

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GENIALLY*
UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA
DALAM MEMECAHKAN MASALAH PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FASE E DI SEKOLAH
MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 BARUMUN**



TESIS

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M. Pd)
dalam Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam*

Oleh

**LATIFAH RAHMI HASIBUAN
NIM. 23 50100059**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GENIALLY*
UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA
DALAM MEMECAHKAN MASALAH PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FASE E DI SEKOLAH
MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 BARUMUN**



*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M. Pd)
dalam Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam*

Oleh

LATIFAH RAHMI HASIBUAN

NIM. 23 50100059

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GENIALLY*
UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA
DALAM MEMECAHKAN MASALAH PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FASE E DI SEKOLAH
MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 BARUMUN**



TESIS

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M. Pd)
dalam Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam*

Oleh

LATIFAH RAHMI HASIBUAN

NIM. 23 50100059

Pembimbing I

Dr. Zulhammi, M. Ag., M. Pd
NIP. 197207021998032003

Pembimbing II

Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A.
NIP. 198010242023211004

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2025

PERSETUJUAN

Tesis Berjudul

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA DALAM MEMECAHKAN MASALAH PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FASE E DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 BARUMUN

Oleh:

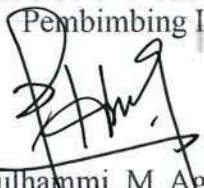
LATIFAH RAHMI HASIBUAN

NIM 2350100059

Ditulis untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M. Pd)
pada program Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh
Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

Padangsidimpuan, Juni 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Pembimbing I


Dr. Zulhammi, M. Ag., M. Pd
NIP. 197207021998032003

Pembimbing II,



Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A.
NIP. 198010242023211004



Hal: Tesis

An. Latifah Rahmi Hasibuan

Padangsidempuan, Juni 2025

Kepada Yth.

Direktur Pascasarjana UIN Syekh Ali

Hasan Ahmad Addary

Padangsidempuan

di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap tesis an. Latifah Rahmi Hasibuan yang berjudul *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun*, maka kami berpendapat bahwa skripsi/ tesis ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Magister Pendidikan dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Seiring dengan hal diatas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan tesisnya ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

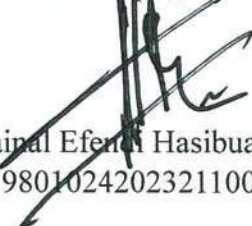
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I,



Dr. Zulhammi, M. Ag., M. Pd
NIP. 197207021998032003

Pembimbing II,



Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A.
NIP. 198010242023211004

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN TESIS SENDIRI

Dengan nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Latifah Rahmi Hasibuan
NIM : 2350100059
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun tesis ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu, pencabutan gelar akademik dengan tidak terhormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Juni 2025

Saya yang Menyatakan.



Latifah Rahmi Hasibuan
NIM 2350100059

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertandatangan di bawah ini;

Nama : Latifah Rahmi Hasibuan
NIM : 2350100059
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun”. Dengan hak bebas Royalti Non-Eksklusif Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan
Pada Tanggal : Juni 2025
Saya yang Menyatakan,



METERAI
TEMPEL

6AMX194844955

Latifah Rahmi Hasibuan
NIM 2350100059



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN

PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733

Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Website : <http://pasca.uinsyahada.ac.id>

PENGESAHAN

Nomor : 1246/Un.28/AL/PP.00.9/06/2025

JUDUL TESIS

: Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Barumun

NAMA

: Latifah Rahmi Hasibuan

NIM

: 2350100059

Telah dapat diterima sebagai untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) dalam bidang Pendidikan Agama Islam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Padangsidimpuan, 25 Juni 2025

Direktur Pascasarjana,



H. Ibrahim Siregar, MCL

NIP. 19680704 200003 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMADA AD-DARRY
PASCASARJANA PRGRAM MAGISTER
PADANGSIDIMPUAN
Jalan T Rizal Nurdin 4,5 Sihitang 22733 Telp (0634) 22060 Fax. (0634) 24022
www.pascastainpsp.pusku.com mail. pascasarjana_stainpsp@yahoo.co.id

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH TESIS

Nama : LATIFAH RAHMI HASIBUAN
NIM : 2350100059
Program studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially*
untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah
pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1
Barumun

No.

