

Application Of “Genially” Web Based Learning Media to Student Learning Outcomes in Arabic Mufrodats Material

[Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Web “Genially” Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mufrodats Bahasa Arab]

Siti Nurjamilah¹⁾, Eni Fariyatul Fahyuni^{*2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: eni.fariyatul@umsida.ac.id

Abstract. *This research is motivated by learning Arabic on Mufrodats material with the classroom teaching process still using conventional methods, lecture methods, and sometimes assisted by PowerPoint media. However, this media is felt to be less diverse and innovative so it still does not attract the attention of students. So students still have difficulty in learning this mufrodats, because it feels monotonous. Therefore, the researcher tried to apply the Genially web-based learning media to Arabic mufrodats material which has different characteristics from other media because of its interesting gamification features and can give a pleasant impression during the learning process. The aim of this research is to see the effectiveness and comparison of student learning outcomes before and after implementing Genially web-based learning media on Mufrodats material. This research uses quantitative research with experimental methods with Independent Sample T-Test data analysis. The samples taken in this research were class VIII A as the experimental class with a total of 24 students and class VIII B as the control class with a total of 21 students. The results of this research indicate that the value of a Sig. (2-tailed) 0.003 is smaller than 0.05, which means that there is a significant influence and average difference between learning outcomes that use the Genially web learning media and those that do not use the Genially web application at Muhammadiyah 5 Tulangan Middle School.*

Keywords – Application, Web Genially, Learning Result, Mufrodats

Abstrak. *Penelitian ini dilatarbelakangi dengan pembelajaran bahasa arab pada materi mufrodats dengan proses pengajaran dikelas masih menggunakan metode konvensional, metode ceramah, dan terkadang berbantu dengan media powepoint. Namun media tersebut dirasa kurang beragam dan inovatif sehingga masih kurang menarik perhatian peserta didik. Sehingga siswa masih kesulitan dalam pembelajaran mufrodats ini, karena dirasa monoton. Oleh sebab itu, peneliti mencoba melakukan penerapan media pembelajaran berbasis web Genially pada materi mufrodats bahasa arab yang memiliki ciri khas berbeda dari media lain karena fitur gamifikasi yang menarik dan dapat memberi kesan yang menyenangkan saat proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk melihat keefektifan dan perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis web genially pada materi mufrodats. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dengan analisis data Independent Sample T-Test, sampel yang diambil pada penelitian ini adalah kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 24 siswa dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 21 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai a Sig. (2-tailed) 0,003 lebih kecil dari 0,05 yang artinya terdapat pengaruh dan perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar dengan penerapan media pembelajaran web Genially dengan yang tidak menggunakan penerapan web Genially di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan.*

Kata Kunci – Penerapan, Web Genially, Hasil Belajar, Mufrodats

I. PENDAHULUAN

Salah satu Tingkat keefektifan pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan seorang pendidik dalam menerapkan dan mengelola proses pembelajaran [1]. Proses pembelajaran yakni proses untuk membelajarkan peserta didik dan pendidik memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, (Gasong, 2018). Dengan adanya kualitas pendidikan yang ada di Indonesia sekarang terus menghadapi perubahan dari masa ke masa. Pendidikan di Indonesia memiliki kualitas yang dipengaruhi oleh banyak faktor seperti kualitas tenaga pendidik, peserta didik, kurikulum, media belajar, sarana dan prasarana belajar. Dalam suatu proses pembelajaran peran pendidik bukan hanya sebatas memberikan peserta didik materi pembelajaran dan pengetahuan. Seorang pendidik wajib dan tanggung jawab terhadap pertumbuhan peserta didik baik dari sisi emosional, kognitif, dan juga psikomotorik [2]. Oleh karena itu, dibutuhkan pengajar yang kreatif dan inovatif untuk membentuk media pembelajaran yang baik [3].

