# SKRIPSI

# EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GENIALLY* PADA MATA PELAJARAN FIQIH TERHADAP HASIL BELAJAR SANTRIWATI KELAS VIII MTs. PONPES SYAFA'ATURRASUL BATU AMPAR BERINGIN TALUK

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi

**Oleh :**
**AMANDA SAPITRI DAMANIK**
**NPM : 220307009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM**
**UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI**
**TELUK KUANTAN**
**1448 H/ 2026 M**

## SURAT PERYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

| | |
|---|---|
| Nama | : Amanda Sapitri Damanik |
| Tempat/Tanggal Lahir | : Pematang Siantar/17 Desember 2002 |
| NPM | : 220307009 |
| Alamat | : Perumahan PKS Kebun Tanjung Medan |
| Program Studi | : Pendidikan Agama Islam |

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul **"Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Mata Pelajaran Fiqih Terhadap Hasil Belajar Santriwati Kelas VIII MTs. Ponpes Syafa'aturrasul Batu Ampar Beringin Taluk"** adalah benar karya saya sendiri dan saya bertanggung jawab atas data dan informasi yang termuat didalamnya.

Demikian surat pernyataan ini saya nuat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap menanggung resikonya.

Teluk Kuantan, 27 Juli 2026

Hormat Saya,




Amanda Sapitri Damanik

NPM: 220307009

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

**Kepada Yth.**

**Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam**

**Universitas Islam Kuantan Singingi**

**di.**

**Teluk Kuantan**

***AssalamualaikumWarahmatullahi Wabarakatuh***

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

| | |
|---|---|
| Nama | :Amanda Sapitri Damanik |
| NPM | :220307009 |
| Program Studi | :Pendidikan Agama Islam |
| Fakultas | :Ilmu Pendidikan dan Sains Islam |
| Judul | :Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Mata Pelajaran Fiqih Terhadap Hasil Belajar Santriwati Kelas VIII MTs. Ponpes Syafa'aturrasul Batu Ampar Beringin Taluk. |

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 27 Juli 2026

| **Pembimbing I** | **Pembimbing II** |
|---|---|
| **Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I** | **Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I** |
| **NIDN. 1022108801** | **NIDN. 1010038901** |

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI

Skripsi dengan judul: " **Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Mata Pelajaran Fiqih Terhadap Hasil Belajar Santriwati Kelas VIII MTs. Ponpes Syafa'aturrasul Batu Ampar Beringin Taluk"** Yang ditulis oleh Amanda Sapitri Damanik, NPM. 220307009: dapat di terima dan di setujui untuk diujikan dalam Sidang Munaqosah Sarjana Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 27 Juli 2026

Menyetujui

| **Pembimbing I** | **Pembimbing II** |
|---|---|
| **Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I** | **Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I** |
| **NIDN. 1022108801** | **NIDN. 1010038901** |

Mengetahui
**Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam**

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

## LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi dengan judul"Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Mata Pelajaran Fiqih Terhadap Hasil Belajar Santriwati Kelas VIII MTs. Ponpes Syafa'aturrasul Batu Ampar Beringin Taluk." Yang ditulis oleh Amanda Sapitri Damanik, NPM. 220307009 telah diseminarkan pada tanggal 3 September 2026 dapat diterima dan disetujui untuk diajukan sebagai syarat pada Program Studi Pendidikan Agam Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Teluk Kuantan, 3 September 2026

**Mengesahkan**

**Tim Sidang Munaqasyah**

**Ketua**

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

Moderator

**Andrizal, S.Psi., M.Pd.I**
**NIDN.211108301**

Seketariat

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

Penguji I

**Zulhaini, S.Pd.I.,MA**
**NIDN.1012098004**

Penguji II

**A. Mualif, S.Pd.I.,MA**
**NIDN.1010078605**

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi

**H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh**
**NIDN.1010048801**

## MOTTO

Menyelesaikan langkah ini adalah tentang menghargai setiap proses yang tak selalu mudah. Di balik setiap lembar karya ini, ada doa orang tua yang senantiasa menguatkan dan tekad untuk memberikan yang terbaik bagi dunia pendidikan. Merancang media pembelajaran Fiqih ini bukan sekadar menuntaskan tugas akhir, melainkan wujud tanggung jawab moral untuk menyampaikan ilmu agama secara indah, jelas, dan penuh kesungguhan.

"Sesungguhnya Allah menyukai jika salah seorang dari kalian melakukan suatu pekerjaan, ia melakukannya secara 'Itqan[1]

(HR. Al-Baihaqi)

[1] HR. Al-Baihaqi

## PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam ke hadirat Allah SWT atas segala berkah, petunjuk, dan kekuatan yang diberikan dalam menyelesaikan karya ini secara maksimal, 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

**Amanda Sapitri Damanik (2026) :"Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran Fiqih Terhadap Hasil Belajar Santriwati Kelas VIII di MTs Ponpes Syafa'aturrasul Batu Ampar Beringin Taluk"**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar santriwati pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ponpes Syafa'aturrasul Batu Ampar Beringin Taluk. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* terhadap hasil belajar santriwati pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ponpes Syafa'aturrasul Batu Ampar Beringi Taluk. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *Non-equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 99 santriwati kelas VIII, dengan sampel sebanyak 49 santriwati (26 kelas VIII D sebagai kelas eksperimen dan 23 kelas VIII C sebagai kelas kontrol) yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui instrumen tes kognitif *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 15 butir soal pilihan ganda, serta ditunjang lembar observasi afektif, psikomotorik, wawancara, dan dokumentasi. 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 antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Genially berpengaruh efektif untuk meningkatkan hasil belajar santriwati kelas VIII di MTs Ponpes Syafa'aturrasul Batu Ampar Beringin Taluk. Selanjutnya, pada uji N-Gain didapatkan bahwa nilai *mean* dari N-Gain skor pada kelas eksperimen sebesar 0,58 dengan kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,18 dengan kategori rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat efektivitas dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Genially terhadap peningkatan hasil belajar santriwati berada pada kategori sedang.



**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, *Genially*, Fiqih, Hasil Belajar, Santriwati.

## *ABSTRACT*

***Amanda Sapitri Damanik (2026) :"The Effectiveness of Genially-Based Interactive Learning Media Implementation in Fiqh Subject on the Learning Outcomes of Class VIII Female Students at MTs Ponpes Syafa'aturrasul Batu Ampar Beringin Taluk"***

*This study was prompted by the low learning outcomes of female students in Fiqh subject at MTs Ponpes Syafa'aturrasul Batu Ampar Beringin Taluk. The research problem in this study is: Is the implementation of Genially-based interactive learning media effective in improving the learning outcomes of female students in Fiqh subject at MTs Ponpes Syafa'aturrasul Batu Ampar Beringin Taluk. This study used a quantitative approach with an experimental method and a Non-equivalent Control Group Design. The population of this study consisted of 99 class VIII female students, with a sample of 49 female students (26 in class VIII D as the experimental group and 23 in class VIII C as the control group) determined by purposive sampling technique. Data were collected through cognitive test instruments (pretest and posttest) consisting of 15 multiple-choice questions, supplemented by affective and psychomotor observation sheets, interviews, and documentation. The results showed that the significance value (2-tailed) from the t-test was 0.000, or sig. (2-tailed) value 0.000 < 0.05, thus $H_0$ was rejected and $H_a$ was accepted. This indicates a significant difference between the experimental group and the control group. It can be concluded that the use of Genially-based interactive learning media is effective in improving the learning outcomes of class VIII female students at MTs Ponpes Syafa'aturrasul Batu Ampar Beringin Taluk. Furthermore, in the N-Gain test, it was found that the mean N-Gain score for the experimental group was **0.58** in the **medium** category, while the control group reached **0.18** in the **low** category. Thus, it can be concluded that the effectiveness level of using Genially-based interactive learning media on improving student learning outcomes is in the **medium** category.*



***Keywords:*** *Interactive Learning Media, Genially, Fiqh, Learning Outcomes, Female Students.*

## KATA PENGANTAR

بسم الله الرّحمن الرّحيم

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga proposal skripsi yang berjudul " Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Mata Pelajaran Fiqih Terhadap Hasil Belajar Santriwati Kelas VIII Mts Ponpes Syafa'aturrasul Batu Ampar Beringin Taluk" ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam selalu tercerahkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan umat islam, amiin.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan proposal penelitian ini melalui proses yang panjang, hingga penyusunan sampai pada seperti sekarang ini. Penulis juga menyadari bahwa penelitian ini dapat terselesaikan karena banyak pihak yang turut membantu, membimbing dan memotivasi. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih sedalam – dalamnya, terutama kepada yang terhormat:

1. **Ibu Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I,** selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi, sekaligus dosen pembimbing I
2. **Bapak H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh,** selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

3. **Bapak Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I,** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi, sekaligus dosen pembimbing II.

4. Kepada Bapak dan Ibu Dosen beserta seluruh civitas Akademika yang telah mendidik dan membantu penulis dalam menyelesaikan studi pada jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.
5. Ibu kepala sekolah, seluruh majelis Guru, karyawan Tata Usaha serta seluruh siswa dan siswi pondok pesantren syafa'aturrasul yang telah membantu dalam memperoleh data yang berkenaan dengan penelitian penulis.
6. Untuk cinta pertama yang sangat teristimewa kepada Ayahanda Supredi Damanik dan Ibunda yang tercinta Rosmiwani Nasution yang selalu mendo'akan, mendidik, memotivasi, membimbing, ananda sampai detik ini. Terimakasih banyak salam hormat dan ucapan ribuan terimakasih kepada beliau sehingga penulis dapat menyelesaikan program S-1.
7. Cinta yang tak terlupakan juga untuk saudara laki-laki saya Taufik Sanjali Damanik,Yahya Hidayah Damanik dan saudari Perempuan saya Indah Kasih Damanik, Siti Kurnia Damanik, Dian Rahma Damanik. Yang juga selalu memberikan support kepada penulis dalam menyusun dan menyelesaikan proposal skripsi ini.
8. Kepada Pimpinan Pondok Syafa'aturrasul DR.KH Hamdani Purba, Lc.,MA dan ummahat syafa'aturrasul, terkhusus umi Ulfi Nur Syafitri dan umi

Helen Nopita Sari yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis dalam menyusun dan menyelesaikan proposal skripsi, penulis mengucapkan ribuan terimakasih yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Karib, kerabat, teman-teman dan sahabat terutama kepada Halimah dan Hani Noprita terimakasih telah memberikan semangat dan membantu dalam menyelesaikan proposal skripsi ini. Dan seluruh teman-teman mahasiswa juga yang telah memberikan dukungan dan membantu penulis, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

9. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan proposal skripsi ini dengan menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin.

