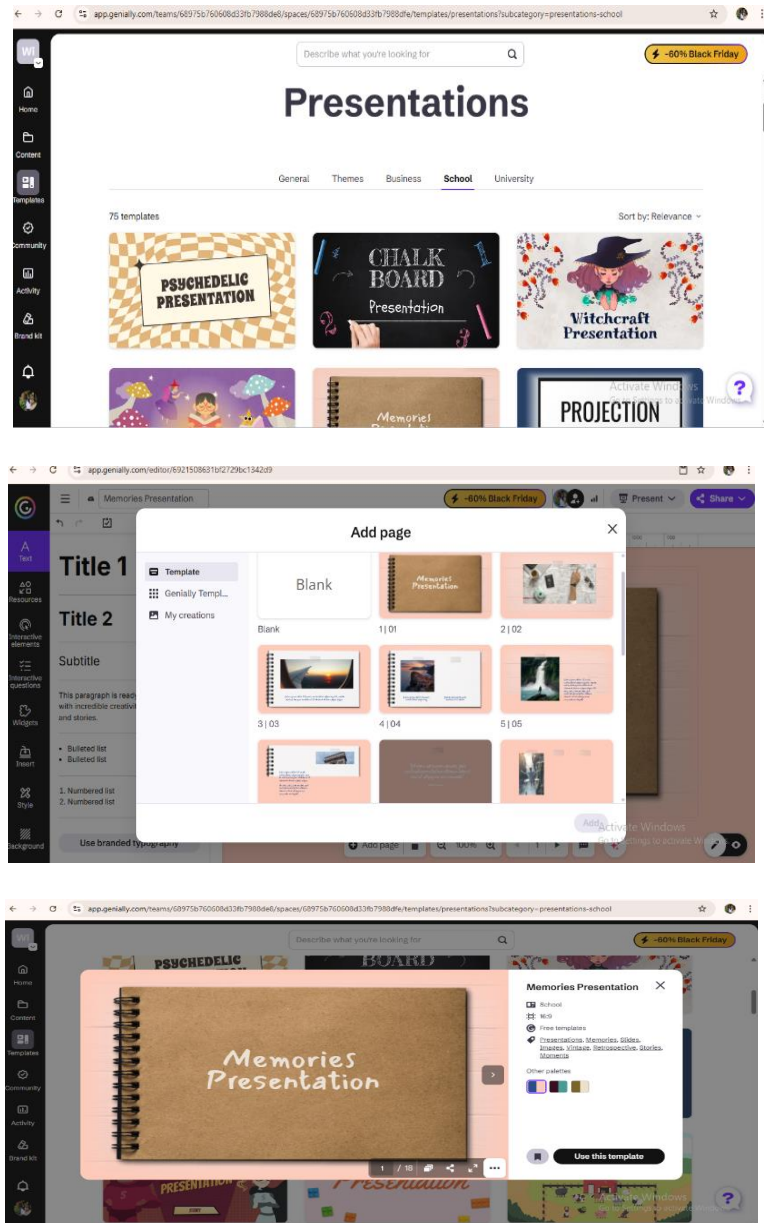
- c) Setelah membuat akun *genially*, pilih *templates*, lalu pilih mau templat *games*, kuis, ataupun presentasi, maka akan muncul berbagai macam templat.



Gambar 2.3 Tampilan templat *genially*

- d) Salah-satu contoh ingin membuat presentasi, maka pilih templat presentasi, maka akan muncul berbagai macam templat, pilih salah satu. Setelah itu, tekan *use template*, lalu

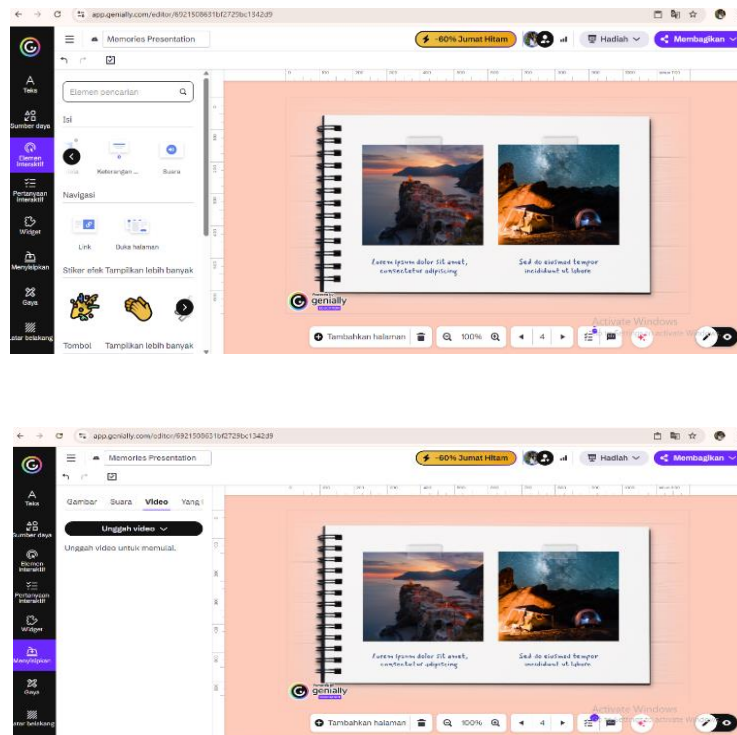
pilih beberapa templet yang dibutuhkan, dengan menekan *add templates*



Gambar 2.4 Cara menggunakan templat untuk presentasi dalam genially

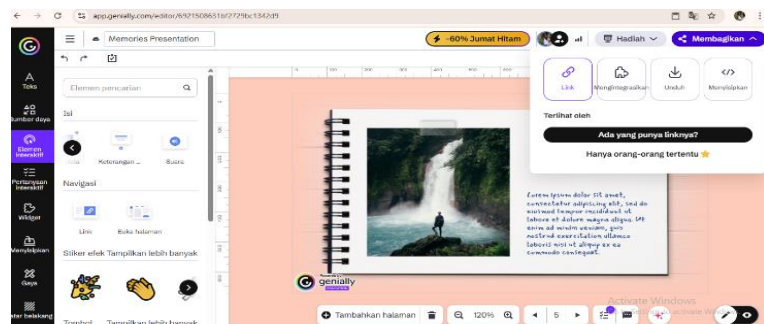
- e) Lalu tulis materi presentasi sesuai yang dibutuhkan. Teks digunakan untuk menulis materi, elemen interaktif bisa

menambahkan suara maupun tautan link, lalu bisa juga menambahkan pertanyaan interaktif didalamnya. Serta menambahkan video. Untuk contohnya, Seperti gambar dibawah



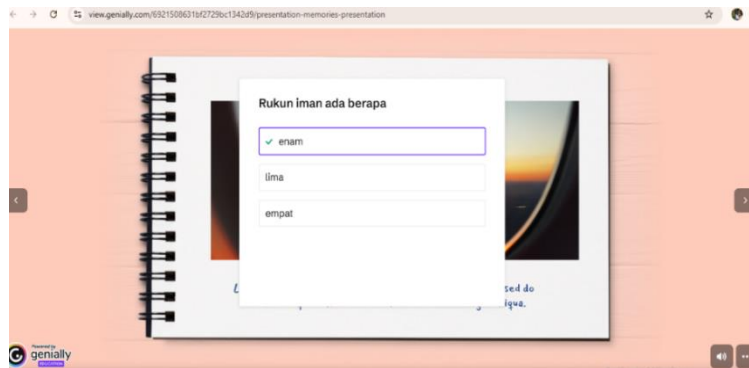
Gambar 2.5 Cara membuat materi presentasi dalam templat *genially*

f) Lalu simpan hasilnya di bagian membagikan, bisa dibagikan menggunakan link dan dikirim ke siswa.



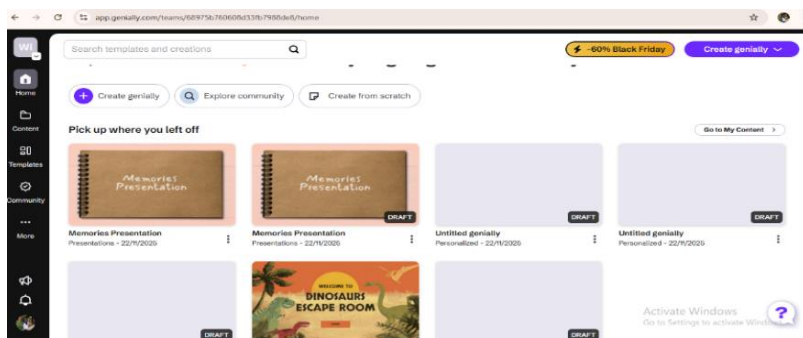
Gambar 2.6 Cara membagikan *link* media siap digunakan

- g) Media *genially* yang sudah jadi. Jika tidak di sebar ke siswa, bisa langsung ditampilkan di laptop melalui proyektor.



Gambar 2.7 Tampilan *genially* yang sudah bisa digunakan

- h) Media yang sudah kita buat di *genially*, ada di menu *home*, maka akan muncul media yang telah dibuat sebelumnya.³²



Gambar 2.8 Daftar media yang sudah dibuat

3) Langkah-langkah Pelaksanaan Media *Genially* dalam Pembelajaran SKI

Langkah-langkah penerapan media *genially* ini dilandaskan teori Arief S. Sadiman.³³ Langkah-langkah dalam penerapan media pembelajaran *genially* yaitu:

³² Siska Rahmawati, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 4 (Desember, 2023), hal. 821.

³³ Mayang Serungke dkk., Penggunaan Media Audio Visual dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik ..., hal. 3506.

a) Tahapan Persiapan (15 menit)

Guru memasuki kelas, dengan mengucapkan salam, membaca do'a, lalu menyiapkan media pembelajaran, seperti menyiapkan laptop/proyektor, membuka *link genially* dan memastikan koneksi internet stabil, mengecek kehadiran siswa. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengajukan pertanyaan pemantik kepada siswa.

b) Tahapan Pelaksanaan/Penyajian

(1) Pertemuan 1 (60 menit)

Kegiatan dimulai dengan memberikan video/ gambar yang berhubungan dengan pembelajaran yang sudah disiapkan didalam media *genially*. Guru menyimpulkan isi dari video dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.

Guru menggunakan fitur interaktif di *genially* untuk menjelaskan materi, berupa presentasi. Setelah itu, guru memberikan fitur interaktif yang sudah dibuat di media *genially*, siswa diminta untuk maju kedepan untuk menekan tombol interaktif tersebut, ini akan ditampilkan melalui proyektor. Siswa diberi kesempatan untuk menekan tombol navigasi untuk membedah materi yang ada di *genially*, agar siswa bisa aktif dan bisa eksplorasi materi dengan menyenangkan. Lalu guru akan membagi kelompok untuk

berdiskusi, dan mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas. Lalu memberikan tugas LKPD 1.