Cara utama berhasil atau gagal dalam mencapai tujuan pendidikan di lingkungan sekolah mana pun adalah melalui kegiatan pembelajaran, yang sangat bergantung pada proses pembelajaran individu siswa (Daryanto, 2010: 1). Keberhasilan hasil belajar siswa merupakan salah satu ukuran kualitas pendidikan [1]. Setelah terlibat dalam proses pembelajaran, kemampuan siswa meliputi kemampuan emosional, kognitif, dan psikologis. Ini dikenal sebagai hasil belajar. Selain itu, keberhasilan siswa dalam jalur akademik yang ditentukan oleh ujian dan penilaian, serta kegembiraan siswa untuk belajar di kelas sebagai keterlibatan dalam mencapai tonggak pembelajaran, dipahami sebagai hasil belajar siswa [4]. Faktor berhasilnya belajar siswa disebabkan oleh baik dari siswa sendiri ataupun dari pendidik [5]. Faktor dari guru diantaranya kemampuan dalam pengelolaan proses pembelajaran, dan suasana belajar yang menarik. Namun faktanya proses pembelajaran saat ini masih cenderung pada pendidik sebagai pusat pembelajaran dan menjadikan satu-satunya sumber belajar. Terkadang pendidik sekedar memberikan pengetahuan tanpa memberi kesempatan siswa dalam membangun pengetahuan yang dimiliki. Hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa. Sehingga perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran [6].

Agar hasil belajar siswa meningkat, seorang pendidik harus berupaya dengan berbagai cara, diantaranya yakni penerapan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan tidak monoton [1]. Seorang pendidik juga perlu mengangkat pengajaran dan metode baru yang akan digunakan untuk peserta didik [7]. Seiring berkembangnya zaman, media pembelajaran dapat dikembangkan dan dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran [8]. Media yang menarik dan beragam siswa dapat berkurang kebosanannya dalam proses pembelajaran (Muhson, 2010). Untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konten kursus, media dapat menanamkan energi dan semangat penyelidikan di dalam kelas. Selain memberikan informasi, media dapat memicu keingintahuan dan kreativitas siswa serta membantu mereka membangun lingkungan yang ramah dan mendukung [9]. Menerapkan model dan media pembelajaran dengan benar diperlukan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran di era digital ini sangat signifikan dalam pendidikan modern saat ini [10]. Penentuan materi pendidikan yang tepat dapat meningkatkan motivasi peserta didik yang hingga akhirnya akan mempengaruhi perilaku dan prestasi akademik siswa (Nurrita, 2018). Pencapaian hasil belajar yang akan diinginkan bergantung pada teknik pembelajaran dan pengajaran yang dilakukan [11]. Oleh karena itu, penggunaan media dalam lingkungan pendidikan memerlukan pertimbangan yang cermat.

Penerapan media pembelajaran disini akan digunakan pada pelajaran bahasa arab. Tujuan pengajaran bahasa arab adalah untuk meningkatkan kemahiran siswa dalam berbicara bahasa arab baik secara tulisan maupun lisan [12]. Salah satu hal terpenting dalam penguasaan empat keterampilan bahasa arab adalah penguasaan mufrodat (Basim et al, 2022)]. Banyaknya mufrodat yang dimiliki, memungkinkan seseorang untuk mahir dalam berbahasa [13]. Namun, kita menyadari bahwa siswa masih kesulitan dalam pembelajaran mufrodat ini, karena dirasa membosankan, tidak menyenangkan, dan merasa terbebani karena harus menghafal beberapa mufrodat. Hal ini perlu adanya stimulan penerapan media pembelajaran berbasis permainan edukasi agar dapat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik di kelas [14]. Maka dari itu, program pendidikan bahasa arab memerlukan guru yang mahir berbahasa dan bersemangat melakukan inovasi dalam setiap bidang program agar peserta didik tertarik dan terinspirasi dengan pendidikan bahasa arab [15]. Guru harus menciptakan media pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran bahasa arab. Penggunaan media yang relevan memegang peran penting dalam memengaruhi keberhasilan pelajaran terutama dalam bahasa arab [16].