Teluk Kuantan, 27 Juli 2026

Hormat Saya,

**Amanda Sapitri Damanik**
**NPM: 220307009**

## DAFTAR ISI

**SURAT PERNYATAAN** ..... **i**

**NOTA DINAS PEMBIMBING** ..... **ii**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI** ..... **iii**

**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI** ..... **iv**

**MOTTO** ..... **v**

**PERSEMBAHAN** ..... **vi**

**ABSTRAK** ..... **vii**

**ABSTRACT** ..... **viii**

**KATA PENGANTAR** ..... **ix**

**DAFTAR ISI** ..... **xii**

**DAFTAR TABEL** ..... **xv**

**DAFTAR GAMBAR** ..... **xvii**

**DAFTAR LAMPIRAN** ..... **xviii**

**BAB I PENDAHULUAN** ..... **1**

A. Latar Belakang Masalah ..... 1
B. Identifikasi Masalah ..... 7
C. Batasan Masalah ..... 7
D. Rumusan Masalah ..... 8
E. Tujuan Penelitian ..... 8
F. Kegunaan Penelitian ..... 8

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA** ..... **10**

A. Kajian Teoritis ..... 10

1. Media Pembelajaran Interaktif ..... 10
2. Media *Genially* ..... 11
a. Pengertian *Genially* ..... 11
b. Kelebihan dan Kekurangan *Genially* ..... 12
c. Langkah – langkah *Genially* ..... 14
3. Perencanaan Pembelajaran ..... 15
a. Pengertian Perencanaan Pembelajaran ..... 15
b. Modul Ajar ..... 16
4. Hasil Belajar ..... 19
a. Pengertian Hasil Belajar ..... 19
b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar ..... 21
c. Manfaat Hasil Belajar ..... 23
d. Indikator Hasil Belajar ..... 24
B. Penelitian Relevan ..... 26
C. Kerangka Konseptual ..... 31
D. Hipotesis ..... 32
E. Definisi Operasional ..... 33

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN ..... 37**

A. Jenis Penelitian ..... 37
B. Waktu dan Lokasi Penelitian ..... 38
C. Populasi dan Sampel ..... 39
D. Teknik Pengumpulan Data ..... 40
E. Teknik Analisis Data ..... 43

**BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA ..... 52**

A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian ..... 52
1. Sejarah Madrasah Tsanawiyah ..... 52
2. Visi dan Misi MTs. PP Syafa'aturrasul ..... 54
3. Sarana dan Prasarana ..... 58
4. Pendidik dan Tenaga Kependidikan ..... 60

B. Penyajian Data ..... 63
1. Variabel X ..... 63
2. Variabel Y ..... 68
3. Deskripsi Responden ..... 68
4. Kelas Kontrol ..... 69
a. Data Pre-test dan Post-test Hasil Belajar ..... 69
b. Hasil Pre-test ..... 70
c. Hasil Post-test ..... 72
5. Kelas Eksperimen ..... 73
a. Data Pre-test dan Post-test Hasil Belajar ..... 73
b. Hasil Pre-test ..... 75
c. Hasil Pos-test ..... 78
6. Hasil Uji Statistik Deskriptif ..... 78
7. Grafik Peningkatan Minta Hasil Siswa ..... 80
8. Hasil Wawancara ..... 80
9. Hasil Observasi ..... 83
C. Analisis Data ..... 86
1. Uji Validitas ..... 86
2. Uji Realibilitas ..... 88
3. Analisi Statistik Deskriptif ..... 90
4. Uji Prasyarat ..... 92
a. Uji Normalitas ..... 92
b. Uji Homogenitas ..... 93
5. Uji Hipotesis ..... 93
a. Independent Sample T-test ..... 93
b. Uji N-Gain ..... 94

**BAB V PENUTUP ..... 96**

A. Kesimpulan ..... 96
B. Saran ..... 96

**DAFTAR KEPUSTAKAAN ..... 98**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan ..... 26
Tabel 2.2 Definisi Operasional ..... 34
Tabel 3.1 Desain Penelitian ..... 37
Tabel 3.2 Sampel ..... 40
Tabel 3.3 Kriteria Ketercapaian Pembelajaran ..... 48
Tabel 3.4 N-Gain ..... 51
Tabel 4.1 Daftar Sarana dan Prasarana ..... 58
Tabel 4.2 Pendidik dan Tenaga Kependidikan ..... 60
Tabel 4.3 Data Guru dan Pegawai MTs. ..... 61
Tabel 4.4 Data Santriwati ..... 63
Tabel 4.5 Deskripsi Responden ..... 68
Tabel 4.6 Data Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol ..... 69
Tabel 4.7 Distribusi Kriteria Hasil Belajar Pre-test kontrol ..... 71
Tabel 4.8 Distribusi Hasil belajar Post-test kontrol ..... 72
Tabel 4.9 Data Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen ..... 73
Tabel 4.10 Distribusi Kriteria Hasil Belajar Pre-test Eksperimen ..... 75
Tabel 4.11 Distribusi Kriteria Hasil Belajar Post-test Eksperimen ..... 77
Tabel 4.12 Hasil Uji Statistik Deskriptif Kontrol ..... 78
Tabel 4.13 Hasil Uji Statistik Deskriptif Eksperimen ..... 79
Tabel 4.14 Hasil Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen Pengamatan Siswa ..... 83
Tabel 4.15 Ringkasan Hasil Uji Validitas Soal Pre-test dan Post-test Kontrol dan Eksperimen ..... 87

Tabel 4.16 Hasil Uji Realibilitas soal Pre-test kontrol dan Eksperimen.....89
Tabel 4.17 Hasil Uji Realibilitas Soal Post-test Kontrol dan Eksperimen.....89
Tabel 4.18 Hasil Deskriptif Kelas Kontrol.....90
Tabel 4.19 Hasil Deskriptif Kelas Eksperimen .....91
Tabel 4.20 Hasil Uji Normalitas.....92
Tabel 4.21 Hasil Homogenitas .....93
Tabel 4.23 Hasil Uji Independent Sample T-test .....93
Tabel 4.24 Hasil Uji Nilai Rata- Rata N-Gain Kontrol dan Eksperimen.....94
Tabel 4.25 Hasil Uji Beda N-Gain Score Independent Sample T-test .....95

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....31

Gambar 4.1 Diagram Hasil Belajar Siswa .....80

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Hasil Wawancara

Lampiran 2 : Lembar Instrumen Observasi Aktivitas Guru

Lampiran 3 : Lembar Instrumen Tes Hasil Belajar

Lampiran 4 : Lembar Validitas

Lampiran 5 : Rekapitulasi Data Kelas Kontrol

Lampiran 6 : Rekapitulasi Data Kelas Eksperimen

Lampiran 7 : Surat Riset Dinas

Lampiran 8 : Surat Balasan Riset/Penelitian

Lampiran 9 : Dokumentasi Foto- Foto Penelitian

Lampiran 10 : Modul Ajar

Lampiran 11 : Riwayat Hidup Penulis

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawa perubahan besar terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di lembaga pendidikan. Menurut Oemar Hamalik penggunaan alat bantu tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan[2]. Perkembangan teknologi informasi memicu pergeseran paradigma pendidikan menuju sistem yang mengintegrasikan ruang maya dan ruang fisik. Dalam menghadapi perubahan ini, pendidik dituntut memiliki kreativitas dalam mengelola komponen pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Audie menegaskan bahwa terdapat lima komponen penting yang saling mempengaruhi untuk memaksimalkan proses pembelajaran yang bermakna, yaitu: tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran.[3]

Menurut mulyasa, sebuah kelas dikatakan tuntas secara klasikal apabila terdapat minimal 85% dari jumlah siswa yang mencapai nilai diatas KKM. Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di MTs Ponpes Syafa'aturrasul, khususnya pada mata pelajaran Fiqih. Berdasarkan observasi awal, proses pembelajaran masih cenderung konvensional. Dampaknya terlihat pada hasil belajar santriwati yang masih rendah, di mana ditemukan

[2] Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung : PT. Citra Aditya Bakti, 1989),hlm.2

[3] Nurul Audie," *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik"*, *Prosiding Seminar Nasional Pendidkan FKIP* 2, No. 1 (2019), hal. 589.

data bahwa 30% santriwati memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 80 (Delapan Puluh). Fenomena ini mengindikasikan adanya hambatan dalam penyerapan materi yang memerlukan solusi inovatif.

Pentingnya pembaruan media pembelajaran didukung oleh berbagai ahli. Trisiana menyatakan bahwa media pembelajaran yang mutakhir adalah cara cerdas untuk mengembangkan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik di era Revolusi Industri 4.0.[4] Lebih lanjut, Novita et al. menjelaskan bahwa media berperan sebagai "perantara" yang mampu memotivasi dan mendorong peserta didik mencapai hasil belajar yang maksimal.[5]

Penggunaan media dalam pembelajaran memang memiliki peran penting dan sangat bermanfaat bagi guru maupun siswa. Namun, perlu dipahami bahwa setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan tersendiri. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan karakteristik dan kemampuan masing-masing media agar pemilihan media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran, bukan sekadar disesuaikan dengan kecenderungan guru dalam mengajar.

Kesenjangan yang ditemukan peneliti adalah media "perantara" yang selama ini digunakan belum mampu mengatasi ketidak tuntasan belajar yang

[4] Anita Trisiana " Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran" *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* vol.10, No.2(2 November 2020)hal.32.

[5] Novita et al "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD" *Journal Of Primary Education* vol.3 (2 Februari 2019),hal.64 - 72

mencapai 30%. Hal ini menunjukkan perlunya media yang memiliki karakteristik interaktif dan visual yang kuat.

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah media genially. Media ini dapat 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, peserta didik dapat belajar secara interaktif.

Media pembelajaran ini menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, memberikan sentuhan baru dalam pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran. Dengan kemampuannya menyajikan informasi secara dinamis dan menyediakan elemen visual yang kreatif, serta mendorong keterlibatan aktif santriwati, Genially memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi pembelajaran fiqih.

Diantara berbagai materi dalam mata pelajaran fiqih, materi ibadah haji merupakan salah satu kompetensi dasar yang memiliki karakteristik yang cukup kompleks. Materi ini tidak hanya menuntut pemahaman teoritis mengenai hukum dan dalil, tetapi juga pemahaman prosedural yang mendalam mengenai urutan pelaksanaan manasik yang berlangsung dilokasi spesifik (Makkah dan Madinah).