(2) Pertemuan 2 (60 menit)

Guru menjelaskan materi pembelajaran melalui teks presentasi yang ada dalam media *genially*. Lalu untuk menguji pemahaman siswa, guru memberikan kuis, dimana soal kuis akan ditampilkan dalam media *genially*, Alur permainannya yaitu, Guru menempelkan jawaban di lantai kelas. lalu siswa akan berbaris kebelakang. Ketika guru membacakan soal di *genially*, dan siswa diberi waktu 10 detik untuk berpikir. Setelah itu Ketika guru mengatakan “pindah”, maka seluruh siswa akan berdiri di jawaban yang mereka anggap benar. Maka akan tahu mana siswa yang jawab benar dan yang menjawab salah. Dan siswa yang bisa bertahan itulah pemenangnya.

(3) Pertemuan 3 (60 menit)

Guru menjelaskan materi menggunakan media *genially*. Lalu guru membagi beberapa kelompok, untuk mendiskusikan materi tersebut, lalu mempresentasikannya didepan kelas. Kelompok lain mendengarkan dibelakang. Setelah seluruh kelompok selesai, maka akan diberikan *game* interaktif, Yang akan dimainkan berkelompok. Yaitu permainan ular tangga. Dimana setiap kelompok akan

menjalankan permainan dan jika berada di titik pertanyaan, maka kelompok tersebut harus menjawab dulu dengan benar sebelum lanjut lagi. Dan kelompok yang mencapai *finish* paling awal akan diberikan apresiasi. Lalu akhir pembelajaran akan diberikan tugas asesmen sumatif.

c) Tahapan Penutup/Tindak lanjut

Dilakukan dengan menyimpulkan materi pembelajaran dan melakukan refleksi. Kemudian melakukan evaluasi pembelajaran, dan memberikan kuis maupun game. Lalu guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan do'a.

4) Kelebihan dan Kekurangan Media *Genially*

Kelebihan dari media *genially* dalam pembelajaran yaitu:

- a) Desain interaktif atau fitur yang beragam
- b) Templat yang beragam
- c) Mudah untuk digunakan
- d) Tersedia di *cloud*

Kekurangan dari media *genially* dalam pembelajaran yaitu:

- a) Fitur terbatas di versi gratis
- b) Memerlukan koneksi internet
- c) Ukuran file yang besar
- d) Sulit dipelajari untuk pemula, karena fiturnya yang banyak.³⁴

³⁴ Dewi Ainita Choyr dan Ika Anggun Camelia, "Genially sebagai Media Pembelajaran Menggambar Alam Benda di SMP Labschool Unesa 2 Surabaya," *Jurnal Seni Rupa* , Vol. 13, No. 3 (2025), Hal. 68.

2. Konsep Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Slameto mendefinisikan dalam jurnal yang ditulis oleh Muhammad Ali Wafa, minat belajar sebagai wujud atensi serta hasrat yang besar terhadap kegiatan pembelajaran yang dijalani dengan perasaan gembira.³⁵ Sementara itu, Roro Kurnia Nofita Rahmawati mendeskripsikan minat belajar sebagai dorongan yang kuat dalam diri individu, yang merefleksikan rasa suka, kehendak, serta antusiasme siswa pada suatu materi atau proses pembelajaran.³⁶

Sejalan dengan itu Sukardi dalam buku yang ditulis oleh Roro Kurnia Nofita Rahmawati, menyampaikan minat adalah ketertarikan, kegembiraan, atau kesenangan seseorang terhadap suatu hal.³⁷

Menurut Crow and Crow yang dikutip dalam buku yang ditulis oleh Roro Kurnia Nofita Rahmawati, minat belajar siswa berkaitan dengan dorongan yang mendorong siswa untuk menghadapi atau berinteraksi dengan orang, aktivitas, objek, dan pengalaman yang muncul sebagai hasil dari aktivitas tersebut.³⁸

Dan menurut Imam Saro Ndraha Minat belajar yaitu keinginan yang kuat terhadap pikiran dan perhatiannya untuk

³⁵ Muhammad Ali Wafa, Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Tingkat SMA/SMK ..., hal. 93.

³⁶ Rahmawati, *Minat Belajar* ..., hal. 3.

³⁷ Ibid, hal. 2.

³⁸ Ibid, hal. 2.

memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan ilmiah yang dituntutnya.³⁹

Dari penjelasan diatas maka penulis dapat menyimpulkan minat belajar adalah kecenderungan siswa yang merasa tertarik dan senang pada suatu mata pelajaran, yang mendorongnya untuk memperhatikan, terlibat aktif, dan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang muncul dalam diri siswa itu sendiri tanpa adanya faktor dari yang lain. Seperti sikap siswa, motivasi, bakat, hobi
- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang muncul akibat dorongan dari luar. Seperti lingkungan, keluarga, guru, dan strategi pembelajaran.⁴⁰

c. Indikator-indikator Minat Belajar

- 1) Perasaan senang, yaitu siswa merasa senang dan bahagia saat melakukan aktivitas belajar.
- 2) Perhatian pada pembelajaran, yaitu kemampuan siswa untuk berkonsentrasi dan fokus pada semua aktivitas atau materi pelajaran tertentu.

³⁹ Iman Saro Ndraha, “Analisis Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Matematika”, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 2 (November, 2022), hal. 674.

⁴⁰ Rahmawati, *Minat Belajar ...*, hal. 35-38.

- 3) Ketertarikan untuk belajar, yaitu ketertarikan siswa terhadap guru, mata pelajaran yang diajarkan, atau topik tertentu yang diajari.
- 4) Keterlibatan siswa dalam belajar, siswa terlibat aktif dalam semua aspek pembelajaran yang berkaitan dengan minat siswa. Yaitu dengan seringnya mereka bertanya, atau menyatakan pendapat.⁴¹

Menurut Mochammad Surya dalam buku Roro Kurnia Nofita Rahmawati, minat belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

- 1) Minat volunter

Minat yang muncul secara alami dari dalam diri siswa tanpa dipengaruhi oleh faktor eksternal. Minat ini muncul karena ketertarikan batin siswa terhadap subjek atau objek tertentu.

- 2) Minat involunter

Minat yang muncul dalam diri siswa sebagai respon terhadap situasi atau pengaruh yang diciptakan oleh guru atau lingkungan pembelajaran. Dalam hal ini, siswa dapat mengembangkan minat belajar terhadap suatu materi pelajaran karena cara guru mengajar atau dari faktor suasana kelas

- 3) Minat nonvolunter

Minat yang muncul dalam diri siswa secara terpaksa. Ketika siswa merasa terpaksa untuk tertarik pada mata pelajaran karena tekanan eksternal, seperti tuntutan tugas yang diberikan.⁴²

⁴¹ Ibid, hal. 27-33.

⁴² Ibid, hal. 7.

Karakteristik siswa yang memiliki minat belajar menurut Slameto dalam buku Roro Kurnia Nofita Rahmawati, diantaranya yaitu:

- 1) Siswa memiliki perhatian pada pembelajaran, dan mengingat informasi yang dipelajari secara berkelanjutan. Siswa tidak mudah bosan dan mengantuk saat pembelajaran berlangsung.
- 2) Siswa merasa senang terhadap topik pembelajaran. Mereka mau mendengarkan dan tidak mengeluh saat pembelajaran berlangsung.
- 3) Siswa merasa bangga ketika terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa mau terlibat aktif dalam proses pembelajaran, baik dari diskusi kelompok, individu, maupun saat ditunjuk oleh guru.
- 4) Siswa ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa bisa diajar kerjasama dalam pembelajaran, seperti kompak saat kerja kelompok.⁴³

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian terdahulu yang sudah pernah dilakukan. Penelitian relevan bukan berarti sama persis dengan yang akan diteliti dengan sebelumnya, tetapi masih dalam ruang lingkup yang sama.⁴⁴ Berikut adalah ringkasan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Interaktif Berbasis *Genially* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI”

⁴³ Ibid, hal. 9.

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D ...*, hal. 94.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Relevan

No	Nama, Judul dan Tahun
1.	Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Jauharul Wadud. Tahun 2024. Dengan judul Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis <i>Genially</i> terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika⁴⁵.
	Persamaan
	Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian penulis, yaitu sama-sama menggunakan variabel X yang sama, yaitu meneliti tentang media <i>genially</i>. Serta kesamaan dalam variabel Y yaitu sama-sama meneliti minat belajar.
	Perbedaan
	penelitian Ahmad variabel X nya membahas secara spesifik mengenai media <i>genailly</i>. Sementara penulis membahas keseluruhan mengenai media <i>genially</i>. Dalam variabel Y Ahmad membahas minat belajar dan hasil belajar, sementara penulis hanya membahas minat belajar saja. Serta perbedaannya yaitu ahmad meneliti di tingkat MI sementara penulis di MTs. Dan perbedaan pada mata pelajarannya. Antara MTK dan SKI.
	Hasil Penelitian
	Terdapat pengaruh yang sifnifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MI Hidayatussibyan Lamongan setelah diterapkannya media <i>genially</i>. Hal ini berdasarkan hasil analisis yaitu Nilai p-value uji dua sisi minat belajar siswa adalah 0,01, berada di bawah taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik rata-rata minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

⁴⁵ Ahmad Jauharul Wadud dan Siti Lailiyah, "Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis *Genially* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, Vol. 4, No. 1 (2024), hal. 505-507.

	Nama, Judul dan Tahun
2.	Penelitian yang dilakukan oleh Nurlina Arsita Dewi. Tahun 2025. Yang berjudul Pengaruh Media Genially Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang ⁴⁶
	Persamaan
	Persamaan penelitian Nurlina dengan penelitian penulis yaitu, pada variabel X dimana keduanya meneliti penggunaan media <i>genially</i> . dan variabel Y pada penelitian ini juga sama
	Perbedaan
	Penelitian terdahulu memilih metode penelitian <i>quasi eksperimental design</i> , sementara peneliti memilih <i>pre-eksperiment design</i> . Serta pada tingkat sekolah, penelitian terdahulu meneliti di SD/MI, sementara penulis meneliti SMP/MTs. Serta perbedaan pada mata pelajarannya.
	Hasil Penelitian
	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh media genially terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang. Hasil tersebut diperoleh sebesar 0,012 yaitu $0,012 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.
3.	Nama, Judul dan Tahun
	Penelitian yang dilakukan oleh Elza Leyli. Tahun 2025. Dengan Judul Pengaruh Penggunaan Media Genially Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas X. ⁴⁷

⁴⁶ Nurlina Arsita Dewi dan Dewi Setiyaningsih, "Pengaruh Media Genially Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 2 (Juni, 2025), hal. 273.

⁴⁷ Elza Leyli Lisnora Saragih, dkk., "Pengaruh Penggunaan Media Genially Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas X," *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, Vol. 5, No. 1 (Mei, 2025), hal. 1146.

