

REVISI II JURNAL SITI NURJAMILAH - AL MIYAR.pdf

by TURNITIN .

Submission date: 05-Jul-2024 08:25AM (UTC+0300)

Submission ID: 2411934817

File name: REVISI_II_JURNAL_SITI_NURJAMILAH_-_AL_MIYAR.pdf (912.77K)

Word count: 4244

Character count: 26460



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

36
Siti Nurjamilah¹, Eni Fariyatul Fahyuni^{*2}

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

DOI:

Article Info

Received:

Revised:

Accepted:

Correspondence:

Phone: +6285748981701

42
Abstract: Penelitian ini dilatarbelakangi dengan pemebelajaran bahasa arab pada materi mufrodat 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 mufrodat ini, karena dirasa monoton. Oleh sebab itu, peneliti mencoba melakukan penerapan media pembelajaran berbasis web Genially pada materi mufrodat 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 mufordat. 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.

Keywords: Penerapan, Web Genially, Hasil Belajar, Mufrodat

PENDAHULUAN

Salah satu Tingkat keefektifan pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan seorang pendidik dalam menerapkan dan mengelola proses pembelajaran (Santi 2019). 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 peseta didik materi pembelajaran dan pengetahuan. Seorang pendidik wajib dan tanggung jawab terhadap pertumbuhan peserta didik baik dari sisi emosional, kognitif, dan juga psikomotorik (Fatma and

Email: eni.faryatul@umsida.ac.id (*Corresponding Author)

Ichsan 2022). Oleh karena itu, dibutuhkan pengajar yang kreatif dan inovatif untuk membentuk media pembelajaran yang baik (Imam Asrorim2016).

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 (Santi 2019). 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 (Ameliasari and Fahyuni n.d.). Faktor berhasilnya belajar siswa disebabkan oleh baik dari siswa sendiri ataupun dari pendidik. 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 (Sari and Arifin 2022).

Agar hasil belajar siswa meningkat, seorang pendidik harus berupaya dengan berbagai cara, diantaranya yakni penerapan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan tidak monoton (Santi 2019). Seorang pendidik juga perlu megangkat pengajaran dan metode baru yang akan digunakan untuk peserta didik (Mugo et al. 2024). Seiring berkembangnya zaman, media pembelajaran dapat dikembangkan dan dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran (Suspito et al. 2023). 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 (Hamidi et al. 2023). 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 (Taufik et al. 2023). 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 (Sholihin, Yuniarti, and Ilyana 2020). 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 secara tulisan maupun lisan (Hijriyah et al. 2022). 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 (Hidayah and Munirul 2023). 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 (Enstein and Nahak 2022). 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 [Baroroh and Rahmawati 2020). 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 (Miftah 2023).

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 (Santi 2019). 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 (Baroroh dan Rahmawati 2020). 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 (Hamidi et al. 2023). Guru dan peserta didik dapat mengakses media *Genially* ini melalui handphone atau laptop dimana saja dan kapan saja (Isnaini and Huda 2020).

Penerapan web *Genially* sudah dibuktikan oleh beberapa peneliti sebelumnya bahwa pemakaian media *Genially* pada pelajaran IPA hasil belajar meningkatkan (Fatma and Ichsan 2022). Maka, media ini terbukti praktis dan valid dipakai untuk belajar (Suspito et al. 2023). 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 (Fatma and Ichsan 2022). Pada penelitian lain juga menyatakan bahwa media *genially* bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran yang efektif guna peningkatan hasil belajar siswa (Baroroh and Rahmawati 2020). 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.

METODE PENELITIAN

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:

27
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*

26
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 (Isnaini and Huda 2020), 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 mufrodad 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 (Santoso and Wulandari 2020). 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* (Farell et al. 2021).

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.

13
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. Di bawah ini pengujian analisis data yang dilakukan oleh peneliti :

Uji Statistik Deskriptif

2
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.

2
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 mufrodad bahasa arab (Shella, Sylvia, and Sholeh 2023).

Pengujian Persyaratan Analisis

Uji Normalitas

Uji tersebut dengan memakai uji *Shapiro Wilk*, penerapan uji tersebut dilakukan untuk menentukan data yang dianalisis menunjukkan distribusi normal atau tidak (Chyalutfa, Makki, and Syahrul 2022). Berikut hasil uji PreTest Posttest kelompok eksperimen :

Tabel 6.: Uji Normalitas PreTest PostTest kelas Eksperimen

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.