Mengingat keterbatasan jarak dan waktu bagi santriwati untuk melihat langsung proses ibadah tersebut, materi haji sering dianggap abstrak oleh siswa. Berdasarkan pengamatan awal, materi inilah yang paling banyak

memunculkan kendala dalam proses pembelajaran di sekolah. Siswa kesulitan memvisualisasikan alur ibadah yang dinamis, sehingga berdampak pada rendahnya penguasaan kognitif, kurangnya antusiasme, serta kebingungan saat melakukan simulasi praktik. Oleh karena itu, peneliti menetapkan materi ibadah haji sebagai fokus dalam penelitian ini untuk menguji efektivitas media pembelajaran interaktif Genially dalam mengatasi hambatan – hambatan belajar tersebut.

Menurut Aryaningrum hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran selama periode tertentu. Semakin besar upaya yang dilakukan oleh siswa dalam belajar, semakin tinggi pula kualitas hasil yang dicapai. Salah satu faktor penting yang dapat mendukung tercapainya hasil belajar yang baik adalah kedisiplinan dalam pembelajaran.

Berdasarkan teori dari Benjamin S. Bloom[6] menyatakan bahwa indikator atau petunjuk yang dapat dijadikan sebagai acuan bagi hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari sebagai berikut:

1. Aspek Kognitif ( Pengetahuan)
    a. Kemampuan siswa untuk mengingat informasi dan menangkap esensi makna dari materi yang telah mereka pelajari.
    b. Mampu menganalisis suatu konsep melalui penyelesaian soal atau contoh kasus sederhana.

[6] Sulistiasih, *Evaluasi Hasil Belajar x*, (Malang : CV Literasi Nusantara Abadi, 2023), hal 20

c. Mampu untuk membentuk pendapat atau penilaian terhadap berbagai hal berdasarkan kriteria tertentu.

2. Aspek Afektif ( Sikap)
   a. Kemauan siswa untuk mengikuti partisipasi dalam berbagai kegiatan selama proses pembelajaran
   b. Kemampuan memberi nilai dan menentukan sikap sesuai hukum – hukum fiqih
   c. Kemampuan membentuk sistem nilai sebagai pedoman hidup
3. Aspek Psikomotorik ( Keterampilan)
   a. Kemampuan siswa untuk mengenali dan memahami informasi atau objek secara spesifik
   b. Kemampuan siswa untuk memulai tugas atau kegiatan, bereaksi terhadap situasi tertentu
   c. Siswa mampu mempraktikkan atau tindakan tertentu sesuai dengan contoh atau instruksi tertentu.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang penulis lakukan di kelas viii mts ponpes syafa'aturrasul pada mata pelajaran fiqih materi ibadah haji, ditemukan adanya kesenjangan antara indikator yang berkenaan hasil belajar yang diharapkan dengan kenyataan dilapangan. Hal ini terlihat dari beberapa gejala terhadap hasil belajar santriwati yang merupakan masalah sebagai berikut:

1) Siswa cenderung hanya menghafal istilah tanpa menangkap esensi makna materi. Gejalanya terlihat saat siswa kesulitan menjelaskan

kembali kaitan antara rukun umroh dengan keabsahan ibadah secara lisan.

2) Siswa masih pasif dan belum mampu membentuk pendapat atau penilaian mandiri berdasarkan kriteria hukum fiqih yang telah dipelajari, terutama saat dihadapkan pada perbedaan pendapat ulama mengenai tata cara ibadah.
3) Selama proses pembelajaran, banyak siswa yang terlihat jenuh, mengantuk, atau melakukan aktivitas diluar pelajaran (seperti menggambar atau mengobrol), yang mengindikasikan media yang digunalkan saat ini kurang menarik minat mereka.
4) Siswa cenderung pasif dan enggan berpatisipasi dalam kegiatan diskusi kelompok atau menjawab pertanyaan guru secara sukarela.
5) Saat dibentuk kelompok diskusi praktik, hanya sebagian kecil siswa yang mendominasi, sementara sisanya cenderung pasif dan tidak terlibat aktif dalam penyelesaian tugas kelompok.

Berdasarkan uraian di atas idealnya apabila pelaksanaan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif yang tepat oleh para asatid/zah ketika proses pembelajaran, seharusnya hasil belajar peserta didik itu meningkat, akan tetapi pada pra penelitian yang ditemukan justru sebaliknya dimana pada hasil belajar santriwati menunjukkan dampak yang tidak signifikan/sesuai. Oleh karena itu penulis merasa perlu melakukan suatu penelitian dengan judul **"Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Mata Pelajaran Fiqih Terhadap Hasil**

**Belajar Siswa Kelas VIII Mts Ponpes Syafa'aturrasul Batu Ampar Beringin Taluk.** Untuk megetahui apakah media pembelajaran yang peneliti gunakan ini mampu untuk menjadi media yang tepat yang mana dapat meningkatkan hasil belajar santriwati dalam proses pembelajaran.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi awal penulis menemukan gejala permasalahan dalam pembelajaran pada mata pembelajaran fiqih kelas VIII MTs. Syafa'aturrasul yaitu:

1. Santriwati kesulitan dalam mengingat esensi makna dan menganalisis konsep materi ibadah umroh.
2. Kurangnya kemampuan dalam memberi penilaian terhadap penerapan hukum – hukum fiqih .
3. Selama proses pembalajaran fiqih santriwati kurang dalam berpartisipasi aktif pada kegiatan tersebut.
4. Selama proses pembelajaran tidak terampilan santriwati dalam mempraktikkan prosedur manasik umroh.
5. Penggunaan media pembelajaran yang masih konvensial, sehingga belum mampu menstimulasi tiga ranah hasil belajar.

## C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan efektivitas media pembelajaran *Genially* terhadap hasil belajar santriwati pada mata pelajaran fiqih kelas viii Mts. Ponpes syafa'aturrasul batu ampar beringin taluk.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan media pembelajaran *Genially* efektif terhadap hasil belajar santriwati kelas VIII Mts. Ponpes syafa'aturrasul batu ampar beringin taluk?

## E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *Genially* terhadap hasil belajar santriwati pada mata pelajaran fiqih di kelas viii di ponpes syafa'aturrasul batu ampar beringin taluk.

## F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

   Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran modern, khususnya mengenai efektifitas media interaktif berbasis Genially dalam meningkatkan hasil belajar santriwati pada mata pelajaran fiqih.

2. Secara Praktif

   a. Bagi Guru

      Sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran fiqih.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa memahami materi fiqih dengan lebih mudah, menyenangkan, dan melibatkan keaktifan dala proses belajar.

c. Bagi Sekolah

Memberikan referensi pengembangan media berbasis teknologi untuk mendukung implementasi pembelajaran digital.

d. Bagi Penilitan Selanjutnya

Menjadi rujukan dalam penelitian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *platform* digital.

# BAB II

# TINJAUAN PUSTAKA

## A. Kajian Teoritis

### 1. Media Pembelajaran Interaktif

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa.[7]

Menurut Fitria dkk media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai alat yang memfasilitasi interaksi dua arah antara guru dan siswa, menumbuhkan lingkungan belajar yang dinamis dan partisipatif.[8]

Menurut Mayer media pembelajaran interaktif adalah alat atau sarana pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna (peserta didik) dengan materi pembelajaran. Media ini biasanya berbasis teknologi digital dan dirancang untuk merangsang respons aktif dari peserta didik, memberikan umpan balik langsung, dan menyesuaikan penyajian materi berdasarkan input pengguna.

Purnama & Pramudiani menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif juga diyakini merupakan media digital terintegrasi yang

[7] Jaka Wijaya Kusuma dkk., *Dimensi Media Pembelajaran* (Jambi : PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2022),hal.18

[8] A. Maghfiroh et al., Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar "*Griya Journal of Mathematics Education and Application*, Vol.4 No. 1(Maret 2024)hal. 56.

membantu guru berkomunikasi dengan peserta didik dan mencakup teks elektronik, grafik, gambar bergerak, dan suara[9].

Menurut Munawir media pembelajaran interaktif adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan materi pembelajaran. media pembelajaran interaktif menyediakan berbagai alat dan sumber daya seperti video, simulasi komputer, permainan edukatif, dan platform online yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran[10].

Menurut Alti et al media pembelajaran adalah untuk membantu proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar belajar peserta didik.

**2. Genially**

a. Pengertian Genially

Menurut Astuti et al, Media genially merupakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif baik berupa bahan presentasi, video pembelajaran, game edukasi, dan jenis bahan ajar lainnya. Media geniallymencakup fitur yang bervariasi yaitu presentasi, animasi atau video, infografis, poster elektronik, kuis, dan games

[9] Siti Toyibatul Hasanah, Rais Hidayat, and Mira Mirawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air" *Journal Of Social Science Research*,Vol. 4 No. 4 (Agustus 2024)hal. 52.

[10] Ainur Rofiqoh and Ismi Khairani, "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah" *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, Vol. 9, No. 1, (Maret 2024 ) hal.64

yang mampu memberikan media pembelajaran interaktif bagi siswa[11].

Menurut Enstein dkk., Genially adalah media pembelajaran online yang membantu guru membuat bahan ajar yang kreatif seperti presentasi, game, video pembelajaran dan lainnya[12].

Zamzami & Raharjo menyatakan bahwa platform Genially juga menawarkan berbagai fitur desain, termasuk animasi, efek visual, dan elemen interaktif yang dimanfaatkan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik serta mampu memikat perhatian peserta didik[13].

b. Kelebihan dan Kekurangan Genially

Media Genially merupakan salah media pembelajaran kreatif, inonatif dan interaktif yang digunakan dalam pembelajaran sejarah. Media Genially adalah media pembelajaran media pembelajaran yang interaktif berupafitur 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.

---

[11] Nailah Fatma", Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa di SD Muhammadiyah"*Journsl Of Primary Education,*Vol. 3 No. 2 (Desember 2022) hal. 52.

[12] Sukmawati Millenia Islami, Juariah, Tika Karlina Rachmawati", Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbantuan Genially Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa , "*Papanda Journal of Mathematics and Sciences Research (PJMSR)"* Vol. 4, no. 2 (September 2025), hal. 285.

[13] Liqfa Nurul Fadhila", *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Genially Pada Mata Pelajaran Al-Islam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X di Sma Muhammadiyah*",( Tesis,Bengkulu : UINFAS,2025) hal. 30.

Fitur gamifikasi pada website genially merupakan ciri khas yang membedakan website genially dengan media pembelajaran yang lain karena fitur gamifikasi memberikan fitur kuis dan games yang unik dan menarik dengan berbagai template desain yang dapat memberikan kesan yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran[14]. Fitur penting atau ciri khas dari Genially ini terletak pada "interactive elements" atau fitur interaktif yang ikonnya dapat digunakan oleh pengguna.