	Persamaan
	Persamaan dengan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu terdapat pada variabel X yaitu, sama-sama meneliti media <i>genially</i> .
	Perbedaan
	Perbedaan penelitian Elza Leyli dengan penelitian penulis yaitu, terdapat pada variabel Y, dimana Elza Leyli mengukur kemampuan menulis siswa, sementara penulis mengukur minat belajar siswa. Serta perbedaan pada mata pelajaran, penelitian terdahulu meneliti pembelajaran Bahasa Indonesia, sementara penulis meneliti pembelajaran SKI.
	Hasil Penelitian
	Perhitungan hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan uji "t" pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dari data perhitungan t hitung 4,523 dan t tabel $> 1,675$. Hasil pemerolehan H_0 (hipotesis nol) di tolak dan H_a diterima, sehingga akan dinyatakan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Genially berpengaruh terhadap kemampuan siswa menulis teks eksplanasi
4.	Nama, Judul dan Tahun
	Penelitian yang dilakukan oleh Tiara Aprilyani. Tahun 2025. Dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif <i>Genially</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar ⁴⁸
	Persamaan
	Persamaan penelitian yang dilakukan Tiara Aprilyani dengan penelitian penulis yaitu, terdapat pada variabel X, dimana sama-sama meneliti media <i>genially</i> .

⁴⁸ Tiara Aprilyani dan Asep Usamah, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Genially* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 10, No. 3 (2025), hal. 55.

	Perbedaan
	Perbedaan penelitian Tiara dengan penelitian penulis yaitu, terdapat pada variabel Y, Tiara mengukur hasil belajar siswa, sementara penulis mengukur minat belajar siswa. Dan perbedaan pada tingkat pendidikan dimana penelitian terdahulu meneliti di tingkat SD, sementara penulis meneliti di tingkat SMP/MTs. Serta pada mata pelajaran, penelitian terdahulu meneliti IPAS, sementara penulis meneliti pembelajaran SKI
	Hasil Penelitian
	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media <i>genially</i> dapat mempengaruhi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Hasil analisis memperlihatkan hasil Uji hipotesis dengan uji Independent Samples t-test ini menguatkan hasil penelitian dengan memperoleh nilai Sig(2-tailed) 0,000 dibawah 0,05. Dari pernyataan tersebut maka, H_0 ditolak H_a diterima.

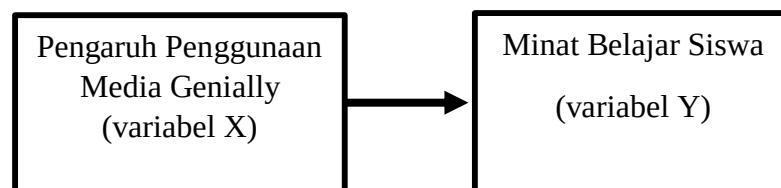
Berdasarkan penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu pada penggunaan media *genially*. Dan perbedaannya yaitu, pada penelitian terdahulu menggunakan metode *quasi eksperimental design*, sedangkan penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental Design*. Serta ada beberapa penelitian diatas yang pengukuran variabel Y berbeda dengan peneliti. Serta perbedaan jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Kebaruan dari penelitian ini yaitu penggunaan media *genially* dengan semua fitur interaktif penuh. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan fitur presentasi linear dan ada yang hanya fokus pada satu game interaktif saja.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan hubungan antar variabel yang akan diteliti, yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁴⁹ Dalam pembelajaran SKI di MTs. N 2 Kuantan Singingi masih terdapat beberapa permasalahan, dimana siswa menunjukkan minat belajar yang rendah dalam pembelajaran SKI. Solusinya yaitu dengan menerapkan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang bisa diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran SKI yaitu media *genially*. Media *genially* memiliki keunggulan dalam menyajikan materi SKI secara visual, animatif, dan gamifikatif.

Oleh karena itu, jika media *genially* ini diterapkan dalam pembelajaran SKI (variabel X) maka diduga akan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa (variabel Y). Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.9 Kerangka Konseptual

Keterangan:  = Variabel yang diteliti
 = Arah pengaruh yang diteliti

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D ...*, hal. 96.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, bukan berdasarkan fakta empiris. Berdasarkan penjelasan diatas, berikut hipotesis penelitian yang dibuat peneliti.⁵⁰

1. Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan media *genially* dengan minat belajar.
2. Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan media *genially* dengan minat belajar.

E. Defenisi Operasional

Defenisi operasional menurut Kountur yang dikutip oleh Vivit Dekanawati dkk. yaitu suatu penjelasan variabel yang keberadaannya dapat diukur. Atau penjelasan dari variabel yang akan diteliti.⁵¹ Berikut jabaran defenisi operasional yang akan diteliti:

Tabel 2.2 Tabel Defenisi Operasional

No	Variabel	Defenisi Operasional	Indikator	Alat Ukur
1.	Media <i>Genially</i> (variabel X)	Media <i>genially</i> merupakan <i>platform</i> pembelajaran berbasis web yang memfasilitasi guru dalam merancang konten multimedia interaktif, mulai dari presentasi, video, hingga	d) Guru menyiapkan kelas dengan mengucapkan salam, menyiapkan media <i>genially</i> dilaptop beserta proyektor. dan menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengajukan pertanyaan pemantik.	Angket/ Kuesioner

⁵⁰ Ibid, hal. 99-100.

⁵¹ Vivit Dekanawati, dkk. "Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan Diklat Kepabeanaan Terhadap Kepuasan Peserta Pelatihan 159", *Jurnal Saintek Maritim*, Vol. 23, No. 2 (Maret, 2023), hal. 162.

No	Variabel	Defenisi Operasional	Indikator	Alat Ukur
		gamifikasi. Melalui visualisasi yang estetik dan fitur yang variatif. Guna menyampaikan informasi dari guru kepada siswa.	• Guru menampilkan presentasi, vidio interaktif dengan media <i>genially</i>. Lalu guru menyimpulkan isi dari materi tersebut. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menekan tombol navigasi, bertanya dan memberikan pendapat. • Guru memberikan tugas LKPD 1. • Guru memberikan kuis kepada siswa melalui media <i>genially</i> yang sudah dibuat sebelumnya, agar siswa merasa senang dan aktif dalam pembelajaran. • Guru memberikan <i>game</i> interaktif yang ada dalam media <i>genially</i> kepada siswa, dengan permainan berkelompok. Setiap kelompok yang mencapai <i>finish</i> terlebih dahulu akan diberikan apresiasi. • Guru memberikan tugas LKPD 2. • Guru memberikan refleksi dan evaluasi pembelajaran • Guru menutup pembelajaran dengan salam dan do'a.	

No	Variabel	Defenisi Operasional	Indikator	Alat Ukur
2.	Minat Belajar Siswa (variabel Y)	Minat belajar adalah kecenderungan siswa yang merasa tertarik dan senang pada suatu mata pelajaran, yang mendorongnya untuk memperhatikan, terlibat aktif, dan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh	1) Perasaan senang, yang dialami siswa selama proses pembelajaran. 2) Keterlibatan, siswa ikut serta dalam proses pembelajaran seperti menjawab pertanyaan dan mengajukan pendapat 3) Perhatian, siswa bisa berkonsentrasi dan fokus terhadap proses pembelajaran. 4) Perasaan tertarik, ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran, serta pada guru yang akan melakukan proses pembelajaran.	Angket/ Kuesioner

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁵² Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen, yang mana metode eksperimen yaitu penelitian yang mencari suatu pengaruh satu variabel dengan variabel lain dengan melakukan percobaan dengan tujuan untuk membandingkan hasilnya. Disebut juga dengan penelitian sebab-akibat.⁵³ Dengan metode *Pre-Experimental Design*, yaitu hanya meliputi satu kelompok saja yang diberikan perlakuan pra dan pasca uji. dan jenis desain yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*.⁵⁴

Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan dan *posttest*, setelah diberi perlakuan. Desain ini bertujuan untuk mengukur kondisi variabel terikat (minat belajar) sebelum dan sesudah perlakuan (penggunaan media *genially*) diberikan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Adapun desain penelitiannya ditunjukkan pada tabel:

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D ...*, hal. 16.

⁵³ Lijan P. Sinambela dan Sartono Sinambela, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Depok: Rajawali Pers, 2022), hal. 131.

⁵⁴ Ibid, hal. 137.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Tes awal (<i>pre-test</i>)	Perlakuan	Tes akhir (<i>post-test</i>)
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = *pretest* (tes sebelum penerapan media *genially*)

O₂ = *posttest* (tes setelah penerapan media *genially*)

X = penerapan media *genially*

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan sesuai dengan surat izin riset dari FIPSI, terhitung dari tanggal 11 Maret 2026.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian diterapkan di MTs. N 2 Kuantan Singingi, Desa Kampung Baru Sentajo, Kecamatan Sentajo Raya, Kabupaten Kuantan Singingi, Riau.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Siswa kelas VII.D di MTs. N 2 Kuantan Singingi yang berjumlah 32 siswa, yang mengikuti pembelajaran SKI.

2. Objek Penelitian

a. Variabel Bebas (X)/Perlakuan

Penerapan media *genially* sebagai alat atau media pembelajaran.

b. Variabel Terikat (Y)/Hasil

Mengukur minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai jumlah dan karakteristik tertentu yang diambil oleh peneliti.⁵⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII di MTs. Negeri 2 Kuantan Singingi yang mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah atau karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Karena populasi memiliki ruang yang luas, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semuanya. Karena keterbatasan waktu dan izin oleh pihak sekolah. Maka, diperlukan pengambilan sampel.⁵⁶ Sampel penelitian ini adalah satu kelas VII MTs. N 2 Kuantan Singingi, yaitu kelas VII. D, yang berjumlah 32 orang. Laki-laki berjumlah 19 orang, dan perempuan berjumlah 13 orang. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu *nonprobability sampling*, dengan jenis *Purposive Sampling*. Yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dimana hasil diskusi dengan guru mata pelajaran SKI menyebutkan bahwa kelas VII.D yang sesuai dengan sampel yang dibutuhkan. Maka peneliti memilih kelas VII.D sebagai sampel penelitian yang akan dituliskan dalam skripsi.

⁵⁵ Ibid, hal. 158.

⁵⁶ Ibid, hal. 160.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran didalam kelas selama menggunakan media *genially*. Fokus pengamatan yaitu, tingkat partisipasi, keaktifan tanya/jawab, penggunaan media, interaksi dengan media, dan perubahan dalam praktik mengajar guru/peneliti. Observasi ini ditujukan kepada seluruh siswa kelas VII.D di MTs. N 2 Kuantan Singingi. Pengukurannya berdasarkan indikator minat belajar serta penggunaan media *genially* dalam proses pembelajaran. Skala pengukuran yang digunakan yaitu skala liker 1-5, dengan 5 = Sangat Setuju, 4 = Setuju, 3 = Ragu-ragu, 2 = Tidak Setuju, 1 = Sangat Tidak Setuju. Untuk menginterpretasikan skor, digunakan pedoman kategori penilaian berikut:

Tabel 3.3 Kategori Penilaian Skor Lembar Observasi

Rentang Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Tidak Baik

2. Wawancara

Wawancara yaitu proses tanya jawab didalam penelitian yang terdiri dari dua orang. Penulis melakukan wawancara dengan tujuan mengumpulkan informasi tentang keadaan awal minat belajar siswa di kelas

VII.D di MTs. N 2 Kuantan Singingi. Wawancara ini dilangsungkan dengan guru SKI yang bersangkutan.