Pada hasil data observasi yang telah dilaksanakan di salah satu sekolah SMP Tulangan pada tanggal 06 Oktober 2023, bahasa arab adalah bahasa yang kurang diminati siswa. Hasil wawancara dengan guru bahasa arab, penghafalan mufrodat dalam bahasa arab yang kurang diminati oleh peserta didik, seperti informasi bahwa kendala yang terjadi pada peserta didik. Proses pengajaran materi bahasa arab dikelas masih menggunakan metode konvensional, metode ceramah, dan terkadang berbantu dengan media powepoint. Namun media tersebut dirasa kurang beragam dan inovatif sehingga masih kurang menarik perhatian peserta didik. Sehingga siswa masih kesulitan dalam pembelajaran mufrodat ini, karena dirasa monoton. Oleh karenanya, peneliti mengenalkan media ajar berbasis web dalam pemanfaatan teknologi untuk peningkatan hasil belajar siswa. Demi meningkatkan hasil belajar siswanya, guru sebaiknya memiliki berbagai strategi atau upaya, salah satu diantaranya adalah pembelajaran melalui media yang efektif dan menghibur [1]. Media pembelajaran yang menarik dan beragam sesungguhnya bisa mengatasi rasa bosan pada siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Muhson : 2010).

Banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa digunakan saat ini, salah satunya adalah *Genially*. Media pembelajaran *Genially* adalah satu media online yang bisa memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran dan merancang bahan ajar yang menarik berupa materi presentasi, permainan, video pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran [15]. Web *Genially* bisa diakses secara online dan gratis dengan website www.genial.ly dan bisa digunakan melalui smartphone ataupun laptop. Fitur gamifikasi Web General berbeda dari bentuk media lainnya karena menawarkan permainan dan kuis yang menghibur dan unik, serta pilihan templat desain yang dapat disesuaikan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran [9]. Guru dan peserta didik dapat mengakses media *Genially* ini melalui handphone atau laptop dimana saja dan kapan saja [17].

Penerapan web *Genially* sudah dibuktikan oleh beberapa peneliti sebelumnya bahwa pemakaian media *Genially* pada pelajaran IPA hasil belajar meningkatkan [2]. Maka, media ini terbukti praktis dan valid dipakai untuk belajar [8]. Ditunjukkan juga pada penelitian yang serupa bahwa media *Genially* mampu meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa. Selain itu, (Aliyah and siti alfi : 2022) menemukan bahwa item media yang dibuat di Web Umum diklaim berguna untuk mengajar nahwu. Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penerapan media web *Genially* pada hasil belajar meningkatkan serta efektif. Untuk itu, keterbaruan dari penelitian ini adalah belum ada yang menerapkan media web *Genially* ini pada materi mufrodat bahasa arab. Maka, peneliti mengambil judul ini karena ingin berinovasi pada penerapan web *genially* pada materi mufrodat bahasa arab.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, perlu upaya agar hasil belajar siswa meningkat dan peneliti memilih menggunakan web *genially* sebagai media pembelajaran bahasa arab serta bisa menginovasikan media belajar menarik dan hasil belajar siswa meningkat. Sudah dibuktikan dari beberapa peneliti sebelumnya, bahwasanya media belajar *web Genially* dapat meningkatkan nilai peserta didik [2]. Pada penelitian lain juga menyatakan bahwa media *genially* bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran yang efektif guna peningkatan hasil belajar siswa [15]. Adapun tujuan penelitian adalah untuk menguji keefektifan dan melihat perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis web dengan penerapan pada materi mufrodat.