Adapun kelebihan dari penggunaan platform *Genially* dalam proses pembelajaran yaitu[15]:

1) Beragam template, animasi, dan teks yang dapat disesuaikan dengan mudah untuk digunakan.
2) Konten yang mudah dikerjakan.
3) Tombol yang mudah. disesuaikan dengan spreadsheet sebelum atau sesudah digunakan.
4) Versi dan penyesuaian tanpa batas.
5) Memungkinkan kolaborasi antara peserta didik dan guru.
6) Memiliki komunitas pembuat konten yang secara rutin mengunggah konten baru.
7) Penyimpanan otomatis.

Adapun kekurangan platform *genially* yaitu:

[14] Siska Rahmawati dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Indonesia "*Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar"* Vol.6. No.4 (Desember 2023) hal.820
[15] Ibid.,32

1) Jika ingin fitur lebih lengkap maka harus melakukan payment.
2) Bahasa genially hanya menyediakan bahasaa inggris, spanyol, dan prancis.
3) Untuk mengaksesnya, harus selalu terhubung dengan jaringan internet.
4) Menuntut kemampuan kreativitas dan keterampilan guru dalam mengoperasikan *genially*.

c. Langkah - langkah *Genially*

Berikut langkah-langkah login sampai dengan pengoperasian website *genially* sebagai berikut[16]:

1) Buka aplikasi *web browser* atau *firefox* lalu kunjungi alamat *https://genial.ly/* kemudian pilih *login* atau *sign up* menggunakan akun *google, email*, atau *facebook* Kemudian pilih teacher jika ingin membuat media untuk mengajar peserta didik.
2) Selanjutnya pilih elementary school jika media yang akan dibuat untuk peserta didik jenjang sekolah dasar.
3) Jika selesai, maka akan ada tampilan seperti gambar dibawah. Kemudian klik *continue* untuk ke tampilan awal *genially*.
4) Setelah klik continue, maka akan berada pada tampilan awal *genially*.
5) Selanjutnya pilih berbagai macam template yang akan digunakan. Terdapat berbagai macam fitur-fitur media pembelajaran yang

[16]Debi Elisa Parasasti, *Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Wibsite Genially Terhadap Peningkatan Pengetahuan IPAS Kelas V Di Sekolah Dasa*r ( Skripsi,UNILA, Lampung,2025), hal. 33.

dapat digunakan pada *website genially* seperti, *presentations*, *quizzies* and *surveys*, *live session, course, games and challenges*, dan berbagai fitur lainnya.

6) Jika sudah selesai proses pembuatan, maka media siap dan bisa langsung digunakan dengan klik present untuk mempresentasikan atau klik *share* untuk membagikan link kepada orang lain.

Setelah media pembelajaran Genially selesai dikembangkan melalui tahapan teknis di atas, maka langkah krusial selanjutnya adalah mengintegrasikan media tersebut ke dalam sebuah rancangan instruksional yang sistematis. Hal ini dikarenakan media pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, efektivitasnya sangat bergantung pada bagaimana media tersebut direncanakan dan dikelola dalam proses interaksi di kelas. Oleh karena itu, diperlukan sebuah perencanaan pembelajaran yang matang sebagai landasan operasional dalam pemberian perlakuan (treatment) kepada subjek penelitian.

**3. Perencanaan Pembelajaran**

a. Pengertian Perencanaan Pembelajaran

menurut pendapat Sabirin perencanaan pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis dilakukan oleh guru dalam membimbing, membantu dan mengarahkan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dengan langkah-langkah penyusunan materi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan dan metode pembelajaran

dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu[17].

Selain itu menurut Rayuni, perencanaan pembelajaran juga sebagai upaya guru dalam menyiapkan desain pembelajaran yang berisi tujuan, materi dan bahan, alat dan media, pendekatan, strategi serta evaluasi yang akan dijadikan pedoman dalam pembelajaran. Perencanaan pembelajaran sangat penting karena menjadi pedoman dan standar dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran.

Dari pernyataan di atas menegaskan bahwa seorang guru berperan sebagai seorang fasilitator yang diharapkan mampu mengelola proses pembelajaran di kelas dan mempunyai andil dalam menentukan kualitas pendidikan di sekolahnya masing-masing. Perencanaan pembelajaran merupakan langkah yang sangat penting sebelum pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan yang matang diperlukan supaya pelaksanaan pembelajaran berjalan secara efektif. Perencanaan pembelajaran pada kurikulum merdeka ini dituangkan ke dalam modul ajar.

b. Modul Ajar

Modul ajar adalah sejumlah alat atau sarana media, metode, petunjuk, dan pedoman yang dirancang secara sistematis dan menarik. Modul ajar merupakan implementasi dari Alur Tujuan Pembelajaran ATP) yang dikembangkan dari Capaian Pembelajaran (CP) dengan

[17] Putu Widyanto dan Endah Tri Wahyuni " Implementasi Perencanaan Pembelajaran" *Jurnal Manajemen* vol 04,No.02 (16 November 2020),hal. 23

Profil Pelajar Pancasila sebagai sasaran. Modul ajar disusun sesuai dengan fase atau tahap perkembangan peserta didik, mempertimbangkan apa yang akan dipelajari dengan tujuan pembelajaran, dan berbasis perkembangan jangka panjang.

Guru perlu memahami konsep mengenai modul ajar agar proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Jadi pengertian modul ajar Kurikulum Sekolah penggerak merupakan perencanaan yang disusun sesuai dengan fase atau tahap perkembangan peserta didik, mempertimbangkan apa yang akan dipelajari dengan tujuan pembelajaran, dan berbasis perkembangan jangka panjang. Modul ajar dikembangkan berdasarkan Alur dan Tujuan Pembelajaran[18].

Adapun tahapan perencanaan proses pembelajaran dengan model Dick & Carrey terdiri dari tahapan berikut[19]:

1) Mengidentifikasikan tujuan umum pengajaran
2) Melaksanakan analisis pengajaran
3) Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa
4) Merumuskan tujuan performansi
5) Mengembangkan butir – butir tes acuan patokan
6) Mengembangkan strategi pengajaran
7) Mengembangkan dan memilih material pengajaran
8) Mendesaian dan melaksanakan evaluasi formatif

[18] Rahimah " Peningkatan Kemampuan Guru SMP Negeri 10 Kota Tebing Tinggi Dalam Menyusun Modul Ajar Kurikulum Merdeka Melalui Kegiatan Pendampingan Tahun Ajaran 2021/2022" *Jurnal Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam* vol.6 No.1 (2022),hal.96

[19] Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran x*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 20016), hal 23

9) Merevisi bahan pembelajaran
10) Mendesaian dan melaksanakan evaluasi sumatif

Adapun Tahapan pelaksanaan proses pembelajaran terdiri dari tahapan beriku:

1) Kegiatan Pendahuluan
    a) Guru membuka dengan salam hangat, doa bersama, dan sapaan yang menyentuh hati (menanyakan kabar spiritual siswa).
    b) Guru melakukan apresiasi kepada siswa
    c) Guru memberikan motivasi kepada siswa
    d) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini
2) Tahap Inti
    a) Guru melakukan observasi penuh perhatian (mindful) kepada siswa/i
    b) Guru meberikan penjelasan bermakna (meaningful)
    c) Guru memimta peserta didik Latihan Terbimbing (Drill & Practice)
    d) Guru meminta peserta didik melakukan Diskusi/Analisis (Meaningful)
3) Tahap Penutup
    a) Refleksi cinta, guru mengajak siswa merenung dengan materi pelajaran yang telah disampaikan

b) Guru menyimpulkan materi pembelajaran

c) Salam dan doa

4. **Hasil Belajar**

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Mira dkk hasil belajar yang merupakan tolak ukur pencapaian pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor. Terdapat faktor internal dan eksternal yang mencakup minat siswa dan motivasi yang tinggi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, dan juga lingkungan sekitar contohnya dukungan dari orangtua dan masyarakat juga sangat mempengaruhi hasil dari belajar siswa. Selain itu ada juga Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual didalam kelas[20].

Karina dkk menyatakan bahwa hasil belajar bertujuan untuk melihat perkembangan belajar siswa dalam menguasai materi pembelajaran yang telah dipelajarinya. Hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh dari seseorang dari kegiatan yang dilakukannya dan menyebabkan perubahan dalam perilaku[21].

Aliyyah et al dalam menjelaskan hasil belajar merupakan suatu peningkatan pengembangan mental yang berbentuk kognitif, afektif dan

[20] Mira . Y et al,"Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V UPTD Sd Negeri 1 Bonipoi Kota Kupang "*Jurnal Riset Ilmiah*" Vol.2, no. 5 (Mei 2025),hal. 2328.

[21] A. Kurniawan et al", Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, Vol. 4, No. 2, (Agustus, 2024), hal. 181.

psikomotor. Suatu perwujudan dari terealisasinya kegiatan belajar yang menghasilkan suatu pemahaman atau pengetahuan baru[22].

Rahman dan Yandi menjelaskan bahwa Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Pencapaian tersebut dapat berupa berbagai kemampuan yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkembang pada diri siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar[23].

Bloom mengatakan bahwa hasil belajar terbagi dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Kognitif juga dapat diartikan sebagai semua aktivitas mental yang membuat suatu individu mampu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa, sebagai akibatnya individu tersebut mampu menerima pengetahuan setelahnya, Afektif adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap, watak, perilaku, emosi, minat, serta nilai yang terdapat pada diri individu, sedangkan Psikomotorik adalah aspek yang sangat berkaitan dengan keterampilan (skill) setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu[24].

---

[22] Muhammad Alwi Ismail dkk, "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Antara Siswa Berasrama Dengan Non Asrama Kelas V MI AL-UMM Karawang," *Jurnal Primary Edu (JPE*), Vol. 3, no. 2 (Juni 2025), hal.233.

[23] Najwa Pitriani et al., "Pengaruh Intensitas Waktu Penggunaan Tiktok Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa UPI Di Purwakarta", *Jurnal Kolaboratif* Sains, Vol.8, no. 6 (Juni 2025), hal. 3113.

[24] Serlin Insini,"Analisis Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa di SMPN 2 Bulawa Kecamatan Bulawa KabupatenBone Bolango Provinsi Gorontalo," *Journal Of Economic And Business Education,* Vol.3 no. 3 (Januari 2025), hal.124.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut diuraikan dalam dua bagian, yaitu[25] :

1) Faktor internal Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri siswa. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah :

a) Faktor kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian - bagiannya/ bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah dan kurang bersemangat.

b) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar berpengaruh terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

c) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi

[25] Ibid.,125

belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya lebih giat lagi dalam belajarnya.

d) Motivasi

Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapaitujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendri sebagai daya pendorongnya.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah :

a) Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa : cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencangkup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah,

standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c) Faktor masyarakat

Masyarakat sangatlah penting berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat.Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masayarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

c. Manfaat Hasil Belajar

Manfaat dari hasil belajar sangat penting dan bervariasi[26]. Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting dalam membawa perubahan positif pada siswa yang akan membawa manfaat lebih mendalam sebagaimana berikut:

1) Peningkatan Pengetahuan

Hasil belajar harus menghasilkan tambahan informasi, fakta, dan konsep yang telah dikuasai oleh siswa. Dengan demikian, siswa akan lebih berpengetahuan setelah mengalami proses pembelajaran.