3. Angket (Kuesioner)

Digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur minat belajar siswa. Angket akan disebar sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan menggunakan media *genially*. Angket ini berupa pernyataan yang akan diisi oleh responden, dengan soal yang sama saat *pretest* dan *posttest*. Dengan menggunakan skala Likert. Responden dalam angket tersebut yaitu seluruh siswa kelas VII.D di MTs. N 2 Kuantan Singingi.

Tabel 3.2 Skala Likert Respon Siswa

INTRUMEN	SKOR
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

4. Dokumentasi

Untuk mengumpulkan bukti nyata, serta data pendukung. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa data nama siswa di kelas VII.D di MTs. N 2 Kuantan Singingi, serta foto dan video kegiatan selama penelitian dilakukan.

F. Teknik Analisis Data

Data kuantitatif yang diperoleh akan dianalisis menggunakan beberapa tahapan. Berikut adalah rinciannya:

1. Uji Kelayakan dari Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah sebagai suatu derajat ketepatan alat ukur penelitian tentang isi atau arti sebenarnya yang diukur. Atau mengukur tingkat keshahihan suatu instrumen penelitian.⁵⁷ Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen (angket) mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang diukur kevalidannya dalam penelitian ini yaitu angket respon siswa terhadap media *genially* dan angket minat belajar siswa.

Validitas dari butir-butir soal dapat dihitung menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* dilambangkan dengan huruf *r*. Uji ini adalah untuk mengukur seberapa kuat hubungan antara dua variabel berskala interval atau rasio. Dan pengujian validitas tersebut menggunakan bantuan SPSS versi 25 for Windows. Uji ini membandingkan nilai r_{hitung} (hasil dari *output* SPSS) dengan r_{tabel} (tabel statistik). Dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal yang diuji itu valid.
- 2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir soal yang diuji itu tidak valid (Gugur/harus dibuang atau diperbaiki).

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas yaitu derajat ketepatan, ketelitian, dan keakuratan yang ditunjukkan oleh instrumen pengukuran. Unjuk menunjukkan konsistensi dan kestabilan angket.⁵⁸ Teknik yang digunakan dalam uji

⁵⁷ Ibid, hal. 266.

⁵⁸ Ibid, hal. 267.

reliabilitas ini yaitu *Cronbach's Alpha* (α). Ini digunakan untuk mengetahui konsistensi internal dari seluruh butir pertanyaan. *Cronbach's Alpha* dijalankan setelah selesai melakukan uji validitas pada butir angket uji coba. Setelah butir-butir pertanyaan yang tidak valid dibuang dalam uji validitas, maka seluruh butir yang tersisa dan sudah valid dihitung reliabilitasnya secara keseluruhan. Uji ini akan dibantu menggunakan SPSS Statistik 25. Batas minimum untuk menyatakan suatu instrumen reliabel adalah sebagai berikut:

- 1) $\alpha \geq 0.90$, tingkat reliabilitasnya sangat kuat
- 2) $0.80 \leq \alpha < 0.90$, tingkat reliabilitasnya kuat
- 3) $0.70 \leq \alpha < 0.80$, tingkat reliabilitasnya cukup kuat
- 4) $\alpha \geq 0.60$, tingkat batas minimum yang diterima dalam reliabilitas
- 5) $\alpha < 0.60$, tidak reliabilitas.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul, tanpa bermaksud membuat kesimpulan. Dalam penelitian ini dilakukan perhitungan nilai rata-rata, median, nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi dari skor angket. Statistik deskriptif mendeskripsikan data yang akan menjadi sebuah informasi lebih jelas dan mudah untuk dipahami.⁵⁹

⁵⁹ Ibid, hal. 313-314.

3. Uji Prasyarat Statistik

a. Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data variabel terikat berdistribusi normal atau mendekati distribusi normal. Pengujian normalitas yang dimaksudkan untuk melihat normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis.⁶⁰ Data yang diuji yaitu data skor total dari angket *pretest* dan *posttest*. Dengan bantuan SPSS Statistik 25.

Teknik uji yang tepat dalam uji normalitas ini yaitu menggunakan *Shapiro-wilk*. Dalam teknik ini cocok digunakan untuk ukuran sampel kecil atau sedang. Karena sampel pada penelitian ini berjumlah 30 orang. Hasil uji normalitas dilihat dari nilai Sig. pada kolom *Shapiro Wilk*. Dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. > 0.05 , maka data berdistribusi normal. Jika data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji statistik parametrik yaitu uji t-sampel berpasangan (*Paired Sample T-Test*).
- 2) Jika nilai Sig. ≤ 0.05 , maka data berdistribusi tidak normal. Jika data berdistribusi tidak normal, maka dilanjutkan dengan uji statistik non-parametrik yaitu uji *Wilcoxon Signed Rank Test*.

4. Uji Analisis Data

a. Uji Hipotesis (Pengaruh penerapan media *genially* terhadap minat belajar)

Uji hipotesis diperlukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

⁶⁰ Ibid, hal. 325.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan media genially terhadap minat belajar

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan media genially terhadap minat belajar

Uji hipotesis ini akan menggunakan *Paired Sample T-Test* (Uji T sampel berpasangan) dengan bantuan SPSS Statistik 25. *Paired Sample T-Test* (Uji T sampel berpasangan) Yaitu digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok yang saling berhubungan (*pre-test* dan *post-test*). Yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* secara signifikan karena perlakuan. Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. 2-tailed < 0.05 maka terdapat pengaruh yang signifikan terhadap H_a . Artinya terdapat pengaruh penerapan *genially* terhadap minat belajar. dan H_o ditolak
2. Jika nilai Sig. 2-tailed > 0.05 maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap H_a . Artinya tidak ada pengaruh penerapan *genially* terhadap minat belajar. dan H_o diterima.

b. Uji N-Gain

Setelah mengetahui ada pengaruh dari uji T sampel, Kemudian dihitung N-Gainnya. Ini dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif atau mengetahui seberapa jauh peningkatan setelah diberikan perlakuan media berbasis *genially* untuk minat belajar. Uji n-gain akan di uji menggunakan spss 25. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dari rumus dibawah ini:

$$g = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

- Klasifikasi N-Gain:
- a. $g < 0,7$ = Tinggi
 - b. $0,3 \leq g \leq 0,7$ = Sedang
 - c. $g < 0,3$ = Rendah

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian

1. Profil MTs. Negeri 2 Kuantan Singingi

Nama Madrasah	: MTs. Negeri 2 Kuantan Singingi
Peringkat Akreditasi	: A Unggul dengan nilai “91”
Alamat	: Jalan Teluk Kuantan-Rengat km. 8, Kampung Baru Sentajo
Kecamatan	: Sentajo Raya
Kabupaten	: Kuantan Singingi
Tahun Berdiri	: Tahun 1989
Status Madrasah	: Negeri
Akreditasi	: A
NSM	: 121114090002
NPSM	: 10499161
Jumlah Rombel	: 15 Kelas
Nama Kepsek	: Marwan, S.Pd.
e-Mail	: MTsN 2 Kuansing@gmail.com
webside	: -
Kode Pos	:
Waktu Belajar	: Pagi. ⁶¹

⁶¹ Arsip Tata Usaha MTs. N 2 Kuantan Singingi, di Ambil Tanggal 10 April 2026.

2. Sejarah Singkat MTs. N 2 Kuantan Singingi

Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kuantan Singingi berdiri sejak tahun 1989 dan dikelola oleh yayasan yaitu yayasan Nurul Islam Sentajo, yang mengelola ttiga lembaga pendidikan yaitu Madrasah Tsanawiyah, taman kanak-kanak Islam di Muaro Sentajo dan Madrasah Diniyah Awaliyah di Kampung Baru Sentajo. Alhamdulillah tiga lembaga pendidikan ini makin berkembang dengan baik. Pada tahun 2003 dengan surat keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : 8/2003 tanggal 30 Desember 2003, Madrasah Tsanawiyah Nurul Islam Sentajo diresmikan menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri Sentajo. Yang kini namanya diganti menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kuantan Singingi.⁶²

Pada awal berdirinya pada tahun 1989 Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kuantan Singingi didirikan dengan jumlah 1 ruangan kelas dengan jumlah siswa 25 orang, dan diresmikan langsung oleh Kakanwin Kemenag Provinsi Riau pada tahun 2003.

Dari berdirinya MTs. N 2 Kuantan Singingi ini sudah ada beberapa Kepala Madrasah yang menjabat yaitu:

- a. Tahun 1989 s/d 1993 : Darwin Ali, BA
- b. Tahun 1993 s/d 1999 : Yurnalis, A.Md
- c. Tahun 1999 s/d 2003 : H. Moh. Thaib Usman, S.Pd.I
- d. Tahun 2003 s/d 2008 : Supardi, A.Md
- e. Tahun 2008 s/d 2014 : Dra. Hj. Ermislianti
- f. Tahun 2014 s/d 2018 : H. Supriadi, M.Pd

⁶² Ibid.

- g. Tahun 2018 s/d 2019 : Rini Susanti, S.Pd., MM
- h. Tahun 2019 s/d 2019 : H. Kamil, S.Ag
- i. Tahun 2019 s/d 2025 : Rini Susanti, S.Pd., MM
- j. Tahun 2026 s/d sekarang : Marwan, S.Pd.⁶³

3. Visi dan Misi MT.s N 2 Kuantan Singingi

Adapun Visi dan Misi MTs. N 2 Kuantan Singingi adalah sebagai berikut:

a. Visi MTs. N 2 Kuantan Singingi

Terwujudnya MTs. Negeri 2 Kuantan Singingi sebagai lembaga pendidikan yang bernuansa Islam, ramah lingkungan, berwawasan dan taqwa, berkualitas tinggi dan popularitas, dapat berguna ditengah-tengah masyarakat.

b. Misi MTs. N 2 Kuantan Singingi

- 1) Menciptakan lingkungan pendidikan yang islami dan berkualitas
- 2) Menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran yang islami
- 3) Meningkatkan kualitas kinerja penyelenggara pendidikan
- 4) Menghasilkan lulusan yang berkualitas
- 5) Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kuantan Singingi sebagai lembaga pendidikan yang dikenal dan diminati oleh masyarakat
- 6) Melaksanakan dan mengembangkan kurikulum yang mampu memenuhi kebutuhan anak didik dan masyarakat.
- 7) Memanfaatkan, membina dan memberi kesempatan kepada tenaga kependidikan untuk melaksanakan tugas secara profesional.

⁶³ Ibid.