II. METODE

Pendekatan kuantitatif dengan eksperimen yakni metode penelitian yang dipakai. Dinyatakan oleh (Sugiyono 2018) penelitian eksperimen diterangkan menjadi metode yang dipergunakan untuk melihat adanya pengaruh terhadap tindakan tertentu kepada yang lainnya dalam situasi yang dikendalikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati adanya perbedaan hasil belajar siswa antara kelas dengan penerapan media web *Genially* dengan kelas yang tidak menerapkan media web *Genially* pada materi mufrodat bahasa Arab. Jenis penelitian yang diterapkan ialah dengan *Nonequivalent control grup design* dengan desain *Quasi experiment* dalam *pretest posttest control group design*. Desain ini menerapkan dua kelompok yang terbagi jadi dua kelas. Pada kelompok pertama yaitu kelompok eksperimen dimana kelompok ini mendapat perlakuan dengan penerapan media web *Genially*, sementara kelompok yang kedua yaitu kelompok kontrol ini yang tidak mendapat perlakuan dengan penerapan media web *Genially* atau yang menggunakan metode guru yaitu metode tanya jawab dan *text book*. Berikut rancangan desain penelitian menurut (Sugiyono 2019) dibawah ini:

Tabel 1: Nonequivalent Control Grup Design

Kelompok	PreTest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

- O₁ : *Pre-test* pada kelompok eksperimen
- O₂ : *Pos-test* pada kelompok eksperimen
- O₃ : *Pre-test* pada kelompok kontrol
- O₄ : *Post-test* pada kelompok kontrol
- X : Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen dengan media web *Genially*

Variabel bebas (*Independent*) penelitian ini yakni media pembelajaran web *Genially*, sedangkan variabel terikat (*Dependent*) yakni hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan pada bulan oktober di SMP Muhammadiyah Tulangan dengan populasinya yakni seluruh siswa dan siswi kelas VII SMP Muhammadiyah Tulangan yang terdistribusi ke dalam 6 kelas (kelas VIII A hingga VIII E), sedangkan sampel yang diambil yakni kelas VIII A dan kelas VIII B. Siswa dan siswi kelas VIII B sebagai kelompok eksperimen dengan mendapat penerapan media pembelajaran berbasis web *genially* dan kelas VIII A sebagai kelompok kontrol yang tidak mendapatkan penerapan media. Cara pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang melibatkan pencocokan sampel dengan populasi sasaran tertentu [18], berdasarkan pertimbangan kesetaraan prestasi belajar. Teknik pengumpulan datanya yakni tes, dokumentasi, dan observasi. Dalam desain penelitian ini, peserta didik diberikan perlakuan terlebih dahulu sebelum penerapan media dan diberi sampel pretest (tes awal) dan diakhir setelah penerapan media diberikan sampel posttest (tes akhir). Desain penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara hasil pretest dan posttest peserta didik dalam materi mufrodat bahasa arab. Instrumen yang digunakan berupa 20 butir soal pretest dan posttest berbentuk pilihan ganda.

Selanjutnya, analisa uji prasyarat dan pengujian hipotesis adalah contoh pendekatan analisis data. Uji prasyarat adalah uji yang harus dilakukan untuk menentukan metode pengujian mana yang paling baik untuk mendukung hipotesis penelitian. Uji homogenitas dan normalitas merupakan uji prasyarat. Untuk uji normalitas data pada penelitian ini menerapkan uji *Shapiro Wilk*, sedangkan untuk melakukan uji homogenitas digunakan dengan uji *Levene-test*, tujuan dilakukan uji homogenitas adalah untuk memastikan sampel yang dikumpulkan tidak berbeda satu sama lain, yaitu homogen [19]. Jika data telah memenuhi syarat normalitas dan homogenitas maka dilaksanakan uji hipotesis untuk memahami nilai relatif sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran. Uji hipotesis yang digunakan yakni *Independet Sampel T-test* [20].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menguji efek dari dua perlakuan yang berbeda dengan menggunakan desain eksperimen, di mana kelompok eksperimen menerima perlakuan-menggunakan media online secara umum, namun kelompok kontrol tidak menerima perlakuan sama sekali. Tujuan penelitian untuk mengetahui penggunaan materi *web generally* sebelum dan sesudah hasil belajar siswa berbeda.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMP Muhammadiyah 5 Tulangan, terdapat dua kelas yang diambil yang akan dijadikan sampel penelitian. Sebanyak 45 siswa sebagai sampel penelitian yang terdiri dari dua kelas, yakni kelompok kontrol terdiri dari 21 siswa dikelas VIII B yang tidak diberi perlakuan, sedangkan kelompok eksperimen terdiri dari 24 siswa dikelas VIII A yang diberi perlakuan penerapan media *genially*.