2) Pemahaman Yang Lebih Mendalam

Selain hanya menambah pengetahuan, hasil belajar harus membantu siswa untuk memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang materi pembelajaran. Ini berarti bahwa siswa seharusnya

[26] Sulistiasih,*Evaluasi Hasil Belajar x* (Malang : CV Literasi Nusantara Abadi), hal 13- 14.

tidak hanya memiliki pengetahuan yang dangkal, tetapi juga pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep dan hubungan di antara mereka.

3) Pengembangan Keterampilan

Selain aspek pengetahuan, hasil belajar juga mencakup pengembangan keterampilan. Siswa seharusnya dapat mengembangkan keterampilan tertentu melalui proses pembelajaran, seperti kemampuan analitis, pemecahan masalah, berkomunikasi, atau keterampilan praktis yang relevan dengan mata pelajaran yang dipelajari.

4) Pandangan Baru

Salah satu manfaat besar dari hasil belajar adalah kemampuan untuk membuka pikiran siswa. Hasil belajar yang efektif akan memberikan siswa pandangan baru atau sudut pandang yang berbeda tentang topik atau masalah tertentu. Ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan pola pikir yang lebih luas dan pemahaman yang lebih mendalam.

5) Apresiasi Yang Lebih Tinggi

Hasil belajar juga seharusnya menciptakan apresiasi yang lebih tingg terhadap berbagai aspek dalam kehidupan, termasuk budaya, seni, sains, atau bahkan nilai-nilai kemanusiaan. Dengan kata lain, siswa seharusnya dapat menghargai nilai-nilai dan kontribusi yang lebih tinggi dalam masyarakat serta dunia

d. Indikator Hasil Belajar

Menurut Benjamin S.Bloom dengan Taxonomi of education objectives yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S.Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu :

1) Ranah kognitif
   a) Kemampuan siswa untuk mengingat informasi dan menangkap esensi makna dari materi yang telah mereka pelajari.
   b) Mampu menganalisis suatu konsep melalui penyelesaian soal atau contoh kasus sederhana.
   c) Mampu untuk membentuk pendapat atau penilaian terhadap berbagai hal berdasarkan kriteria tertentu.
2) Ranah Afektif
   a) Kemauan siswa untuk mengikuti partisipasi dalam berbagai kegiatan selama proses pembelajaran
   b) Kemampuan memberi nilai dan menentukan sikap sesuai hukum – hukum fiqih
   c) Kemampuan membentuk sistem nilai sebagai pedoman hidup. Antusias mengikuti pelajaran, tidak mudah bosan
3) Aspek Psikomotorik
   a) Kemampuan siswa untuk mengenali dan memahami informasi atau objek secara spesifik

b) Kemampuan siswa untuk memulai tugas atau kegiatan, bereaksi terhadap situasi tertentuSiswa mampu mempraktikkan atau tindakan tertentu sesuai dengan contoh atau instruksi tertentu.

## B. Penelitian Relevan

Dalam penelitian proposal ini tentu peneliti memiliki sumber referensi valid berdasarkan penelitian Relevan terdahulu guna memberikan sumber kajian tambahan sebagai bentuk informasi tambahan bagi peneliti dalam sumber rujukan kajian pustaka. Dengan beberapa faktor persamaan dan perbedaan dalam penelitian.

**Tabel 2.1 Penelitian Relevan**

| No | Nama, Judul dan Tahun |
|---|---|
| **1**. | Penelitian yang dilakukan oleh Nanda Aji Setyaputri, Afif Nur Khayati,dan Jarot Tri Bowo Santoso, Mahasiswa Universitas Negri Semarang. Tahun 2025. Dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media *genially* berbantuan metode TGT dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar pada materi ketenagakerjaan kelas XI ekonomi. |
| | **Persamaan** |
| | Persamaan dari penelitian ini adalah sama – sama membahas tentang efektivitas media Genially terhadap peningkatan hasil belajar dan jenis penelitian serta desain penelitian sama- sama menggunakan Nonequivalent Pre-test and Post-test Control Group Design. |

| | |
|---|---|
| | Sedangkan fokus penelitian ini diterapkan pada materi ketenagakerjaan ekonomi. |
| | **Hasil Penelitian** |
| | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament(TGT) dengan bantuan media Geniallymemberikan dampak positif dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 12 Semarang. penelitian ini menunjukkan adanya potensi sinergi antara metode TGT dan media Geniallydalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengelolaan yang lebih efektif untuk meminimalkan distraksi serta optimalisasi fitur-fitur dalam media Geniallyagar dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih maksimal. |
| **2.** | Penelitian yang dilakukan oleh Dennis Mega Ayu Saputri,J. Priyanto Widodo, Satrio Wibowo, Mahasiswa Universitas PGRI Delta. Tahun 2024. Dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Website Genially Terhadap Motivasi Belajar Sejarah. |
| | **Persamaan** |
| | Persamaan dalam penelitian ini adalah sama – sama membahas penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Genially, dan |

| | |
|---|---|
| | dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. |
| | **Hasil Penelitian** |
| | Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi interaktif seperti gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penggunaan media gamifikasi berbasis website, seperti Genially, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa elemen-elemen interaktif dan menyenangkan dari gamifikasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. Media gamifikasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Berdasarkan hasil uji T-testatau dependent sample test yang menunjukkan nilai signifikan 0,000 < 0,05, penelitian ini membuktikan bahwa media gamifikasi berbasis website Genially memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas XI-1 SMA Negeri 1 Porong |
| **3.** | Penelitian yang dilakukan oleh A. Gagah, P. Maulana, E. Gustiana et al, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kuningan. Tahun 2025. Dengan judul " Pengaruh Media Pembelajaran Genially terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X di |

| | |
|---|---|
| | SMK Al-Amanah Salem. |
| | **Persamaan** |
| | Persamaan dalam penelitian ini adalah sama – sama membahas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Genially dan variabel yang diteliti sama dengan penelitian saat ini yaitu hasil belajar. Sedangkan fokus penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. |
| | **Hasil Penelitian** |
| | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Penggunaan media pembelajaran Genially berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X SMK Al-Amanah Salem. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan signifikan setelah pembelajaran menggunakan Genially dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut. Media Genially mampu meningkatkan motivasi, minat, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Genially layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMK. |

Berdasarkan beberapa penelitian relevan tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran Genially telah digunakan dalam berbagai penelitian sebelumnya, seperti dikombinasikan dengan metode Team Games

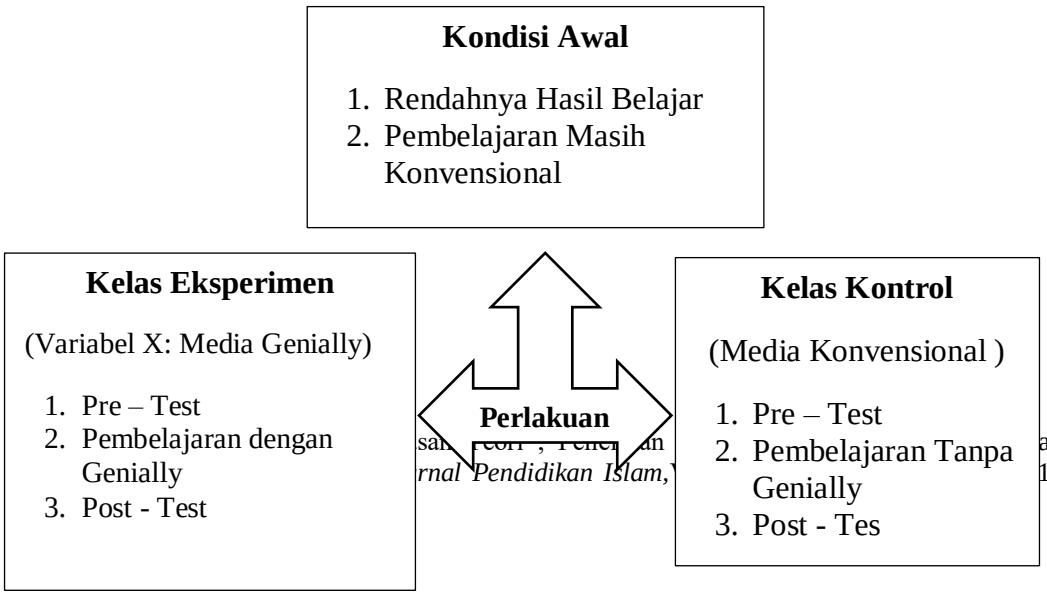
Tournament (TGT) untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar, digunakan dalam bentuk gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah, serta digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa SMK. Namun demikian, penelitian mengenai penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada mata pelajaran fiqih terhadap hasil belajar santriwati masih belum banyak dilakukan.

Oleh karena itu, kebaruan atau novelty dalam penelitian ini terletak pada beberapa aspek berikut yaitu: Perbedaan pada mata pelajaran, yaitu penelitian ini menerapkan media Genially pada mata pelajaran fiqih, sedangkan penelitian sebelumnya lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran umum seperti sejarah dan Bahasa Indonesia. Perbedaan pada fokus variabel penelitian, di mana penelitian ini menitikberatkan pada efektivitas media pembelajaran interaktif Genially terhadap hasil belajar, bukan pada motivasi belajar atau partisipasi belajar seperti pada penelitian sebelumnya. Perbedaan pada bentuk penerapan media, yaitu penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Genially secara langsung dalam proses pembelajaran, tanpa dikombinasikan dengan metode tertentu seperti TGT atau konsep gamifikasi. Perbedaan pada subjek dan konteks penelitian, yaitu penelitian ini dilakukan pada santriwati di lingkungan madrasah/pesantren, yang memiliki karakteristik pembelajaran keagamaan yang berbeda dengan sekolah umum seperti SMA atau SMK. Selain itu, penelitian ini tidak hanya mengukur hasil belajar kognitif melalui tes, tetapi juga melibatkan penilaian aspek afektif dan psikomotor

menggunakan lembar observasi sehingga memberikan gambaran hasil belajar yang lebih komprehensif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially dalam pembelajaran fiqih, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar santriwati.