- 8) Menyelenggarakan proses pembelajaran yang menghasilkan lulusan berprestasi dan mampu mengaplikasikan dirinya ditengah masyarakat.⁶⁴

4. Tenaga Pendidik dan Kependidikan MTs. N 2 Kuantan Singingi

Adapun jumlah pendidikan dan tenaga kependidikan di MTs. N 2 Kuantan Singingi terhitung pada tahun 2026 dapat dilihat pada tabel berikut:⁶⁵

Tabel 4.1 Jumlah Pendidik dan Kependidikan di MTs. N 2 Kuantan Singingi

No.	Keadaan Guru/Pegawai TU	Lk	Pr	Jumlah
1.	Guru Tetap/PNS	3	6	9
2.	Guru PPPK/ASN	2	13	15
3.	Guru Honor Pusat	-	-	0
4.	Guru Honor Provinsi	-	-	0
5.	Guru PNS diperbantukan	-	-	0
6.	Guru Honor Komite/GTT	6	9	15
7.	Pegawai TU PNS	0	1	1
8.	Pegawai TU PPPK	1	1	2
9.	Satpam	1	-	1
10.	Petugas Kebersihan	-	1	1
11.	Petugas Perpustakaan	-	1	1
12.	Penjaga Madrasah	-	-	0
Jumlah Total		13	32	45

⁶⁴ Ibid.

⁶⁵ Ibid.

5. Peserta Didik di MTs. N 2 Kuantan Singingi

Sebagai sebuah sekolah tentulah harus ada siswa yang dididik sebagai generasi usia belajar, dengan jumlah siswa 423 orang dengan perincian 209 siswa laki-laki dan 214 perempuan. Keadaan siswa ini dapat dilihat dari tabel dibawah ini:⁶⁶

Tabel 4. 2 Data Peserta Didik MTs. N 2 Kuantan Singingi

No.	Kelas	Jumlah Rombel	Siswa		
			Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	VII	5	74	77	151
2.	VIII	5	66	67	133
3.	IX	5	69	70	139
Jumlah		15	209	214	423

6. Keadaan Sarana Prasarana

Sebagai sebuah lembaga pendidikan yang resmi haruslah ada sarana dan prasarana yang memadai, karena sarana dan prasarana sangat besar peranannya dalam upaya untuk mendukung terselenggaranya kegiatan pembelajaran, di MTs. N 2 Kuantan Singingi sudah mempunyai beberapa prasarana yang cukup memadai. Adapun sarana prasarana yang telah dimiliki oleh MTs. N 2 Kuantan Singingi antara lain:

- a. Lahan Madrasah : 3665
- b. Luas Lahan
 - 1) Luas Bangunan : 1030

⁶⁶ Ibid.

2) Luas Halaman : 1635

3) Luas Lapangan : -

c. Bangunan Madrasah

1) Ruang Kelas : 15

2) Ruang Kepala : 1

3) Ruang Guru : 1

4) Ruang TU : 1

5) Ruang Labor IPA : 1

6) Ruang Perpustakaan : 1

7) Ruang UKS : 1

8) WC/Toilet : 10

9) Gudang : 1

d. Status Kepemilikan Lahan : Hibah

e. Instalasi

1) Listrik : Ada

2) Air : Ada

3) Internet : Ada.⁶⁷

7. Struktur Kurikulum

Struktur kurikulum Nasional yang diterapkan di MTS. Negeri 2 Kuantan Singingi berpedoman pada KMA Nomor 1503 tahun 2025 dan Permendikbud Nomor 56 tahun 2022 tentang Implementasi Kurikulum Merdeka. Pada KMA Nomor 1503 tahun 2025, pelajaran kokurikuler mewujudkan nilai-nilai yang tertuang pada Kurikulum Berbasis Cinta.

⁶⁷ Ibid.

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dalam waktu 5 hari masuk sekolah. Adapun mata pelajaran yang diajarkan di MTs. N 2 Kuantan Singingi adalah sebagai berikut:

- a. Al-Qur'an Hadits
- b. Akidah Akhlak
- c. Fiqih
- d. Sejarah Kebudayaan Islam
- e. Bahasa Arab
- f. Pendidikan Pancasila
- g. Bahasa Indonesia
- h. Matematika
- i. Ilmu Pengetahuan Alam
- j. Ilmu Pengetahuan Sosial
- k. Bahasa Inggris
- l. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
- m. Informatika
- n. Seni Budaya dan Prakarya
- o. Muatan Lokal.⁶⁸

⁶⁸ Ibid.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data dengan uji *paired samples t-test* menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan media *genially* terhadap minat belajar siswa. Hal ini didapatkan bahwa nilai sig. (2-tailed) = 0,000. Berdasarkan kaidah pengambilan keputusan hipotesis oleh Sugiyono, bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0,05 atau 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media *genially* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. N 2 Kuantan Singingi. Selanjutnya, pada uji N-Gain didapatkan bahwa nilai *mean* dari N-Gain skor = 0,3217. Maka dapat dilihat bahwa $0,3 \leq 0,3217 \leq 0,7$ sehingga disimpulkan bahwa tingkat efektif dari penerapan media *genially* terhadap minat belajar siswa berada pada kategori sedang. Dengan selisih rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* yaitu $34,31 - 42,38 = -8,063$. Tanda negatif menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest*

B. Saran

Adapun saran-saran yang diajukan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagi para pendidik, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi pembelajaran yang akan berdampak terhadap minat belajar siswa.
2. Mengingat penelitian ini terbatas pada minat belajar saja, direkomendasikan pada peneliti selanjutnya untuk meneliti pada aspek hasil belajar. Dan dapat juga diperluas pada populasi dan sampelnya.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Aisyah, Nur, dan Lina Zahro Malikatul Jannah. 2023. Penerapan Vidio Pembelajaran Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar SKI. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*. Vol. 3, No. 4. 11 hal.
- Aisyah, Siti. 2022. Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Ta'diban: Journal of Islamic Education*. Vol. 2, No. 2. 20 hal.
- Al-Qur'an, QS. Al-Insyirah (94) : 6, Hal. 596.
- Aliyah, Adah, Bambang Qomaruzzaman, dan Qiqi Yuliati Zaqiah. 2023. Inovasi Pembelajaran dengan Media Berbasis *Prezi* untuk Meningkatkan Minat Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. Vol. 9, No. 4. 6 hal.
- Aprilyani, Tiara, dan Asep Usamah. 2025. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Genially* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 10, No. 3. 12 hal
- Arlina, Aisyah Amini, Nur Ainun, dan Melati Maharani. 2023. Upaya Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MIS SKB 3 Menteri Al-Ikhwan Desa Mekar Tanjung Kab. Asahan. *Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*. Vol. 4, No. 1. 5 hal.
- Arsip Tata Usaha MTs. N 2 Kuantan Singingi, Di Ambil Tanggal 10 April 2026.
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 132 hal.
- Choyr, Dewi Ainita, dan Ika Anggun Camelia. 2025. *Genially* sebagai Media Pembelajaran Menggambar Alam Benda di SMP Labschool Unesa 2 Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*. Vol. 13, No. 3. 11 hal.
- Dewi, Nurlina Arsita, dan Dewi Setyaningsih. 2025. Pengaruh Media *Genially* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 10, No. 2. 12 hal.

- Enstein, Jhon, Vera Rosalina Bulu, dan Roswita Lioba Nahak. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar Menggunakan *Genially*. *Jurnal Jendela Pendidikan*. Vol. 02, No. 01. 9 hal.
- Florentina, Vitria Elva, Ira Yuniati, dan Reni Kusmiarti. 2025. Implementasi Media *Genially* dalam Pembelajaran Teks Ceramah Siswa Kelas XI TKJ SMKN 4 Rejang Lebong. *Jurnal Jendela Pendidikan*. Vol. 5, No. 02. 7 hal.
- Hartoyo, dan Rohim Habibi. 2024. Efektivitas Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran SKI di Kelas X. *Pendidikan Agama Islam*. Vol. 3, No. 1. 12 hal.
- Hermita, Neni, dkk. 2021. Designing Interactive Games for Improving Elementary School Students ' Number Sense. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 12, No. 2. 14 hal.
- Maululia, Putri. 2025. Wawancara dengan Guru SKI, 12 Agustus di MTs. N 2 Kuantan Singingi.
- Miranda, Meli, dan Elly Prihasti Wuriyani. 2024. Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdota Berbantuan *Web Genially* pada Siswa Kelas X SMA Swasta Budi Satrya. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*. Vol. 1, No. 4, 13 hal.
- Mukkaromah, Lailatul, dan Melly Amalia Vardia. 2021. Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMP NU Al- Fudholi. *Jurnal Literasi Psikologi*. Vol. 1, No. 2. 8 hal.
- Ndraha, Iman Saro, Ratna Natalia Mendrofa, dan Rama'eli Lase. 2022. Analisis Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 1, No. 2. 9 hal.
- Ni'mah, Nurlaily Khoirun, Warsiman, dan Titik Hermiati. 2022. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media *Genially* dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*. Vol. 10, No. 1. 10 hal.

Nurjannah, dkk. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*. Vol. 5, No. 1. 9 hal.

Observasi Lapangan Tanggal 24 November 2025 Di MTs. N 2 Kuantan Singingi.

Pertiwi, Dewi Sinta Kusuma, dan Indah Setyo Wardhani. 2024. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Media Akademik*. Vol. 2, No. 11. 13 hal.

Putri, Diana Nur Septiyawati, dkk. 2022. Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*. Vol. 2, No. 2. 11 hal.

Rahmawati, Roro Kurnia Nofita. 2024. *Minat Belajar*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi. 96 hal.

Rahmawati, Siska, Ratih Purnamasari, dan Roy Efendu. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Genially* pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*. Vol. 6, No. 4. 9 hal.

Rihani, Athiya Luthfiani, Arifin Maksum, dan Nina Nurhasanah. 2022. Studi Literatur : Media Interaktif *Ispring Suite* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. Vol. 7, No. 2. 9 hal.

Saragih, Elza Leyli Lisnora, Eka Putri Saptri Wulan, dan Sonya Hutabarat. 2025. Pengaruh Penggunaan Media *Genially* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas X.” *De_Journal (Dharmas Education Journal)*. Vol. 5, No. 1. 16 hal.

Serungke, Mayang, dkk. 2023. Penggunaan Media Audio Visual dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. Vol. 6, No. 4. 6 hal.

Setiawan, Angga, Wahyu Nugroho, dan Dessy Widyaningtyas. 2022. Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*. Vol. 2, No. 2. 18 hal.

Sinambela, Lijan P., dan Sarton Sinambela. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Depok: Rajawali Pers. 466 hal.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta. 444 hal.

Suryaningsih, Ajeng, dkk. 2025. Strategi Guru PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa terhadap Pembelajaran SKI di Sekolah MTs. S Al-Azhar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*. Vol. 4, No. 4. 12 hal.

Vivid, Dekanawati, dkk. 2023. Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan Diklat Kepabeanaan terhadap Kepuasan Peserta Pelatihan 159. *Jurnal Saintek Maritim*. Vol. 23, No. 2. 18 hal.