Nama

Tanda Tangan

1. Prof. Dr. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag.
Penguji Utama/Ketua

2. Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd.
Penguji PAI/Sekretaris

3. Prof. Dr. Erawadi, M.Ag.
Penguji Isi dan Bahasa/Anggota

4. Dr. Uswatun Hasanah, SH, M.Ag
Penguji Umum/Anggota

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah Tesis
di : Padangsidimpuan
Tanggal : Rabu, 28 Mei 2025
Pukul : 13.30 WIB
Hasil/Nilai : 88,25 (A)



ABSTRAK

Nama : LATIFAH RAHMI HASIBUAN
NIM : 2350100059
Program Studi : Pascasarjana Program Magister Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK N 1 Barumun

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Fase E di SMK Negeri 1 Barumun. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PAI, yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan kurang relevan dengan karakteristik siswa SMK.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Produk media interaktif yang dikembangkan divalidasi oleh para ahli materi, media, dan bahasa serta diuji coba kepada siswa kelas X TKJ-2. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, dan perilaku. Dimana validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 96,15%, validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 100%, dan validasi ahli bahasa 90,28 % yang keseluruhannya berada dalam kategori sangat valid. Uji kepraktisan berdasarkan respon guru dan peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 88,98% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media interaktif yang dikembangkan berdasarkan perolehan hasil belajar peserta didik yaitu 63,96% beberapa berada pada kriteria sedang. Media ini juga terbukti mendukung pendekatan pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning), sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengaitkan nilai-nilai agama Islam dengan situasi kehidupan nyata. Dengan demikian, media interaktif ini dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di tingkat SMK.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Genially*, Keterlibatan Siswa, Pembelajaran Berbasis Masalah, Pendidikan Agama Islam, Fase E.

ABSTRACT

Name : Latifah Rahmi Hasibuan
Student Registration Number : 23 501 00059
Degree Program : Master's Program in Islamic Religious Education
Title : Development of *Genially*-Based Interactive Media to Enhance Student Engagement in Problem Solving in Islamic Religious Education for Phase E at SMK Negeri 1 Barumon.

The objective of this study is to create *Genially*-based interactive learning media to increase student involvement in problem solving within Islamic Religious Education (IRE) for Phase E at SMK Negeri 1 Barumon. The context of this study originates from a low degree of active student participation in IRE learning, which is linked to the employment of traditional teaching methods that are less engaging and appropriate to the characteristics of vocational high school students (*SMK*).

This study employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The interactive media product was validated by subject matter experts, media experts, and language experts, and was tested on students of Class X TKJ-2. Data collection techniques included interviews, questionnaires, and tests.

The results show that the *Genially*-based interactive learning media developed meets the criteria of being valid, practical, and effective in enhancing student engagement cognitively, affectively, and behaviourally. The material expert validation reached 96.15%, media expert validation reached 100%, and language expert validation reached 90.28%, all categorized as very valid. Practicality testing based on responses from teachers and students yielded an average score of 88.98%, indicating a very practical category. The effectiveness of the media, based on students' learning outcomes, reached 63.96%, which falls into the moderate category. Additionally, the media has been proven to support the Problem-Based Learning (PBL) approach, helping students connect Islamic religious values with real-life situations. Therefore, this interactive media serves as an innovative solution to improve the quality of Islamic Religious Education at the vocational high school level.

Keywords: Interactive Media, *Genially*, Student Engagement, Problem-Based Learning, Islamic Religious Education, Phase E.