## C. Kerangka Konseptual

Kerangka berpikir merupakan fondasi intelektual yang mengarahkan keseluruhan proses penelitian. Ia membimbing peneliti dalam merancang instrumen, memilih metode analisis, menginterpretasi data, hingga menarik kesimpulan. Tanpa kerangka berpikir yang kokoh dan jelas, penelitian akan berjalan tanpa arah yang pasti, dan hasilnya pun berpotensi kehilangan makna ilmiah. Oleh karena itu, peneliti perlu memberikan perhatian khusus dalam menyusun kerangka berpikir yang tajam, runtut, dan berbasis pada pemahaman teoritis serta empirik yang kuat[27]. Adapun kerangka konseptual pada penelitian ini dapat dilihat pada bagian berikut ini :



**Gambar 2.1** Kerangka Konseptual

Berdasarkan teori hasil belajar dan teori media pembelajaran interaktif, penggunaan media Genially diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Peningkatan hasil belajar tersebut dianalisis melalui pemberian pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol sehingga dapat diketahui perbedaan hasil belajar kedua kelompok.

## D. Hipotesis

Menurut Wahab hipotesis pada dasarnya merupakan preposisi atau anggapan yang mungkin benar, dan sering digunakan sebagai dasar pembuatan suatu keputusan/ pemecahan persoalan ataupun dasar penelitian lebih lanjut.[28] Dari rumusan masalah diatas penelitian mengadakan proses dalam pengumpulan data di lapangan dan menganalisisnya untuk mendapatkan jawaban dari permasalahan yang dirumuskan, peneliti terlebih dahulu memberikan jawaban sementara. Hipotesis yang dimaksud yaitu apakah efektifitas media pembelajaran *genially* terhadap hasil belajar santriwati kelas VIII MTs.

[28] Junaedi Junaedi and Abdul Wahab, "Hipotesis Penelitian Dalam Kesehatan",*Jurnal Pendidikan dan Teknologi Kesehatan*,Vol. 6, no. 2 (Juli 2023), hal.143.

Berdasarkan permasalahan penelitian dan kajian di atas dapat disusun Hipotesis penelitian sebagai berikut:

**Ho** =Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Genially dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs Pondok Pesantren Syafa'aturrasul Batu Ampar Beringin Taluk.

**Ha =** Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Genially dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs Pondok Pesantren Syafa'aturrasul Batu Ampar Beringin Taluk.

1. Jika Sig. (2-tailed) < 0,05 maka $H_o$ ditolak dan $H_a$ diterima.
2. Jika Sig. (2-tailed) > 0,05 maka $H_o$ diterima dan $H_a$ ditolak.

Hipotesis penelitian tetap dapat difokuskan pada perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok, sedangkan N-Gain menjadi analisis pendukung untuk melihat tingkat peningkatan. Jadi tidak perlu membuat hipotesis khusus untuk N-Gain jika memang tidak diminta oleh pedoman kampus.

## E. Definisi Operasional

Menurut sugiyono definisi operasional merupakan penjelasan tentang variabel penelitian yang mencakup konsep, indikator, serta cara pengukuran sehingga memudahkan proses pengukuran dan analisis data dalam penelitian.

Berdasarkan judul penelitian "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Mata Pelajaran Fiqih Terhadap Hasil Belajar Santriwati Kelas VIII MTs", maka definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.2 Definisi Operasional Penelitian**

| Variabel | Indikator |
|---|---|
| Media Membelajaran Genially | Media pembelajaran interaktif berbasis Genially merupakan media digital yang digunakan guru selama proses pembelajaran Fiqih dengan memanfaatkan berbagai fitur interaktif seperti gambar, animasi, video, kuis, dan hyperlink sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa.<br><br>1) Kegiatan Pendahuluan<br>a) Guru membuka dengan salam hangat, doa bersama, dan sapaan yang menyentuh hati (menanyakan kabar spiritual siswa).<br>b) Guru melakukan apresiasi kepada siswa<br>c) Guru memberikan motivasi kepada siswa<br>d) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari |

| | |
|---|---|
| | ini.<br>2) Tahap Inti<br>a) Guru melakukan observasi penuh perhatian (mindful) kepada siswa/i<br>b) Guru meberikan penjelasan bermakna (meaningful)<br>c) Guru memimta peserta didik Latihan Terbimbing (Drill & Practice)<br>d) Guru meminta peserta didik melakukan Diskusi/Analisis (Meaningful)<br>3) Tahap Penutup<br>a) Refleksi cinta, guru mengajak siswa merenung dengan materi pelajaran yang telah disampaikan<br>b) Guru menyimpulkan materi pembelajaran<br>c) Salam dan doa |
| Hasil belajar siswa | Pada penelitian ini hasil belajar diukur melalui tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif diukur menggunakan tes pretest dan posttest, sedangkan ranah afektif dan psikomotor diukur menggunakan lembar observasi selama proses pembelajaran.Aspek penilaian Hasil belajar, yaitu: |

| | |
|---|---|
| | **Ranah Kognitif**<br><br>1) Santriwati mampu mengingat dan memahami ulang materi yang sudah dipelajari<br>2) Santriwati mampu menganalisis dari materi yang dipelajari.<br>3) Santriwati mampu mengevaluasi persamaan dan perbedaan suatu materi berdasarkan kriteria hukum fiqih<br>**Ranah Afektif**<br><br>1) Santriwati mampu berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran<br>2) Santriwati mampu menunjukan sikap tegas dalam memilih solusi saat dihadapkan pada kasus pelanggaran larangan<br>3) Santriwati menunjukkan perubahan perilaku yang mencerminkan nilai kesabaran dan kedisiplinan (Filosofi Haji) dalam aturan kelas.<br>**Ranah Psikomotorik**<br><br>1) Santriwati mampu mengidentifikasi secara tepat miniatur atau gambar objek (Ka'bah, Maqam Ibrahim, Hijr Ismail) dan fungsinya.<br>2) Santriwati mampu menirukan gerakan Tawaf, |

| | |
|---|---|
| | Sa'i, dan cara memakai kain ihram dengan benar sesuai instruksi guru/media. |

# BAB III

# METODOLOGI PENELITIAN

## A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen). Penelitian kuantitatif digunakan karena data penelitian berupa angka – angka yang dianalisis secara statistik untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif berbasis genially.[29]

Desain yang digunakan adalah *Non - equivalent Control Group Design,* yaitu desain penelitian yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis genially, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensial[30].

Adapun desain penelitian ditunjukkan pada table di bawah, sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

| Kelompok | Pre- test | Perlakuan | Post- test |
|---|---|---|---|
| Eksperimen | $O_1$ | X | $O_2$ |
| Kontrol | $O_3$ | _ | $O_4$ |

[29] Ardina Maharani et al.,"Pendekatan, Jenis, dan Metode Penelitian Pendidikan "*Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara*,Vol. 6, no. 2 (Mei 2025), hal.429.

[30] Raika Nabila Zamri et al.," Efektivitas Media Digital Interaktif Berbasis Genially Terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar",*Jurnal Education Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS*), Vol. 6 No . 1 (Maret 2025), hal. 840.

Keterangan :

$O_1$ dan $O_3$ : Hasil Pre- test kelompok eksperimen dan kontrol sebelum diberikan perlakuan

$O_2$ dan $O_4$: Hasil Post- test kelompok eksperimen dan kontrol setelah diberikan perlakuan

X: Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis genially.

Desain pengujian hipotesis kuasi eksperimen dalam penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif (pengetahuan) dengan menggunakan pola Pretest-Posttest Control Group Design. Pengukuran pre-test dilakukan sebelum intervensi untuk mengukur kemampuan awal siswa, sedangkan post-test dilakukan setelah intervensi untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Adapun pengukuran pada ranah afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan) dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung sebagai data pendukung (deskriptif) untuk melihat keterlibatan dan aktivitas belajar siswa.

## B. Waktu dan Lokasi Penelitian

### a. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama 3 bulan setelah proposal penelitian di seminarkan. Berdasarkan surat izin Riset terhitung 27 Mei 2026.

### b. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Pondok Pesantren Syafa'aturrasul Batu Ampar Beringin Taluk, Kecamatan Kuantan Tengah Kabupaten Kuantan Singingi.

## C. Populasi dan Sampel

### a. Populasi

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh Santriwati kelas VIII MTs Pondok Pesantren Syafa'aturrasul, populasi berjumlah 99 Santriwati terdiri dari 4 kelas A ( 25 santriwati, B ( 25), C (23) dan D (26).

### b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Dalam penelitian ini pendekatan yang diterapkan yaitu dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yaitu untuk menentukan seseorang menjadi sampel atau tidak didasarkan pada tujuan tertentu. Adapun sampel pada penelitian ini adalah dengan melihat kelompok kelas yang memiliki siswa berdasarkan dengan pertimbangan yang memiliki hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran fiqih, selanjutnya untuk penelitian eksperimen sederhana, yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol jumlah anggota sampel masing-masing antara 23 sampai dengan 26. Dengan pertimbangan tersebut, kelas yang akan menjadi sampel penelitian ini adalah kelas VIII D sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang mendapat perlakuan media pembelajaran *Genially* berjumlah 26 Santriwati dan VIII C sebagai kelas kontrol yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan atau menggunakan metode konvensional berjumlah 23 Santriwati jadi seluruh sampel yang diambil berjumlah 49 Santriwati. Dengan memilih dua kelas dari empat kelas yang

ada sebagai sampel penelitian.[31] Satu kelas dijadikan sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol[32].

**Tabel 3.2 Sampel**

| Kategori | Kelas | Jumlah |
|---|---|---|
| **Eksperimen** | VIII$^{D}$ | 26 Santriwati |
| **Kontrol** | VIII$^{C}$ | 23 Santriwati |

## D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini bersifat terstruktur, sistematis, dan terencana untuk memastikan data yang diperoleh valid dan reliabel. Berikut adalah penjelasan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data numerik atau data yang dapat diukur secara statistik mengenai efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif berbasis genially terhadap hasil belajar santriwati.

Adapun instrumen utama yang digunakan untuk menguji hipotesis kuasi eksperimen adalah tes hasil belajar kognitif berupa lembar Pre-test dan Post-test. Tes ini berfungsi mengukur efektivitas media Genially pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, sementara teknik observasi, angket,

[31] Ulva Putri Ramadani et al, "Strategi Penentuan Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian Pendidikan : Antara Validitas Dan Representativitas,"*Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* ,Vol. 3 No . 2 (Mei 2025),hal 579.