Volvacea, Violitha Volvariella, Didit Yulian Kasdriyanto, dan Faridahtul Jannah. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Genially* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Panca Indra Siswa Kelas IV SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo. *Journal Of Social Science Research*. Vol. 5, No.3. 12 hal.

Wadud, Ahmad Jauharul, dan Siti Lailiyah. 2024. Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis *Genially* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*. Vol. 4, No. 1. 12 hal.

Wafa, Muhammad Ali, dan Didit Darmawan. 2025. Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Tingkat SMA/SMK. *Jurnal Tawadhu*. Vol 9, No.1. 13 hal

Wawancara dengan Putri Maululia, tanggal 24 November 2025 di MTs. Negeri 2 Kuantan Singingi..

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi Pra Penelitian.



YAYASAN PERGURUAN TINGGI ISLAM KUANTAN SINGINGI
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM

كلية التربية والعلوم الإسلامية

FACULTY OF EDUCATION AND ISLAMIC SCIENCES

Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas Jake Teluk Kuantan Email: fik.uniks2017@gmail.com, fik.uniks.ac.id HP. 085278563389, 082326205107

Teluk Kuantan, 10 Rabiul Akhir 1447 H
07 November 2025 M

Nomor : 426/FIPSI/UNIKS/XI/2025
Sifat : Biasa
Lamp : -
Perihal : Izin Observasi Pra Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Sekolah MTsN 2 Kuantan Singingi
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan program strata satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi, maka akan datang menghadap kepada Bapak/Ibu/Sdr mahasiswa/i kami:

Nama : Wirsa Andani
NPM : 220307094
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Lokasi Penelitian/Praktek : MTsN 2 Kuantan Singingi

Untuk melakukan Observasi Pra Penelitian guna mendapatkan data yang berhubungan dengan Judul Penelitian "Pengaruh Penerapan Media Interaktif Berbasis Genially Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Kuantan Singingi"

Sehubungan dengan hal di atas, dengan hormat kami mohon kiranya Bapak/Ibu/Sdr dapat memberikan bantuan berupa keterangan dan data kepada yang bersangkutan dalam mengumpulkan data berhubungan dengan tugas tersebut.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan,

H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

Lampiran 2. Surat Izin Pelaksanaan Penelitian.



PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOMPLEK PERKANTORAN PENERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
Telepon 167801 2524242 Fax 0901 2524242 Krd Prs 29582
Email : dprepts@kuansing.go.id, website : https://dprepts.kuansing.go.id TELUK KUANTAN

REKOMENDASI

Numer : 79/DP9IPTSP-PTSP11/1-04002/2026

Tentang

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pinta Kuantan Singingi, setelah membaca Surat Rekomendasi dan UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI Nomor: 113/FIPSI/UNIKS/113/2026 Tanggal 09 MARET 2026.

Dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :

Nama : WIRSA ANDANI
(NIM) : 220307094
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
Jenjang Pendidikan : S1
Alamat : TELUK KUANTAN
Judul Penelitian : "PENGARUH PENERAPAN MEDIA GENIALLY TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN DI LAIN DI MTs. NEGORI 2 KUANTAN SINGINGI"
Untuk melakukan Penelitian ini : MTs. N 2 KUANTAN SINGINGI

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menjijikan dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini berlangsung selama 3 (tiga) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.
3. Hasil riset / pra riset dan pengumpulan data diserahkan kepada Bupati Kuantan Singingi melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi.

Demikian rekomendasi ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya, dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan riset / pra riset ini, dan terima kasih.

Dikeluarkan di : Teluk Kuantan
Pada Tanggal : 11 Maret 2026



Ottandotografi Secara Elektronik dah :
Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pinta Kabupaten
Kuantan Singingi
ERDIANSYAH, S.Sos., M.Si
Pembina Utama Madya, IV/II, NIIP
19702821 199201 1 002

Tembusan - disampaikan Kepada Vth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi di Teluk Kuantan
2. Instansi terkait
3. Arsip.



Dokumen ini telah diandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Badan Sertifikasi Elektronik (BSRS).

Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari MTs. N 2 Kuantan Singingi.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 KUANTAN SINGINGI
TERAKREDITASI "A" Nomor: 1346/BAN-SM/SK/2021, tgl 08 DES 2021

Jl. Lintas Teluk Kuantan-Rengat Km.8
Desa Kampung Baru Sentajo
Kecamatan Sentajo Raya
Kabupaten Kuantan Singingi
Riau - 29562

Telp/Fac : 0760-
Handpone : 0812 7634 469
Webblog : <http://mtsnsentajo.kuansing.org>
E-mail : datamtsnsentajo@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-459/Mts.04.11/PP.00.5/05/2026

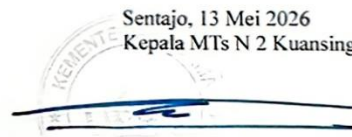
Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MTs Negeri 2 Kuantan Singingi dengan ini menerangkan bahwa berdasarkan surat dari Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi dengan Nomor : 79/DPMPSTP-PTSP/1.04.02.02/2026 tanggal 11 Maret 2026 Perihal Izin Melaksanakan Riset/Penelitian, dengan ini menerangkan:

Nama	: Wirsa Andani
Nim	: 220307094
Semester	: VIII. A/2026
Judul Penelitian	: Pengaruh Penerapan Media Genialty Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts. Negeri 2 Kuantan Singingi"
Fakultas	: Ilmu Pendidikan Sains Dan Islam
Untuk Melakukan Penelitian Di	: MTs N 2 Kuantan Singingi

Nama tersebut diatas benar telah melakukan Penelitian / Riset di MTs Negeri 2 Kuantan Singingi pada tanggal 09 April – 12 Mei 2026.

Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sentajo, 13 Mei 2026
Kepala MTs N 2 Kuansing,



Marwan, S.Pd
NIP. 197405132002121005

Lampiran 4. Wawancara Kebutuhan Masalah Minat Belajar (pra penelitian)

**LEMBAR RINGKASAN HASIL WAWANCARA KEBUTUHAN DAN
IDENTITAS MASALAH MINAT BELAJAR (PRA PENELITIAN)**

A. Identitas Observasi

Nama Guru : Putri Maululia, S.Pd.I., Gr
Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas : VII.D
Sekolah : MTs. Negeri 2 Kuantan Singingi
Waktu Wawancara : 24 November 2025

No	Poin Pertanyaan	Ringkasan Jawaban Guru
1.	Bagaimana antusiasme atau minat belajar siswa saat mengikuti pelajaran SKI dikelas?	
2.	Apa kendala atau kesulitan yang dihadapi saat mengajar pembelajaran SKI di kelas?	
3.	Media apa yang digunakan saat pembelajaran SKI di kelas?	
4.	Apakah sudah pernah menggunakan media pembelajaran berbasis web seperti <i>genially</i> , <i>quizizz</i> atau <i>canva</i> ?	
5.	Apakah siswa akan tertarik jika materi SKI disajikan dengan media yang interaktif?	

Lampiran 5. Modul Ajar

MODUL AJAR

MATA PELAJARAN: SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

BAB: 4 (Daulah Umayyah)

A. Identitas Modul

- **Nama Madrasah** : MTs. Negeri 2 Kuantan Singingi
 - **Nama Penyusun** : Wirsa Andani
 - **Mata Pelajaran** : Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
 - **BAB** : 4 (Daulah Umayyah)
 - **Kelas / Fase / Semester** : VII / D / Ganjil
 - **Alokasi Waktu** : 6 JP (3 kali pertemuan)
 - **Tahun Pelajaran** : 2025 / 2026
-

B. Identifikasi Kesiapan Peserta Didik

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik telah memahami masa Khulafaur Rasyidin, tetapi belum memahami secara detail transisi kepemimpinan ke masa Daulah Umayyah, sistem pemerintahannya, dan kontribusi peradabannya.
- **Minat:** Sebagian peserta didik memiliki minat pada sejarah peradaban dan tokoh-tokoh ilmuwan muslim.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari latar belakang keluarga dengan tingkat pemahaman dan praktik keagamaan yang beragam.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Membutuhkan peta konsep, bagan silsilah khalifah, dan gambar-gambar infrastruktur atau peta wilayah kekuasaan Daulah Umayyah.
 - **Auditori:** Membutuhkan penjelasan lisan yang menarik, diskusi kelompok, dan sesi tanya jawab interaktif.

- **Kinestetik:** Membutuhkan kegiatan seperti membuat alur sejarah berdirinya Daulah Umayyah atau merangkum prestasi-prestasi mereka dalam bentuk tabel.
-

C. Tema Kurikulum Berbasis Cinta

- **Topik Panca Cinta:** Cinta Allah dan Rasul-Nya, Cinta Ilmu, Cinta Peradaban.
 - **Materi Inseri:** Menghayati kewajiban umat Islam untuk mengembangkan peradaban. Menghargai spirit Islam dalam pengembangan ilmu yang dilakukan para ilmuwan muslim.
 - **Pilar sukses mencari ilmu:** Sikap dinamis, semangat menuntut ilmu, dan menghargai warisan intelektual.
-

D. Karakteristik Materi Pelajaran

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami proses berdirinya Daulah Umayyah, sistem pemerintahannya, dan perkembangan peradaban Islam di masa tersebut.
 - **Prosedural:** Menganalisis peran tokoh-tokoh ilmuwan muslim dan mengidentifikasi usaha-usaha para penguasa Daulah Umayyah dalam mengembangkan kebudayaan Islam.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini membantu peserta didik memahami bahwa Islam adalah agama yang mendorong kemajuan ilmu pengetahuan dan peradaban. Dengan mempelajari sejarah ini, mereka diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar dan berkontribusi bagi kemajuan bangsa.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Membutuhkan kemampuan memahami narasi sejarah yang kompleks, menganalisis hubungan sebab-akibat, dan mengambil hikmah.