Setelah data diperoleh dari teknik pengumpulan data, maka selanjutnya melakukan analisis data. Analisis data dilakukan untuk mengetahui seberapa keefektifan media *genially* dan melihat perbedaan sebelum dan sesudah pembelajaran *web genially* oleh nilai hasil belajar siswa. Dibawah ini pengujian analisis data yang dilakukan oleh peneliti :

A. Uji Statistik Deskriptif

Tabel 4 : Data PreTest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

No.	Kriteria Data	Data PreTest	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Total Murid	24	21
2.	Mean	47,88	40,19
3.	Modus	44	39
4.	Median	43,00	39,00
5.	Nilai Tertinggi	94	94
6.	Nilai Terendah	2	10

Pada tabel 2 diatas, dinyatakan bahwa nilai pretest dari kelas eksperimen paling tinggi 94 dan paling rendah 2, sedangkan untuk kelas kontrol mendapatkan nilai tinggi 94 dan nilai rendah 10. Dengan demikian, kita dapat menyimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan secara statistik pada skor pretest antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 5 : Data PostTest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

No.	Kriteria Data	Data PreTest	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Total Murid	24	21
2.	Mean	63,33	42,76
3.	Modus	43	42

4.	Median	63,00	42,00
5.	Nilai Tertinggi	96	93
6.	Nilai Terendah	12	10

Pada tabel 3 diatas, dinyatakan bahwa hasil nilai posttest pada kelas eksperimen dimana jumlah siswa sebanyak 24 anak dengan penerapan media pembelajaran web Genially memperoleh mean 62,33; modus 43; median 63,00 ; nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 12. Sedangkan untuk hasil nilai posttest dari kelas kontrol tanpa penerapan media genially memperoleh mean 42,76; modus 42; median 42,00; nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 10. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran web genially terhadap hasil belajar peserta didik pada materi mufrodat bahasa arab [21].

B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji tersebut dengan memakai uji *Shapiro Wilk* , penerapan uji tersebut dilakukan untuk menentukan data yang dianalisis menunjukkan distribusi normal atau tidak [22]. Berikut hasil uji PreTest Posttest kelompok eksperimen :

Tabel 6.: Uji Normalitas PreTest PostTest kelas Eksperimen

Hasil	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
	Pre Test (Eksperimen)	.929	24	.093
	Post Test (Eksperimen)	.947	24	.234

Pada Tabel.2 dapat dilihat, untuk Pre Test kelas eksperimen memiliki nilai sign 0,093 > 0,05 , maka data posttest pada kelompok eksperimen terdistribusi normal, sedangkan pada Post Test kelas Eksperimen memiliki nilai sign 0,234 > 0,05 , maka data posttest pada kelompok eksperimen terdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk melihat homogen atau tidaknya data maka dilakukan uji homogenitas. Uji ini dilakukan untuk analisis uji persyaratan uji t-test independen. Uji ini dilakukan dengan cara membandingkan dua kelompok yang berbeda [23].

Tabel 7 : Uji Homogenitas

		Levene Statistic	Sig.
nilai	Based on Mean	1.186	.282
	Based on Median	1.182	.283
	Based on trimmed mean	1.220	.276

Berdasarkan hasil Tabel.3, hasil uji homogenitas sign 0,282 > 0,05. Yang mengindikasikan bahwa data sampel homegen atau identik.