[32] Sena Wahyu Purwanza dkk., *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi* x ( Bandung : CV Media Sains Indonesia ), hal 52.

atau instrumen pendukung lainnya digunakan untuk melengkapi data proses pembelajaran selama perlakuan berlangsung :

1) Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipatif, yaitu dengan cara menggunakan pengamatan langsung dilokasi penelitian bertujuan untuk memvalidasi memperoleh data yang akurat dan faktual[33]. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar pada **ranah afektif** dan **ranah psikomotor**. Ranah afektif diamati melalui sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan keaktifan dalam mengikuti kegiatan belajar. Sementara itu, ranah psikomotor dinilai melalui kemampuan siswa dalam melakukan praktik atau unjuk kerja sesuai materi Fiqih yang diajarkan menggunakan rubrik penilaian yang telah disusun berdasarkan indikator pembelajaran.

Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi afektif dan rubrik penilaian psikomotor yang telah disusun berdasarkan indikator hasil belajar. Penilaian dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas guru fiqih kelas VIII$^{C}$ dan VIII$^{D}$ sebanyak 49

[33] Ilham Kamaruddin dkk., *Metodologi Penelitian Kuantitatif* x (Padang : PT Global Eksekutif Teknologi, 2023), hal 67.

orang untuk memperoleh data tentang pemahaman siswa selama penerapan media *genially*.

2) Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur berfungsi untuk mengumpulkan data yang telah diketahui dengan pasti oleh peneliti dengan menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematik dan rinci. Dengan kata lain, peneliti telah menetapkan alternatif jawaban atas pertanyaan yang diberikan sehingga peneliti dalam hal ini sebagai interviewer melingkari salah satu jawaban atau memberi tanda centang dari jawaban yang diberikan oleh responden. Disamping menyediakan instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, peneliti juga mempersiapkan alat bantu seperti recorder, kamera, handycam, dan lain sebagainya dalam mendukung kelancaran proses wawancara[34]. Wawancara ini dilangsungkan dengan guru yang bersangkutan yaitu Ustadzah Sherila. selaku guru fiqih.

3) Tes

Tes adalah kumpulan butir-butir pertanyaan yang disebarkan secara langsung kepada responden untuk mendapatkan jawaban dengan hasil akhir berupa skor angka. Tes dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu tes lisan dan tes tertulis. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes tertulis objektif, tes objektif adalah tes yang telah diberikan alternatif jawaban untuk dapat dipilih oleh testee seperti

[34] Marinu Waruwu et al., "Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan,*Vol. 10, no. 1 (Februari 2025),hal.928.

tes betul-salah, tes pilihan ganda, tes menjodohkan, tes melengkapi, dan tes jawaban singkat.

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif siswa melalui pemberian pretest dan posttest. Instrumen tes berupa 15 soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Pretest diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah proses pembelajaran untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa.

4) Dokumentasi

Dokumentasi di gunakan sebagai Teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi berbentuk arsip dan dokumen yang relevan dengan penelitian, seperti data mengenai siswa, informasi tentang guru, nilai hasil belajar, serta gambar-gambar dari aktivitas belajar fiqih dalam proses pembelajaran berlangsung di ponpes syafa'aturrasul. Pada penelitian ini dokumentasi dalam bentuk kegiatan pembelajaran dalam menggunakan media *genially*, daftar nama siswa, nilai pre- test dan post- test, modul pembelajaran dan foto kegiatan diskusi.

## E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan rangkaian penelitian menggunakan sproses yang sistematis untuk mengumpulkan data dan menafsirkannya dengan menggunakan angka atau numerik. Pada penelitian ini, teknik analisis datanya yaitu menggunakan teknik persentase yaitu suatu cara yang digunakan

untuk melihat seberapa banyak kecenderungan frekuensi jawaban responden dan fenomena-fenomena dilapangan. Teknik persentase yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\mathbf{S} = \frac{R}{N} \mathbf{X}\ \mathbf{100}$$

Keterangan

S = *Nilai standar kognitif yang dicari (skala 0–100)*

R = *Jumlah butir soal yang dijawab dengan benar oleh santriwati (skor mentah)*

N = *Jumlah keseluruhan butir soal tes kognitif (15 soal)*

$$\textbf{Nilai Praktik} = \frac{Total\ skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimal}\ X\ 100$$

Data kuantitatif yang diperoleh akan dianalisis menggunakan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Uji Kelayakan dari Instrumen Penelitian

   a) Uji Validitas

      Uji validitas instrumen tes (kognitif) dilakukan dengan menggunakan rumus *korelasi point Biserial* dengan angka kasar untuk mengetahui tingkat kevalidan setiap butir soal[35]. penggunaan korelasi ini sangat berguna pada Penelitian pendidikan hal ini dikarenakan sering terjadi variabel seperti jenis kelamin status sosial ekonomi atau penggunaan media pembelajaran yang bersifat dikotomis. Secara matematis, rumus Korelasi Point-Biserial dapat ditulis sebagai berikut:

[35] Abigail Soesana dkk., *Metodologi Penelitian Kuantitatif* x ( Medan : Yayasan Kita Menulis), hal 73.

$$r_{pbis} = \frac{Mp - Mt}{St}\sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

$R_{pbis}$ = koefisien kolerasi point biseral

mp = mean skor dari subjek yang menjawab benar item yang di cari kolerasi

m = mean skor

$s_t$= simpangan baku

P = proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut

q = proporsi subjek dalam kelompok kedua (q = 1 –p)

n= jumlah total sampel

Sedangkan uji validitas instrumen skala likert (afektif dan psikomotorik) dianalisis menggunakan *Korelasi product moment pearson*.

$$r_{xy} = \frac{\mathrm{N}\sum xy - (\sum x)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum x)^2][N\Sigma y^2)]}}$$

Keterangan:

rxy =koefisien korelasi

X = nilai data variabel X

Y = nilai data variabel Y

N = banyaknya data

Untuk mengetahui nilai validitas instrumen, maka hitung nilai koefisien korelasi (r-hitung) yang diuji. Hasil hitung kemudian dibandingkan dengan nilai korelasi pada tabel Pearson (r-tabel) dengan signifikansi tertentu, taraf signifikansi biasanya dipilih 5% (0,05) dan n = banyaknya data yang sesuai. Adapun kriteria validitasnya adalah:

- Instrumen valid, jika r-hitung = r-tabel
- Instrumen tidak valid, jika r-hitung < r-tabel

b) Uji Realibilitas

Sebelum melakukan pengujian validitas instrument perlu adanya pengujian reabilitas instrument terlebih dahulu. Sugiyono mengemukakan suatu instrument dianggap reliable jika mampu memberikan konsistensi dalam pengukuran suatu konsep atau variabel, sehingga menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya. Untuk menguji reliabilitas instrument penelitian ini pada instrumen tes (kognitif) digunakan rumus KR.20 (Kuder Richardson) sebagai berikut:

$$KR-20 = \frac{k}{(k-1)}\left\{1-\frac{\sum p_i q_i}{S_t{}^2}\right\}$$

Keterangan:

k = Cacah butir

pi = Proporsi jawaban benar untuk butir nomor i

qi = Proporsi jawaban salah untuk butir nomor i

piqi = Varians skor butir

St 2 = Varian skor total responden

Sedangkan untuk menguji realibilitas instrumen skala likert ( afektif dan psikomotorik) dengan menggunakan rumus *cronbach's alpha.* Jika nilai Cronbach's Alpha > 0.60 maka kuesioner atau angket yang disusun dinyakan konsisten atau reliabel dan jika nilai Cronbach's Alpha < 0.60 maka kuesioner atau angket yang disusun dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten atau nilai Cronbach's Alpha dibandingkan dengan nilai r tabel. Jika nilai Cronbach's Alpha > r tabel maka instrument atau angket dinyatakan reliabel dan jika nilai Cronbach's Alpha < t tabel instrument atau angket dinyatakan tidak reliabel.

$$r_{11}=\left[\frac{k}{k-1}\right]\left[1-\frac{\Sigma\,\sigma\frac{2}{b}}{\sigma\frac{2}{t}}\right]$$

$r_{11}$ = ialah koefisien reliabilitas instrumen (total tes)

*K* = ialah jumlah butir pertanyaan yang sah

$\Sigma\sigma^2_b$ = Jumlah Varian butir

$\Sigma^2_t$ = Varian skor total

2. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan distribusi data hasil belajar Fiqih siswa (skor *pretest* dan *posttest*) pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sejalan dengan implementasi **Kurikulum Merdeka** di lokasi penelitian, pengkategorian ketercapaian hasil belajar siswa berpedoman pada **Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)** dengan pendekatan interval rentang persentase/nilai kuantitatif.

Penilaian KKTP ini digunakan untuk menentukan tingkat intervensi atau tindak lanjut pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Adapun kriteria interval ketercapaian hasil belajar Fiqih disajikan pada Tabel 3.3 berikut:

**Tabel 3.3**

**Kriteria Ketercapaian Pembelajaran**

| Rentang Nilai (%) | Kategori Ketercapaian | Intervensi Pembelajaran |
|---|---|---|
| 0 -40 % | Belum Mencapai | Perlu Remedial diseluruh bagian materi |
| 41 – 65 % | Belum Mencapai Ketuntasan | Perlu remedial pada bagian/sub-materi yang diperlukan saja |
| 66 – 85 % | Sudah Mencapai Ketuntasan | Sudah tuntas, tidak perlu remedial |
| 86 – 100 % | Sudah Mencapai Ketuntasan | Sudah tuntas, perlu pengayaan atau tantangan lebih |

3. Uji Pra Syarat Statistik

a) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu uji statistis yang dipergunakan untuk mengetahui apakah suatu set data yang dimiliki berasal dari populasi distribusi normal atau bukan. Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan uji normalitas dengan metode shapiro-wilk karena sampel yang digunakan merupakan sampel kecil[36]. Data yang dianalisis dalam uji normalitas ini adalah data nilai pretest dan posttest.

Untuk menguji normalitas data digunakan uji shapiro-wilk. Kriteria pengujiannya adalah apabila hasil uji normalitas sudah

[36] Muhammad Isnaini et al., "Teknik Analisis Data Uji Normalitas", *Jurnal Cendekia Ilmiah*,Vol. 4, no. 2 (Februari 2025), hal.1381.

mencapai atau di atas taraf signifikansi >0,05maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal begitupun sebaliknya. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. $H_0$=Data tidak berdistribusi normal jika Sig (2-tailed) <0,05b.

b. $H_1$=Data berdistribusi normal jika Sig (2-tailed) >0,05

b) Uji homogenitas

Menurut Hidayat Uji homogenitas adalah metode statistik yang digunakan untuk menentukan apakah varians dari dua atau lebih kelompok data adalah sama atau tidak. Pada penitilian ini, peneliti menggunakan uji levene[37]. Uji Levene adalah alternatif untuk uji Bartlett dan Fisher, dan lebih robust terhadap pelanggaran asumsi normalitas. Uji ini digunakan untuk menguji homogenitas varians di antara dua atau lebih kelompok.