- **Struktur Materi:** Dimulai dari latar belakang berdirinya Daulah Umayyah, silsilah khalifahnya, perkembangan peradaban di berbagai bidang, hingga tokoh-tokoh ilmuwan muslim terkemuka.
 - **Integrasi Nilai dan Karakter:** Menanamkan nilai rasa ingin tahu, sikap dinamis, dan tanggung jawab dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.
-

E. Dimensi Profil Lulusan

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Memahami bahwa kewajiban mengembangkan peradaban adalah bentuk ibadah.
 - **Kewargaan:** Memahami pentingnya menjaga persatuan umat dan mengambil keputusan melalui musyawarah.
 - **Penalaran Kritis:** Menganalisis berbagai dinamika politik yang terjadi di masa Daulah Umayyah dan mengambil pelajaran darinya.
 - **Kreativitas:** Mampu merekonstruksi pemikiran ilmuwan muslim beserta bidang keilmuannya.
 - **Kolaborasi:** Bekerja sama dalam diskusi kelompok untuk memecahkan masalah atau kasus sejarah terkait pengembangan ilmu pengetahuan.
 - **Kemandirian:** Mengamalkan sikap semangat menuntut ilmu sebagaimana ilmuwan muslim pada masa Daulah Umayyah.
 - **Kesehatan:** Memahami bahwa ilmu pengetahuan, termasuk kedokteran, adalah bagian dari peradaban Islam.
 - **Komunikasi:** Mampu menyajikan fakta kemajuan peradaban Islam dengan bahasa yang santun dan mudah dipahami.
-

F. Kerangka Pembelajaran

Praktik Pedagogik

- **Model Pembelajaran:** *Discovery Learning*
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*

- ***Mindful Learning***: Mengajak peserta didik merenungkan hikmah di balik setiap kemajuan peradaban Islam, merasakan keteguhan hati para ulama dalam menuntut ilmu.
- ***Meaningful Learning***: Menghubungkan kisah peradaban Daulah Umayyah dengan tantangan di era modern.
- ***Joyful Learning***: Menggunakan metode bercerita, media visual, dan diskusi interaktif agar pembelajaran terasa menyenangkan.
- **Metode Pembelajaran**: Ceramah interaktif, diskusi kelompok, tanya jawab, presentasi.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**:
 - **Diferensiasi Konten**: Menyediakan materi dalam berbagai format (teks, gambar, video, peta konsep).
 - **Diferensiasi Proses**: Memberikan pilihan kepada kelompok untuk fokus pada salah satu aspek perkembangan peradaban (sosial, budaya, politik, ilmuwan).
 - **Diferensiasi Produk**: Peserta didik dapat menyajikan hasil analisis dalam bentuk presentasi, alur cerita, atau tulisan singkat.

G. Kemitraan Pembelajaran

- **Lingkungan Sekolah**: Berkolaborasi dengan guru Bahasa mata pelajaran SKI untuk mempermudah jalannya pembelajaran.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat**: Mendorong siswa mewawancarai tokoh masyarakat tentang pentingnya pengembangan ilmu pengetahuan.
- **Mitra Digital**: Memanfaatkan platform seperti *genially*, sebagai media pembelajaran, untuk menyampaikan pembelajaran. Youtube untuk menonton video dokumenter tentang Masjid Umayyah di Damaskus atau tokoh-tokoh ilmuwan muslim.

H. Lingkungan Belajar

- **Ruang Fisik**: Pengaturan tempat duduk dibuat model kelompok untuk mendukung diskusi dan kolaborasi.

- **Budaya Belajar:** Membangun budaya yang menghargai setiap proses belajar sebagai ibadah dan wujud cinta pada ilmu, di mana kegigihan dalam belajar adalah bentuk meneladani perjuangan.
-

I. Langkah-Langkah Pembelajaran Berdiferensiasi

Pertemuan 1 (2 JP: 80 Menit)

- **Topik Panca Cinta:** Cinta Ilmu, Cinta Peradaban.
- **Pembahasan:** Sejarah Daulah Umayyah.
- **Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)**
 - **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran dengan salam dan mengajak berdoa.
 - **Persiapan Media:** Guru menyiapkan media *genially*, proyektor, laptop, dan memastikan jaringan internet stabil.
 - **Apersepsi:** Guru bertanya, "Apa yang terjadi setelah masa Khulafaur Rasyidin berakhir?"
 - **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini.
- **Kegiatan Inti (50 Menit)**
 - **Mengamati (*Mindful*):** Guru menampilkan video pembelajaran tentang sejarah berdirinya Daulah Umayyah, lalu menyimpulkan isi video.
 - **Menanya:** Siswa didorong untuk bertanya tentang istilah-istilah seperti '**Amul Jamaah**'.
 - **Eksplorasi (*Meaningful*):** Guru menggunakan fitur interaktif di *genially* untuk menjelaskan materi dari pengertian Daulah Umayyah, latar belakang berdirinya, dan Khalifah termasyur. Nanti siswa akan menekan tombol interaktif yang ada di *genially*, lalu akan keluar informasi mengenai bagan yang mereka tekan.
 - **Diskusi Kelompok:** Siswa dibagi menjadi kelompok untuk menganalisis perbedaan sistem pemerintahan musyawarah dan monarki.

- **Presentasi (*Joyful*):** Setiap kelompok mempresentasikan temuan mereka.
- **Penugasan:** Guru memberikan tugas LKPD 1 pada siswa.
- **Penguatan:** Guru memberikan penguatan bahwa meskipun terjadi dinamika politik, Daulah Umayyah memiliki kontribusi besar dalam kemajuan peradaban Islam.
- **Kegiatan Penutup (15 Menit)**
 - **Refleksi:** Guru mengajak siswa merefleksikan, "Pelajaran apa yang kita dapat dari sejarah berdirinya Daulah Umayyah?".
 - **Rangkuman:** Siswa bersama guru menyimpulkan bahwa Daulah Umayyah adalah masa transisi kepemimpinan yang monumental.
 - **Tindak Lanjut:** Guru menugaskan siswa untuk membaca tentang perkembangan peradaban di masa Daulah Umayyah.
 - **Penutup:** Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan membaca doa.

Pertemuan 2 (2 JP: 80 Menit)

- **Topik Panca Cinta:** Cinta Ilmu, Cinta Peradaban.
- **Pembahasan:** Perkembangan Peradaban pada Masa Daulah Umayyah.
- **Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)**
 - **Salam dan Doa:** Memulai dengan ucapkan salam dan do'a
 - **Apersepsi:** Guru bertanya, "Apa saja kemajuan yang dicapai umat Islam di masa Daulah Umayyah?".
 - **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini.
- **Kegiatan Inti (50 Menit)**
 - **Penjelasan (*Mindful*):** Guru menjelaskan perkembangan peradaban di bidang sosial, budaya, dan politik militer dengan bantuan media *genially* yang interaktif.
 - **Analisis (*Meaningful*):** Guru membagi prestasi tersebut menjadi beberapa poin, seperti pembentukan lembaga-lembaga

pemerintahan, penggunaan bahasa Arab sebagai bahasa resmi, dan pencetakan mata uang.

- **Diskusi:** Siswa mencari tentang relevansi setiap perkembangan peradaban dengan kehidupan modern.
- **Evaluasi Formatif (*Joyful*):** Guru memberikan kuis, dimana soal kuis akan ditampilkan dalam media *genially*. Alur permainannya yaitu, Guru menempelkan jawaban di lantai kelas. lalu siswa akan berbaris kebelakang. Ketika guru membacakan soal di *genially*, dan siswa diberi waktu 10 detik untuk berpikir. Setelah itu Ketika guru mengatakan “pindah”, maka seluruh siswa akan berdiri di jawaban yang mereka anggap benar. Maka akan tahu mana siswa yang jawab benar dan yang menjawab salah. Dan siswa yang bisa bertahan itulah pemenangnya.
- **Penguatan:** Guru menegaskan bahwa Daulah Umayyah adalah peletak dasar-dasar administrasi modern dalam pemerintahan Islam.
- **Kegiatan Penutup (15 Menit)**
 - **Refleksi:** "Bagaimana cara kita menghargai warisan peradaban yang dibangun oleh Daulah Umayyah?".
 - **Rangkuman:** Guru dan siswa menyimpulkan bahwa Daulah Umayyah adalah masa keemasan peradaban Islam di berbagai bidang.
 - **Tindak Lanjut:** Meminta siswa mencari nama-nama tokoh ilmuwan muslim di masa Daulah Umayyah.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

Pertemuan 3 (2 JP: 80 Menit)

- **Topik Panca Cinta:** Cinta Ilmu, Cinta Peradaban.
- **Pembahasan:** Tokoh Ilmuwan Muslim Terkemuka Daulah Umayyah.
- **Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)**
 - **Salam dan Doa:** Membuka dengan doa, memohon agar dianugerahi rasa cinta kepada para ilmuwan.

- **Apersepsi:** Guru menanyakan nama-nama ilmuwan muslim yang sudah ditugaskan.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini.
- **Kegiatan Inti (50 Menit)**
 - **Eksplorasi (*Joyful*):** Guru menjelaskan peran tokoh-tokoh ilmuwan muslim di berbagai bidang, seperti ilmu Hadis, Tafsir, Fikih, Tasawuf, Bahasa, Sejarah, dan Kedokteran. Penjelasan materi tersebut akan ditampilkan pada media *genially*.
 - **Kerja Kelompok (*Meaningful*):** Siswa dibagi menjadi kelompok. Masing-masing kelompok mendapatkan tugas untuk mendiskusikan salah satu tokoh ilmuwan, termasuk kisah perjalanannya dan sumbangsuhnya.
 - **Presentasi Kreatif:** Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.
 - **Permainan Interaktif:** Guru akan memberikan *game* interaktif yang ada dalam *genially*, Yang akan dimainkan berkelompok. Yaitu permainan ular tangga. Dimana setiap kelompok akan menjalankan permainan, dan jika berada di titik pertanyaan, maka kelompok tersebut harus menjawab dulu dengan benar sebelum lanjut lagi. Dan kelompok yang mencapai *finish* paling awal akan diberikan apresiasi.
 - **Penguatan:** Guru menegaskan bahwa kemajuan peradaban tidak lepas dari peran para ulama dan ilmuwan yang gigih.
- **Kegiatan Penutup (15 Menit)**
 - **Refleksi:** "Setelah mengenal para ilmuwan, bagaimana cara kita meneladani semangat cinta pada ilmu di era sekarang?"
 - **Rangkuman:** Disimpulkan bahwa Daulah Umayyah adalah masa suburnya ilmu pengetahuan dan melahirkan banyak ulama besar. Serta guru dan siswa menyimpulkan bahwa Daulah Umayyah adalah masa kemajuan peradaban yang patut diteladani

- **Tindak Lanjut:** Guru memberikan informasi mengenai asesmen sumatif yang akan dilaksanakan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

J. Asesmen Pembelajaran

- **Asesmen Diagnostik (Awal Pembelajaran)**
 - **Teknik:** Tanya jawab lisan di awal pertemuan pertama.
 - **Instrumen:** Pertanyaan pemantik tentang akhir masa Khulafaur Rasyidin.
- **Asesmen Formatif (Proses Pembelajaran)**
 - **Teknik:** Observasi, penilaian presentasi, dan keaktifan dalam diskusi.
 - **Instrumen:** Lembar observasi sikap (rasa ingin tahu, kerja sama, tanggung jawab) dan rubrik penilaian presentasi kelompok.
- **Asesmen Sumatif (Akhir Pembelajaran)**
 - **Teknik:** Tes tulis.
 - **Instrumen:** Soal mengenai pemilihan salah satu tokoh ilmuwan muslim dari masa Daulah Umayyah yang paling menginspirasi siswa. Jelaskan mengapa siswa memilihnya dan bagaimana siswa bisa meniru semangatnya dalam kehidupan sehari-hari!

K. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Bab 4: Daulah Umayyah

Nama :

Kelas :

Tanggal :

A. Petunjuk Belajar

- Bacalah doa dengan penuh rasa cinta kepada Allah Swt. sebelum memulai.
- Bacalah materi di buku dengan teliti untuk memahami perjuangan mereka.
- Kerjakan setiap tugas dengan semangat cinta pada ilmu dan kejujuran.