ملخص البحث

الاسم : لطيفة رحمي هاسيبوان
رقم القيد : ٢٣٥٠١٠٠٠٥٩
القسم : برنامج الدراسات العليا في التربية الدينية الإسلامية
عنوان البحث : تطوير الوسائط التفاعلية القائمة على "جينالي (Genially)" لزيادة مشاركة الطلاب في حل المشكلات في المادة التربية الدينية الإسلامية في المرحلة E في المدرسة الثانوية المهنية الحكومية ١ بارومون

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائط تعليمية تفاعلية قائمة على "جينالي (Genially)" لزيادة مشاركة الطلاب في حل المشكلات في المادة التربية الدينية الإسلامية في المرحلة E في المدرسة الثانوية المهنية الحكومية ١ بارومون. تستند خلفية هذه الدراسة إلى ضعف المشاركة النشطة للطلاب في تعلم المادة التربية الدينية الإسلامية، والذي يعود إلى استخدام أساليب التعلم التقليدية الأقل تشويقًا وتوافقًا مع خصائص طلاب المدارس الثانوية المهنية. تستخدم هذه الدراسة أسلوب البحث والتطوير (D&R) مع نموذج التطوير ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم). تم التحقق من صحة منتجات الوسائط التفاعلية المُطَوَّرَة من قِبل خبراء في المواد والوسائط واللغة، واختبارها على طلاب الصف العاشر TKJ-2. استُخدمت تقنيات جمع البيانات باستخدام المقابلات والاستبيانات والاختبارات. تشير نتائج الدراسة إلى أن وسيلة التعلم التفاعلية المُطَوَّرَة، والمبنية على منصة "جينالي"، تُلبي معايير الصدق والتطبيق والفعالية في زيادة مشاركة الطلاب معرفيًا وعاطفيًا وسلوكيًا. حيث بلغت نسبة تصديق خبراء المواد ٩٦,١٥%، ونسبة تصديق خبراء الوسائط ١٠٠%، ونسبة تصديق خبراء اللغة ٩٠,٢٨%، وجميعها ضمن فئة الصدق العالي. أما اختبار التطبيق العملي، المُستند إلى إجابات المعلمين والطلاب، فقد حصل على متوسط ٨٨,٩٨% ضمن فئة الصدق العالي. وقد ثبتت فعالية هذه الوسيلة التفاعلية بناءً على تحقيق نواتج تعلم الطلاب، وهي ٦٣,٩٦%، وبعضها ضمن معايير متوسطة. كما أثبتت هذه الوسيلة دعمها لمنهج التعلم القائم على حل المشكلات (PBL)، مما يُساعد الطلاب على ربط القيم الدينية الإسلامية بمواقف الحياة

الواقعية. وبالتالي، يُمكن أن تُمثل هذه الوسيلة التفاعلية حلاً مبتكراً لتحسين جودة تعلم التربية الدينية الإسلامية في المرحلة الثانوية المهنية.

الكلمات الرئيسية: الوسائط التفاعلية، جينيالي (Genially)، مشاركة الطلاب، التعلم القائم على حل المشكلات، التعليم الديني الإسلامي، المرحلة E



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji dan syukur yang tak terhingga penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang karna Rahmat, hidayah, dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya dan semoga kita termasuk orang-orang yang mendapatkan syafaatnya di hari akhir kelak.

Melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat dalam mencapai gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-Dary Padangsidimpuan, maka peneliti mengajukan tesis dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Barumun”**. Dalam menyelesaikan tesis ini, peneliti menyadari adanya keterbatasan pengetahuan dan wawasan dalam penyusunan kalimat atau tata bahasa dan ejaan yang dipakai, peneliti juga menyadari baik isi maupun penyajian masih jauh dari kesempurnaan.