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. (Sianturi 2022).

Tabel 7 : Uji Homogenitas

nilai	Levene Statistic	Sig.
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 homogen atau identik.

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

Nilai	T-test for Equality of Means	
	Equal Variances assumed	Equal Variances not assumed
	.003	.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 mufrodad 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.



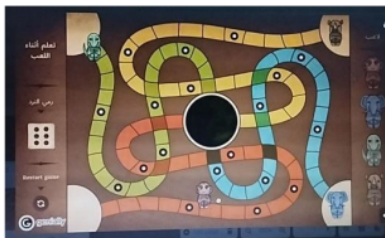
Gambar 1. Kegiatan PreTest PostTest kelas Kontrol

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



Gambar 2. Penerapan Media Kelas Eksperimen

Pada gambar 2. Kelas eksperimen mendapat penerapan media pembelajaran menggunakan web Genially yang berisi tentang mufrodad 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 Hadnistia et al. (2024) dan Khoirun Ni'mah et al. (2022) 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 Suspito et al. (2023) 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 Suniarti, R., Agustina T. W., Maryanti, S., (2023) dan Fadilah, A. N., & Kusdiyanti, H. (2023) 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.

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 turunkan 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.

DAFTAR PUSTAKA

Ameliasari, E., & Fahyuni, E. F. (n.d.). *Improving Students Learning Outcomes on Prayer Materials with Digital Snakes and Ladders [Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Salat Menggunakan Media Ular Tangga Digital]*. 1-8.

Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660-3667.

Baroroh, R. U., & Rahmawati, F. N. (2020). Metode-Metode Dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 9(2), 179-196.

Chyalutfa, U., Makki, M., & Syahrul Jiwandono, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pohon Literasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 82-86.

Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101-109.

Fadilah, A. N., & Kusdiyanti, H. (2023). Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2), 153-162.

Farell, G., Ambiyar, A., Simatupang, W., Giatman, M., & Syahril, S. (2021). Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring Pada SMK Dengan Metode Asynchronous dan Synchronous. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1185-1190.

Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50-59.

Hadnistia Darmawan, N., Cahyadireja, A., Hilmawan, H., Astuti, W. D., Stkip, P., & Mutiara, B. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 09.

Hamidi, K., Jamaluddin, W., Koderi, K., & Erlina, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah. *Journal on Education*, 5(2), 5289-5296.

Hidayah, N., & Munirul Abidin. (2023). Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab. *Jurnal Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 5(2), 66-73.

Hijriyah, U., Basyar, S., Koderi, K., Erlina, E., Aridan, M., & Hidayatullah, M. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Mahārāt Al Istimā' Kelas 8 Smp. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 5(2), 239.

Imam Asrori, M.A. (2016). *Media Pembelajaran Bahasa Arab (dari kartu sederhana sampai web penjelajah dunia)*. CV. Bintang Sejahtera.

Isnaini, N., & Huda, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas VIII MtsN 10 Sleman. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 3(1), 1.

Khoirun Ni'mah, N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1-10.

Koderi, Jatmiko, A., Kesuma, G.C., Prasetyo, D., & Zuliana, E. (2020). Developing Mobile Learning Media for Arabic Mufradat Course for University Students During The Covid-19 pandemic. *Int. J. of Adv*, 8(10), 272-278.

Miftah, Z. (2023). Penggunaan Media Power Point Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Siswa Kelas VIII. *Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa*, 1(1), 1-14.