- Jika ada kesulitan, jangan ragu bertanya kepada guru sebagai wujud adab menuntut ilmu.

B. Tujuan Pembelajaran & Materi Pokok

- **Tujuan Pembelajaran:**
 - Peserta didik mampu menjelaskan sejarah berdirinya Daulah Umayyah.
 - Peserta didik mampu menguraikan perkembangan peradaban di masa Daulah Umayyah.
 - Peserta didik mampu mengidentifikasi tokoh-tokoh ilmuwan muslim dan perannya.
 - Peserta didik mampu meneladani semangat menuntut ilmu dari para ulama di masa Daulah Umayyah.

C. Informasi Pendukung

- Daulah Umayyah berdiri setelah berakhirnya masa Khulafaur Rasyidin.
- Meskipun mengalami dinamika politik, Daulah Umayyah berhasil mencapai kemajuan di berbagai bidang.
- Kemajuan peradaban ini tidak lepas dari peran para khalifah dan ilmuwan muslim yang gigih dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.
- Pemanfaatan digital dan teknologi, seperti yang dilakukan saat itu, menjadi kunci penting untuk menyebarkan ilmu.

D. Tugas-tugas / Langkah Kerja

LKPD 1: Menemukan Pasangan Cinta Peradaban

Jodohkan istilah di kolom A dengan prestasi yang paling sesuai di kolom B.

Tunjukkan pemahamanmu sebagai wujud cinta pada sejarah Islam!

Kolom A (Istilah)	Kolom B (Definisi)	Jawaban
1. Amul Jamaah	A. Sistem pemerintahan yang bersifat turun temurun, bukan melalui musyawarah.	1 - ...
2. Monarki Heridetis	B. Departemen yang bertugas mengurus perpajakan.	2 - ...
3. Diwan Kharaj	C. Peristiwa penyerahan kekuasaan dari Hasan bin Ali kepada Muawiyah bin Abu Sufyan.	3 - ...

4. Umar bin Abdul Aziz	D. Pemimpin pertama daulah Umayyah	4 - ...
5. Muawiyah bin Abu Sufyan	E. Seorang ulama yang membukukan hadis pada masa Daulah Umayyah.	5 - ...

Tugas Asesmen Sumatif: Ekspresi Cinta dalam Keseharian

Pilih salah satu tokoh ilmuwan muslim dari masa Daulah Umayyah yang paling menginspirasi kamu. Jelaskan mengapa kamu memilihnya dan bagaimana kamu bisa meniru semangatnya dalam kehidupan sehari-hari! ...

E. Rubrik Penilaian

Aspek Penilaian	Skor (1-4)	Catatan Guru
Ketepatan Jawaban (LKPD 1)		
Kreativitas dan Penghayatan Refleksi (Tugas Asesmen Sumatif)		
Kejujuran dan Kesungguhan Mengerjakan		

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Putri Maululia, S.Pd.
NIP. 199408212023212029

12 Mei 2026

Penyusun



(Wirsana Andani)

Lampiran 6. Lembar Observasi Aktivitas Guru Penerapan Media *Genially*

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM PENERAPAN
MEDIA *GENIALLY***

A. Identitas Observasi

Sekolah :

Kelas/Semester :

Mata Pelajaran :

Materi :

Observer :

Tanggal :

Petemuan ke- :

B. Petunjuk Pengisian

- Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan
- Keterangan skor, 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (ragu-ragu), 2 (tidak setuju), 1 (sangat tidak setuju). Dan berikan catatan jika perlu.

No	Aspek Pengamatan	Penilaian					Catatan Pengamat
		1	2	3	4	5	
I	Kegiatan Pendahuluan						
1.	Peneliti menyiapkan media/perangkat (laptop/proyektor) pembelajaran dan memastikan media <i>genially</i> siap ditayangkan						
2.	Peneliti membuka pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran						
3.	Peneliti memotivasi siswa sebelum memulai pembelajaran						
II	Kegiatan Inti (Penggunaan Media)						
4.	Peneliti berhasil mengoperasikan media tanpa kendala teknis.						

No	Aspek Pengamatan	Penilaian					Catatan Pengamat
		1	2	3	4	5	
5.	Peneliti menampilkan media di <i>genially</i> dengan mudah dan menarik perhatian siswa.						
6.	Peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk tanya-jawab						
7.	Peneliti menampilkan kuis/ <i>game</i> interaktif di media <i>genially</i> kepada siswa						
8.	Peneliti meminta siswa untuk maju kedepan dan berinteraksi langsung (mengklik/memilih jawaban) pada media <i>genially</i>						
9.	Peneliti membimbing siswa dalam mengerjakan kuis/ <i>game</i> interaktif yang terdapat di dalam media <i>genially</i>						
10.	Peneliti menyampaikan pembelajaran dengan suara dan intonasi yang yang jelas.						
III	Kegiatan Penutup						
11.	Peneliti membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini.						
12.	Peneliti menutup pembelajaran dengan salam dan membaca do'a.						

.....,, 20....
Guru Mata Pelajaran

Putri Maululia, S.Pd.
NIP. 199408212023212029

Lampiran 7. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Penerapan Media *Genially*
LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PENERAPAN

MEDIA *GENIALLY*

A. Identitas Observasi

Sekolah :

Kelas/Semester :

Mata Pelajaran :

Materi :

Observer :

Tanggal :

Petemuan ke- :

B. Petunjuk Pengisian

- Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan
- Keterangan skor, 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (ragu-ragu), 2 (tidak setuju), 1 (sangat tidak setuju). Dan berikan catatan jika perlu.

No	Aspek yang diamati	Penilaian					Catatan Pengamat
		1	2	3	4	5	
1.	Siswa bersemangat saat media ditampilkan						
2.	Siswa tidak terlihat mengantuk atau bosan selama jam pembelajaran dengan media <i>genially</i>						
3.	Pandangan siswa fokus kearah layar proyektor/media						
4.	Siswa tenang dan mendengarkan instruksi yang disampaikan.						

No	Aspek yang diamati	Penilaian					Catatan Pengamat
		1	2	3	4	5	
5.	Siswa mau bertanya mengenai pembelajaran SKI						
6.	Siswa langsung merespon saat diberi pertanyaan oleh guru/peneliti.						
7.	Siswa bersedia maju kedepan saat diminta mencoba fitur media						
8.	Siswa antusias saat bermain kuis dan <i>game</i> menggunakan media <i>genially</i>						
9.	Siswa bisa diajak untuk menyimpulkan pembelajaran.						
10.	Siswa aktif berdiskusi dengan teman kelompok untuk menyelesaikan tugas kelompok.						

.....,, 20.....

Guru Mata Pelajaran

Putri Maululia, S.Pd.
NIP. 199408212023212029

Lampiran 8. Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar

LEMBAR ANGKET MINAT BELAJAR

A. Identitas Responden

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas/semester :

Mata Pelajaran :

Tanggal :

B. Petunjuk Pengisian

- Beri tanda (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan hasil pengamatan
- Keterangan skor, 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (ragu-ragu), 2 (tidak setuju), 1 (sangat tidak setuju).

No	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Saya merasa bersemangat setiap kali jadwal pelajaran ini dimulai.					
2.	Saya merasa senang saat mengikuti proses pembelajaran di kelas..					
3.	Saya tetap fokus meskipun ada gangguan dari teman.					
4.	Waktu terasa berjalan lebih cepat, pada mata pelajaran ini.					
5.	Saya berani menjawab pertanyaan yang diajukan guru					
6.	Saya tertarik memperhatikan penjelasan guru di depan kelas.					
7.	Saya penasaran dengan materi baru yang akan diajarkan.					

No	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
8.	Saya selalu menantikan jam pelajaran ini tiba					
9.	Saya fokus mendengarkan guru dari awal sampai akhir					
10.	Saya selalu membantu teman disaat dia tidak mengerti dengan materi yang diajarkan.					
11.	Saya mendengarkan dengan baik setiap perintah yang diberikan guru.					
13.	Saya mencatat poin-poin penting agar materi tidak mudah lupa.					
13.	Saya aktif bertanya kepada guru jika ada bagian materi yang belum dimengerti.					
14.	Saya berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi/kerja kelompok dikelas.					
15.	Saya berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu.					

Lampiran 9. Lembar Angket Minat Belajar *Pretest* dan *Posttest*

LEMBAR ANGKET MINAT BELAJAR

C. Identitas Responden

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas/semester :

Mata Pelajaran :

Tanggal :

D. Petunjuk Pengisian

- Beri tanda (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan hasil pengamatan
- Keterangan skor, 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (ragu-ragu), 2 (tidak setuju), 1 (sangat tidak setuju).

No	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Saya merasa bersemangat setiap kali jadwal pelajaran ini dimulai.					
2.	Saya merasa senang saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.					
3.	Waktu terasa berjalan lebih cepat, pada mata pelajaran ini.					
4.	Saya tertarik memperhatikan penjelasan guru di depan kelas.					
5.	Saya penasaran dengan materi baru yang akan diajarkan.					
6.	Saya selalu menantikan jam pelajaran ini tiba					
7.	Saya fokus mendengarkan guru dari awal sampai akhir					

No	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
8.	Saya mendengarkan dengan baik setiap perintah yang diberikan guru.					
9.	Saya mencatat poin-poin penting agar materi tidak mudah lupa.					
10.	Saya aktif bertanya kepada guru jika ada bagian materi yang belum dimengerti.					
11.	Saya berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi/kerja kelompok dikelas.					
12.	Saya berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu.					

Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Uji validitas dan reliabilitas angket minat belajar, kepada kelas 7C.



Gambar 2. Proses Pembelajaran SKI Sebelum Diberikan Tindakan (Media *Genially*)



Gambar 3. Pelaksanaan *Pretest* dengan Angket Minat Belajar, diberikan kepada siswa 7D.



Gambar 4. Proses Pembelajaran dengan Diberikan Tindakan Media *Genially* (Pertemuan 1)



Gambar 5. Proses Pembelajaran dengan Diberikan Tindakan Media *Genially* (Pertemuan 2)



Gambar 6. Proses Pembelajaran dengan Diberikan Tindakan Media *Genially* (Pertemuan 3)



Gambar 7. Pemberian Angket Posttest Siswa 7D.



Gambar 8. Observasi Proses Pembelajaran Media *Genially* oleh Guru SKI

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : WIRSA ANDANI

Tempat Tanggal Lahir : Pulau Kopung, 22 Juni 2004

Alamat : Pulau Kopung Sentajo

Riwayat Pendidikan : a. SDN 003 Pulau Kopung Sentajo
a. MTs. N 2 Kuantan Singingi
b. SMAN 1 Benai
c. Universitas Islam Kuantan Singingi

Nama Orang Tua

Ayah : Asli Wadi

Ibu : Dewi Susanti

Jumlah Bersaudara : 2 Bersaudara.