3. Uji Hipotesis

Tahap selanjutnya yakni menganalisis dan menguji hipotesis setelah dilakukan uji analisa dengan syarat uji normal dan homogen. *Independent Sample T-Test* yakni uji hipotesis untuk penelitian ini yang diumumkan. Tujuan percobaan ini yakni untuk memastikan apakah nilai rata-rata berbeda antara kedua kelompok sebelum dan sesudah penggunaan sumber belajar online secara umum. Berikut ini adalah hasil temuan dari uji hipotesis:

Tabel 8 : Uji Independent Sample T-Test

		T-test for Equality of Means
		Sig. (2-tailed)
Nilai	Equal Variances assumed	.003
	Equal Variances not assumed	.003

Tabel 4 menyajikan temuan dari uji hipotesis, digambarkan H_0 ditolak dan H_a diterima berdasarkan nilai *Sig. (2-tailed)* $0,003 < 0,05$. Dengan demikian, terdapat bukti yang mendukung keefektifan penggunaan sebagian besar sumber belajar online agar hasil belajar siswa meningkat. Perbandingan nilai PreTest dan PostTest menggambarkan hal ini. Oleh karena itu, penerapan media web Genially memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa dalam materi mufrodat bahasa arab. Hasil analisis ini dibuktikan dengan beberapa penelitian yang membahas media genially bahwa media tersebut merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang efektif yang dapat meningkatkan hasil belajar speserta didik.



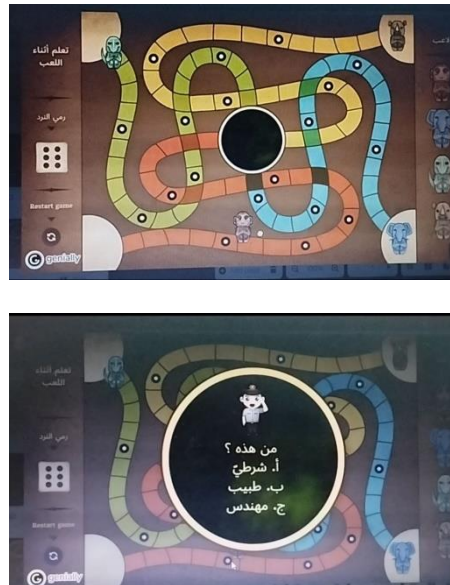
Gambar 1. Kegiatan PreTest PostTest kelas Kontrol

Pada gambar.1 kelas kontrol diberikan soal pretest dan posttest sebelum penerapan media pembelajaran Genially, untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi mufrodat bahasa arab.



Gambar 2. Penerapan Media Kelas Eksperimen

Pada gambar 2. Kelas eksperimen mendapat penerapan media pembelajaran menggunakan web Genially yang berisi tentang mufrodat dengan tema profesi.



Gambar 3. Media Web Genially

Media pembelajaran web Genially dalam pembelajaran mufrodad bahasa arab dengan materi profesi, terdapat 10 soal pilihan ganda dan 10 soal essay. Dalam penerapan media genially terbukti meningkatkan nilai pretest dan posttest terhadap hasil belajar siswa [24] dan [25] menyatakan bahwa penerapan media genially memiliki peningkatan yang signifikan terhadap semangat belajar peserta didik dan menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti proses belajar. Penerapan media genially dalam proses pembelajaran mufrodad bahasa arab meningkatkan pemahaman peserta didik. hal ini bisa kita lihat pada [8] yang mengatakan penerapan media genially dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi dan dapat menimbulkan perasaan bersemangat saat mempelajari materi tersebut.

Selama penerapan media pembelajaran dengan genially, peserta didik menjadi semangat berpikir dalam pengerjaan soal dan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik. hal ini sesuai dengan penelitian [26] dan [27] menunjukkan bahwa penerapan media genially dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar mengalami kenaikan. Berdasarkan survei perolehan data diatas, dapat disimpulkan bahwasanya penerapan media genially dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan media genially memiliki keefektifan untuk media pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik.

VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang sudah diperoleh diatas, penerapan media genially mengalami peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat dari hasil rata-rata sebelum penerapan media 42,76 dan setelah penerapan media 63,33. Hasil uji sampel dengan uji t-test ini menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* 0,003 lebih kecil dari 0,05 yang artinya terdapat pengaruh dan perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar dengan penerapan media pembelajaran web Genially dengan yang tidak menggunakan penerapan web Genially di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah. Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Yang telah memberi nikmat serta memberi saya kekuatan dan membekali ilmu pengetahuan yang luar biasa. Atas karunia dan kemudahan yang sudah engkau berikan, akhirnya penulis berhasil menyelesaikan jurnal ini tepat waktu. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita baginda Rasulullah SAW.

Serta perjuangan penulis untuk sampai titik ini tidak bisa dilewati tanpa dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak dari masa awal perkuliahan hingga penyusunan artikel ini yang menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat hingga bisa menyelesaikan jurnal ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT dengan segala rahmat dan karunianya yang memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penyelesaian jurnal ini.

2. Kedua orang tua dan keluarga yang saya cintai, yang selama ini memberi support dan dukungan penuh untuk dapat menyelesaikan tugas akhir serta doa yang tiada hentinya.
3. Dosen yang saya hormati, yang telah membimbing dan memberi arahan serta masukan sehingga peneliti menyelesaikan jurnal ini.
4. Kepada pihak sekolah SMP Muhammadiyah 5 Tulangan yang telah bersedia memberikan tempat dan kesempatan peneliti untuk dapat melakukan penelitian di lembaganya serta memberikan kemudahan dalam proses pengambilan data.
5. Kepada sahabat, dan rekan seperjuangan yang memberikan semangat, dukungan serta bantuannya.