Pada kesempatan ini, dengan sepuh hati penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan tesis ini. Secara khusus dalam kesempatan kali ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Zulhammi, M. Ag., M. Pd selaku Pembimbing I, dan Bapak Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A. selaku Pembimbing II yang telah sabar memberi bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag., selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahamad Ad-Dary Padangsidempuan yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di Lembaga ini.
3. Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL., selaku Direktur Pascasarjana UIN Syekh Ali Hasan Ahamad Ad-Dary Padangsidempuan yang menyediakan fasilitas dan dukungan akademik.
4. Ibu Dr. Zulhammi, M. Ag., M. Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Program Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahamad Ad-Dary Padangsidempuan yang selalu memberi bimbingan dan dukungan kepada peneliti. Serta seluruh dosen dan staf akademik pascasarjana Program Magister Pendidikan Agama Islam yang telah menyalurkan ilmu pengetahuan dan pelayanan akademik selama peneliti menempuh studi.
5. Bapak Bidarlis Nur Ibrahim Rkt, S.T selaku Kepala SMK N 1 Barumon yang telah memberi penulis izin untuk melakukan penelitian beserta staff dewan guru.
6. Seluruh validator yang telah turut membantu peneliti dalam menguji dan memberi saranperbaikan dan memvalidkan produk yang dikembangkan.
7. Teristimewa kepada Ayahanda Pangeran Hasibuan dan Ibunda Syarifah Lubis yang tanpa henti memberi semangat, dorongan, serta senantiasa mendo'akan.

Kakakku Isnaini Sholiha Hasibuan yang selalu ada untuk membantu serta memberi bimbingan. Adikku Rukunuddin Hasibuan yang selalu menghibur dan memberi dukungan.

8. Teruntuk siswa-siswi kelas X TKJ-2 SMK N 1 Barumon yang telah bersedia membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
9. Sahabat-sahabat peneliti Siti Aminah Lubis, Elin Febriani Hutagalung, Sri Wilda, Khairani Rangkuti, Sangkot Hayati, Robiatul Adawiyah, Amelia Hapipa Pohan, serta seluruh rekan sejawat seperjuangan PAI-B (2023) yang selalu memberikan *support* dan bantuan serta memberikan informasi dan arahan terhadap peneliti.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga tesis ini bermanfaat bagi kita semua dan bagi kemajuan Pendidikan. Semoga Allah senantiasa melimpahkan Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua. *Aamin Ya Rabbal Alamin*

Padangsidempuan, Mei 2025
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Latifah Rahmi Haibuan
NIM. 2350100059

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	<i>Alif</i>	Tidak dilambangkan	Tidak di lambangkan
ب	<i>Ba</i>	B	Be
ت	<i>Ta</i>	T	Te
ث	<i>ṣa</i>	ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	<i>Jim</i>	J	Je
ح	<i>ḥa</i>	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	<i>Kha</i>	Kh	Ka dan ha
د	<i>Dal</i>	D	De
ذ	<i>ḏal</i>	ḏ	Zet (dengan titik di atas)
ر	<i>Ra</i>	R	Er
ز	<i>Zai</i>	Z	Zet
س	<i>Sin</i>	S	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy	es dan ye
ص	<i>ṣad</i>	ṣ	Es (dengan titik dibawah)
ض	<i>ḏad</i>	ḏ	De (dengan titik di bawah)
ط	<i>ṭa</i>	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	<i>ẓa</i>	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	<i>‘ain</i>	‘	Koma terbalik di atas
غ	<i>Gain</i>	G	Ge
ف	<i>Fa</i>	F	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q	Ki
ك	<i>Kaf</i>	K	Ka
ل	<i>Lam</i>	L	El
م	<i>Mim</i>	M	Em
ن	<i>Nun</i>	N	En
و	<i>Wau</i>	W	We
ه	<i>Ha</i>	H	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	.. ’ ..	Apostrof

ي	Ya	Y	Ye
---	----	---	----

B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa

t

a	Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
	—	<i>fathah</i>	A	A
n	—	<i>Kasrah</i>	I	I
	— َ	<i>dommah</i>	U	U

d

a atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

2. Vokal Rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
..... ي	<i>fathah dan ya</i>	Ai	a dan i
وَ.....	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

3. *Maddah* adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ.....ى	<i>fat hah dan alif</i> atau <i>ya</i>	ā	a dan garis atas
اِ.....ى	Kasrah dan ya	i	I dan garis di bawah
اُ.....	dommah dan wau	ū	u dan garis di atas

C. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *Ta Marbutah* ada dua:

1. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dummah, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

D. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberitanda *syaddah* itu.