Uji Levene menghitung deviasi rata-rata dari median (atau rata-rata) untuk setiap kelompok dan kemudian menganalisis varians dari deviasi tersebut. Jika nilai p dari uji Levene kurang dari tingkat signifikansi yang ditentukan, maka hipotesis nol yang menyatakan bahwa varians kelompok adalah sama ditolak. Uji ini sangat berguna ketika data tidak berdistribusi normal.

4. Uji Analisis Data

[37] Aklilah Zulkifli et al., "Dengan Tutorial Uji Normalitas Dan Menggunakan Aplikasi SPSS Uji Homogenitas",*Jurnal Cahaya Nusantara,*Vol. 1, no. 2 (Januari 2025), hal. 58.

Menurut Johnson & Christensen[38], ada beberapa jenis analisis data yang biasa digunakan dalam teknik analisis data paramterik, yaitu sebagai berikut:

**a) Uji *Independent Samples t-test***

*Independent sample t-test* dengan terlebih dahulu menentukan nilai minimal kriteria bahwa siswa dinyatakan tuntas dalam suatu pembelajaran. Uji t dalam penelitian kuasi-eksperimen biasanya digunakan untuk memastikan apakah suatu pendekatan, model, strategi, atau metode pembelajaran yang digunakan guru sudah efektif (berpengaruh) atau tidak, ditinjau dari salah satu aspek (variabel). Perlu dicatat bahwa uji t sangat sensitif.

Adapun kriteria ujinya adalah ketika nilai signifikansi t-nya lebih kecil atau sama dengan 0,05; maka H0 ditolak atau Ha diterima. Atau dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa pendekatan, model, strategi, atau metode pembelajaran yang diterapkan guru sudah efektif (berpengaruh), ditinjau dari salah satu aspek (variabel). Akan tetapi, ketika nilai signifikansi t-nya lebih besar dari 0,05; maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan, model, strategi, atau metode pembelajaran yang diterapkan guru tidak efektif (tidak berpengaruh), ditinjau dari salah satu aspek (variabel).

**b) Uji *N-Gain***

[38] Muhammad Galang Isnawan, *Kuasi Eksperimen x* (Lombok : Nashir Al – Kutub Indonesia, 2020), hal. 25

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Nilai N-Gain dihitung berdasarkan selisih skor pretest dan posttest yang dinormalisasi sehingga menunjukkan besarnya peningkatan hasil belajar pada masing-masing siswa. Nilai rata-rata N-Gain kemudian dikategorikan berdasarkan klasifikasi Hake (1999).

**Tabel 3.4**

**Kategori Nilai N-Gain**

| Nilai N-Gain | Kategori |
|---|---|
| $G \geq 0,70$ | Tinggi |
| $0,30 \leq g < 0,70$ | Sedang |
| $G < 0,30$ | Rendah |

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan uji Independent Samples t-test terhadap nilai N-Gain.

# BAB V

# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini, maka dapat disimpulankan bahwa ada efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Genially terhadap Hasil belajar santriwati pada mata pelajaran Fiqih Kelas VIII D di MTs. Ponpes Syafa'aturrasul Batu Ampar Beringin Taluk Kecamatan Kuantan Tengah Kabupaten Kuantan Singingi. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai kritis 0,05 dengan model ($< 0{,}05$). Selanjutnya, pada uji N-Gain didapatkan bahwa nilai *mean* dari N-Gain skor $= 0{,}58$. Maka dapat dilihat bahwa $0{,}3 \leq 0{,}58 \leq 0{,}7$, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat efektif dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Genially terhadap hasil belajar santriwati berada pada kategori sedang. Jika nilai tersebut diubah ke dalam bentuk persentase N-Gain score maka persentase nya adalah 58%.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa. Adapun saran yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Guru

   Guru harus terus berinovasi dalam memvariasikan media pengajaran untuk menumbuhkan dan meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dengan memanfaatkan teknologi digital seperti media pembelajaran interaktif.

2. Untuk Sekolah

   Sekolah dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai informasi dan referensi untuk menerapkan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar di kelas guna mendukung peningkatan mutu dan hasil belajar siswa.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

   Penelitian ini dapat berfungsi sebagai sumber pengetahuan dan memperluas wawasan ke dalam pengembangan media pembelajaran. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media interaktif ini pada materi atau jenjang kelas yang berbeda agar efektivitasnya dapat teruji lebih luas.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN


Afifah, Nur, Otang Kurniaman, and Eddy Noviana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III"*Jurnal Kiprah Pendidikan* 1 (2022): 33–42.

Ali, Amna, Sheyvilda Dea Fenica, Welsa Aini, and Akhmad Faisal Hidayat. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar"*Journal Of Information system and Education* 3, no. 1 (2025): 1–6.

Audie. N.(2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol.2, No.1 (2019). Serang, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa ,hal 589 - 590

Debi Elisa Prasasti. 2025. Efektifitas Model Problem Based Learning Berbantuan Website Genially Terhadap Peningkatan Pengetahuan IPAS Kelas V DI Sekolah Dasar (Universitas Lampung) [Skripsi] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. hal.33.

Ferdinal Lafendry "Teori Pendidikan Tuntas Mastery Learning Benyamin S. Bloom Ferdinal Lafendry", *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam,*Vol. 6, no. 1,(8 Februari 2023). Sekolah Tinggi Agama Islam, hal. 1–12.

Gagah, Alkindi, Pracaya Maulana, Eva Gustiana,. "Pengaruh Media Pembelajaran Genially Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X Di SMK Al-Amanah Salem," *Journal Innovation in Education* no 3. September (2025): 231–38.

Hanifah, Haura, Lathifa Salsabillah, Allisa Tazkia Fitri, and Riska Mona Febriani. "Landasan Teori, Penelitian Relevan, kerangka Berfikir, Dan Hipotesis Penelitian Pendidikan"*Jurnal Pendidikan Islam,*Vol.3, No.2, 25 April 2025. Padang. Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Hal. 399

Harianja, M Rokhati, Muhamad Yusup, Sardianto Markos Siahaan, Universitas Sriwijaya, and Kata Kunci. "Uji N-Gain Pada Efektivitas Penggunaan Game Dengan Strategi SGQ Untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi Dalam Literasi Energi" 13 (2024).hal.305.

Hasanah, Siti Toyibatul, Rais Hidayat, and Mira Mirawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air" 4 (2024): 14440–51.

Ismail, Muhammad Alwi, Asep Supriatna, and Alfyan Syach. "Pelajaran Aqidah Akhlak Antara Siswa Berasrama Dengan Non Asrama Kelas V MI Al-Umm Karawang" *Jurnal Primary* Edu. 3, no. 2 (2025): 231–42.

Isnaini, Muhammad, Muhammad Win Afgani, Al Haqqi, and Ilham Azhari. "Teknik Analisis Data Uji Normalitas" *Jurnal Cendikia Ilmiah*, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang 4, no. 2 (2025): 1377–84.

Isnawan, Galang, Muhammad. ( 2020). *Kuasi Eksperimen.* Lombok : Nashir Al - Kutub Indonesia Press 70 hal.

Junaedi, Junaedi, and Abdul Wahab. "Hipotesis Penelitian Dalam Kesehatan" *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kesehatan,* Universitas Muslim Indonesia 6, no. 2 (2023): 142–46.

Khoirun, Nurlaily, and Titik Hermiati. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang" 10, no. 1 (2022): 1–10.

Liqfa Nurul Fadhila. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Genially pada mata pelajaran Al- Islam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Di SMA Muhammadiyah BENGKULU.(UIN FAS ) [Tesis]. Bengkulu . hal 10–37.

Maghfiroh, Alifia Nisa, Siti Nikhlatus Salma, Universitas Islam, Negeri Maulana, and Malik Ibrahim. "*Griya Journal of Mathematics Education and Application* "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Ferelian El" 4 (2024): 55–64.

Maharani, Ardina, Ida Fitriyah, Mukh Nursikin, Universitas Islam, and Negeri Salatiga." Pendekatan, Jenis, dan Metode Penelitian Pendidikan "*Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara*" 6, no. 2 (2025): 418–34.

Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," 2019, 659–63.Negeri, S D, and Bonipoi Kota. "*Jurnal Riset Ilmiah*" 2, no. 5 (2025): 2325–36.

Neng Sufiyah dan Rian Vebriyanto "Efektivitas Penggunaan Media Web Genially Berbasis Model E-Learning." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* Vol. 4, no. 2 ( 30 November 2024), STAIN Bengkalis, hal. 185–201.

Novita, L., Sukmanasa, E.,& Pratama, M. Y." Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary edication*, 3(2 Februari 2019), hal. 64 - 72.

Pitriani, Najwa, Khairunnisa Sri Handayani, Annisa Yumna Rizq, and Nur Assyifa. "Pengaruh Intensitas Waktu Penggunaan Tiktok Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa UPI Di Purwakarta" *Jurnal Kolaboratif* Sains, 8, no. 6 juni (2025): 3181.

Raika Nabila Ramzi "Pendidikan, Pembelajaran, Pancasila Kelas, and V Sekolah Dasar " *Jurnal Education Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS*) Page 835" 6 (2025): 835–46.

Ramadani, Ulva Putri, Raudhotul Muthmainnah, and Nisa Ulhilma. "Strategi Penentuan Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian Pendidikan : Antara Validitas Dan Representativitas,"*Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*

mei 2025, 574–85.

Rofiqoh, Ainur, and Ismi Khairani. “Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah” 9, no. 1 (2024): 63–71.

Sukmawati Millenia Islami, Juariah, Tika Karlina Rachmawati“ Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbantuan Genially Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa" *Journal of Mathematics and Sciences Research* (PJMSR)” 4, no. September (2025): 284–300.

Sulistiasih, (2023). *Evaluasi Hasil Belajar*. Malang : CV. Literasi Nusantara Abadi Press 82 hal.

Trisiana, A "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran" *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan,*vol. 10 (2 November 2020), hal. 31.

Waruwu, Marinu, Siti Natijatul Pu`at, Patrisia Rahayu Utami, Elli Yanti, and Marwah Rusydiana. “Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 1 (2025): 917–32.

Zulkifli, Aklilah, Juita Gusniati, Marshella Septi Zulefni, and Raesa Aldania Afendi. “Dengan Tutorial Uji Normalitas Dan Menggunakan Aplikasi SPSS Uji Homogenitas” 1, no. 2 (2025): 55–68.