REFERENSI

- [1] K. A. Santi, "Penerapan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kosakata Bahasa Arab (Mufrodah) Pada Siswa Kelas I a Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Ulum Sakatiga Indralaya Ogan Ilir," *Raudhah Proud To Be Prof. J. Tarb. Islam.*, vol. 4, no. 2, pp. 119–134, 2019.
- [2] N. Fatma and Ichsan, "Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah," *Genderang Asa J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 50–59, 2022.
- [3] Putri, D. Firduansyah, and Aswarliansyah, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV," *Ip. Ilmu Pendidik. Dasar*, vol. Vol.1, No., no. 1, pp. 39–49, 2023.
- [4] E. Ameliasari and E. F. Fahyuni, "Improving Students Learning Outcomes on Prayer Materials with Digital Snakes and Ladders [Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Salat Menggunakan Media Ular Tangga Digital]," pp. 1–8.
- [5] R. Annisa and E. Erwin, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3660–3667, 2021.
- [6] R. D. K. Sari and M. Arifin, "Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada Tema 6," *Model. J. Progr. ...*, vol. 9, pp. 281–291, 2022.
- [7] A. M. Mugo, M. N. Nyaga, Z. N. Ndwiga, and E. B. Atitwa, "Evaluating learning outcomes of Christian religious education learners: A comparison of constructive simulation and conventional method," *Heliyon*, vol. 10, no. 11, p. e32632, 2024.
- [8] M. A. Suspito, M. Churiah, M. Arief, and A. Basuki, "Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK Menggunakan Media Pembelajaran Genially," *Efektor*, vol. 10, no. 2, pp. 207–219, 2023.
- [9] K. Hamidi, W. Jamaluddin, K. Koderi, and E. Erlina, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah," *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 5289–5296, 2023.
- [10] T. Taufik, A. Rifki, D. Faiqotul Ilmiyah, C. Dinda Aghnia, A. Yani, and M. Murwanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Mahārah Qirā'ah Dengan Menggunakan Book Creator," *Al Mi'yar J. Ilm. Pembelajaran Bhs. Arab dan Kebahasaaraban*, vol. 6, no. 2, p. 569, 2023.
- [11] M. Sholihin, R. C. Sari, N. Yuniarti, and S. Ilyana, "A new way of teaching business ethics: The evaluation of virtual reality-based learning media," *Int. J. Manag. Educ.*, vol. 18, no. 3, p. 100428, 2020.
- [12] U. Hijriyah, S. Basyar, K. Koderi, E. Erlina, M. Aridan, and M. S. Hidayatullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Mahārat Al Istimā' Kelas 8 Smp," *Al Mi'yar J. Ilm. Pembelajaran Bhs. Arab dan Kebahasaaraban*, vol. 5, no. 2, p. 239, 2022.
- [13] N. Hidayah and Munirul Abidin, "Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodah Bahasa Arab," *J. Naskhi J. Kaji. Pendidik. dan Bhs. Arab*, vol. 5, no. 2, pp. 66–73, 2023.
- [14] J. Enstein, V. R. Bulu, and R. L. Nahak, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially," *J. Jendela Pendidik.*, vol. 2, no. 01, pp. 101–109, 2022.
- [15] R. U. Baroroh and F. N. Rahmawati, "Metode-Metode Dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif," *Urwatul Wutsqo J. Stud. Kependidikan dan Keislam.*, vol. 9, no. 2, pp. 179–196, 2020.
- [16] Z. Miftah, "Penggunaan Media Power Point Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodah Bahasa Arab Siswa Kelas VIII," *Argopuro J. Multidisiplin Ilmu Bhs.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–14, 2023.
- [17] Koderi, A. Jatmiko, G. C. Kesuma, D. Prasetyo, and E. Zuliana, "Developing Mobile Learning Media for Arabic Mufrodah Course for University Students During The Covid-19 pandemic," *Int. J. of Adv.*, vol. 8(10), pp. 272–278, 2020.
- [18] N. Isnaini and N. Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas VIII MTsN 10 Sleman," *Al Mi'yar J. Ilm. Pembelajaran Bhs. Arab dan Kebahasaaraban*, vol. 3, no. 1, p. 1, 2020.

- [19] B. P. Santoso and F. E. Wulandari, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Dipadu Dengan Metode Pemecahan Masalah Pada Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ipa," *J. Banua Sci. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2020.
- [20] G. Farell, A. Ambiyar, W. Simatupang, M. Giatman, and S. Syahril, "Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring Pada SMK Dengan Metode Asynchronous dan Synchronous," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 4, pp. 1185–1190, 2021.
- [21] Shella Zuliana, Sylvia Lara Syaflin, and K. Sholeh, "Efektivitas Metode Pembelajaran Story Telling Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 19 Rambang Niru, Muara Enim," *J. Elem. Edukasia*, vol. 6, no. 2, pp. 339–349, 2023.
- [22] U. Chyalutfa, M. Makki, and I. Syahrul Jiwandono, "Pengaruh Penggunaan Media Pohon Literasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa," *J. Classr. Action Res.*, vol. 4, no. 3, pp. 82–86, 2022.
- [23] R. Sianturi, "Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis," *J. Pendidikan, Sains Sos. dan Agama*, vol. 8, no. 1, pp. 386–397, 2022.
- [24] N. Hadnistia Darmawan, A. Cahyadireja, H. Hilmawan, W. D. Astuti, P. Stkip, and B. Mutiara, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," vol. 09, 2024.
- [25] N. Khoirun Ni'mah, W. Warsiman, and T. Hermiati, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang," *J. Metamorf.*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2022.
- [26] U. N. Malang, "PRODUK MEDIA ULAR TANGGA BIOLOGI (ULTABI) BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR ANALISIS SISWA," 2023.
- [27] A. N. Fadilah and H. Kusdiyanti, "Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui," *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, vol. 8, no. 2, pp. 153–162, 2023.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.