- Mugo, A. M., Nyaga, M. N., Ndwiga, Z. N., & Atitwa, E. B. (2024). Evaluating learning outcomes of Christian religious education learners: A comparison of constructive simulation and conventional method. *Heliyon*, 10(11), e32632. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e32632>
- Taufik, T., Rifki, A., Faiqotul Ilmiyah, D., Dinda Aghnia, C., Yani, A., & Murwanti, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mahārah Qirā'Ah Dengan Menggunakan Book Creator. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 6(2), 569.
- Santi, K. A. (2019). Penerapan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kosakata Bahasa Arab (Mufrodāt) Pada Siswa Kelas Ii a Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Ulum Sakatiga Indralaya Ogan Ilir. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 4(2), 119-134.
- Santoso, B. P., & Wulandari, F. E. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Dipadu Dengan Metode Pemecahan Masalah Pada Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *Journal of Banua Science Education*, 1(1), 1-6.
- Sari, R. D. K., & Arifin, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada Tema 6. *MODELING: Jurnal Program ...*, 9, 281-291.
- Shella Zuliana, Sylvia Lara Syaflin, & Sholeh, K. (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran Story Telling Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 19 Rambang Niru, Muara Enim. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 339-349.
- Sholihin, M., Sari, R. C., Yuniarti, N., & Ilyana, S. (2020). A new way of teaching business ethics: The evaluation of virtual reality-based learning media. *International Journal of Management Education*, 18(3), 100428. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2020.100428>
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386-397.
- Suniarti, R., Agustina T. W., Maryanti, S., (2023). Produk Media Ular Tangga Biologi (ULTABI) Berbasis Website Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Analisis Siswa: *Universitas Negeri Malang*.
- Suspito, M. A., Churiyah, M., Arief, M., & Basuki, A. (2023). Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK Menggunakan Media Pembelajaran Genially. *Efektor*, 10(2), 207-219.

REVISI II JURNAL SITI NURJAMILAH - AL MIYAR.pdf

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.jurnal.stiq-amuntai.ac.id Internet Source	2%
2	jbasic.org Internet Source	1%
3	www.scribd.com Internet Source	1%
4	id.scribd.com Internet Source	1%
5	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	1%
6	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
7	journal.student.uny.ac.id Internet Source	1%
8	repository.mercubuana.ac.id Internet Source	1%
9	repository.unpas.ac.id Internet Source	1%

10	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1 %
11	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1 %
12	id.123dok.com Internet Source	1 %
13	acopen.umsida.ac.id Internet Source	<1 %
14	conference.trunojoyo.ac.id Internet Source	<1 %
15	jurnal.stiq-amuntai.ac.id Internet Source	<1 %
16	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
17	eprints.unram.ac.id Internet Source	<1 %
18	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
19	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
20	cyber-chmk.net Internet Source	<1 %
21	etd.repository.ugm.ac.id Internet Source	<1 %

22	Nopa Sihombing. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS SISWA SMP MELALUI STRATEGI MULTI REPRESENTASI KLASIKAL DAN KELOMPOK KECIL", Jurnal Padeagogik Matematika, 2018 Publication	<1 %
23	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
24	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	<1 %
25	ejournal.stkip-mmb.ac.id Internet Source	<1 %
26	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
27	Vivi Arfianny. "Pengaruh Penerapan Model Quantum Learning dan Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %
28	eprints.poltekkesjogja.ac.id Internet Source	<1 %
29	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
30	jurnalpps.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %

31	media.neliti.com Internet Source	<1 %
32	tempatlesprivatsdsurabaya.blogspot.com Internet Source	<1 %
33	www.sciencegate.app Internet Source	<1 %
34	Geovanne Farell, Ambiyar Ambiyar, Wakhinuddin Simatupang, M Giatman, Syahril Syahril. "Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring Pada SMK Dengan Metode Asynchronous dan Synchronous", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021 Publication	<1 %
35	ejournal.upi.edu Internet Source	<1 %
36	jurnal.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
37	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
38	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
39	widyasari-press.com Internet Source	<1 %
40	Maulana Aji Suspito, Madziatul Churiyah, Mohammad Arief, Andi Basuki. "Peningkatan	<1 %

Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK Menggunakan Media Pembelajaran Genially", Efektor, 2023

Publication

41

Novitasari Novitasari, Atyanto Mahatmyo, Rahmanita Vidyasari. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR MAHASISWA AKUNTANSI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GENIALLY", Jurnal Muara Pendidikan, 2024

Publication

<1 %

42

repository.radenfatah.ac.id

Internet Source

<1 %

43

repository.usd.ac.id

Internet Source

<1 %

44

Nimas Santi Silfiya, Hetilaniar Hetilaniar, Putri Dewi Nurhasana. "Pengaruh Pendekatan Open Ended Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematika Peserta Didik Kelas III SD", Indonesian Research Journal On Education, 2022

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

REVISI II JURNAL SITI NURJAMILAH - AL MIYAR.pdf

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8