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ل . Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

F. Hamzah

Dinyatakan didepan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, mau pun *huruf*, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
LEMBAR PENGESAHAN DIREKTUR	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
ملخص البحث	iii
KATA PENGANTAR	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	viii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah	13
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Pengembangan.....	14
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	15
G. Manfaat Penelitian.....	15
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	16
1. Asumsi Pengembangan.....	16
2. Keterbatasan Pengembangan	17
I. Defenisi Operasional	18
J. Sistematika Pembahasan.....	23
BAB II Kajian TEORI	25
A. Kajian Teori	25
1. Media Pembelajaran Interaktif	25
a. Pengertian Media Pembelajaran	25
b. Pengertian Pembelajaran Interaktif.....	29
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran Interaktif.....	30
d. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif	31
2. Media Interaktif <i>Genially</i>	33
a. Pengertian Media Interaktif <i>Genially</i>	33
b. Keunggulan <i>Genially</i> sebagai Media Pembelajaran	35
c. Langkah-langkah Menggunakan <i>Genially</i>	36
d. <i>Genially</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.....	42

3. Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran PAI	42
4. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)	44
a. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning).....	44
b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah.....	45
c. Manfaat dan Kelebihan Model PBM.....	46
d. Kelemahan Model PBL	48
5. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	48
a. Mhabbah	51
b. Kauf	52
c. Raja'	53
d. Tawakkal.....	54
B. Penelitaian yang Relevan.....	55
C. Kerangka Berpikir	62
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	64
A. Jenis dan Model Pengembangan	64
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	68
1. Lokasi Penelitian	68
2. Waktu Penelitian.....	69
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	69
D. Jenis Data.....	71
E. Prosedur Pengembangan	72
F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	74
1. Instrumen Pengumpulan Data	74
a. Lembar Validasi Ahli Materi	74
b. Lembar Validasi Ahli Media.....	74
c. Lembar Validasi Ahli Bahasa	75
d. Lembar Kepraktisan Guru	77
e. Lembar Kepraktisan Peserta Didik.....	78
2. Teknik Pengumpulan Data.....	79
a. Wawancara.....	79
b. Angket	80
c. Tes.....	80
G. Uji Validitas	80
1. Validitas Produk.....	80
2. Validitas Angket.....	82
H. Teknik Analisis Data.....	82
1. Analisis Data Validasi Produk	83
2. Analisis Data Kepraktisan Produk.....	86
3. Analisis Efektivitas Pengembangan Produk.....	88
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	91
A. Hasil Penelitian.....	91
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	91
a. Analisis Kebutuhan	92

b. Analisis Kurikulum dan Materi	93
c. Analisis Karakteristik Peserta Didik	94
d. Analisis Media dan Teknologi	95
e. Analisis Keterlibatan Siswa	96
2. <i>Design</i> (Desain)	97
a. Pengkajian Materi Pembelajaran	98
b. Pembuatan Desain Media Interaktif Berbasis <i>Genially</i>	98
3. <i>Deploiment</i> (Pengembangan)	108
a. Gambaran Produk Media Interaktif Berbasis <i>Genially</i> yang Dikembangkan	109
b. Tampilan Media Pembelajaran yang Dikembangkan	111
c. Validasi Pengembangan Produk	123
1) Hasil Validasi Ahli Materi	123
2) Hasil Validasi Ahli Media	128
3) Hasil Validasi Ahli Bahasa	133
4. <i>Implementasi</i> (Penerapan)	144
a. Analisis praktikalitas produk	147
1) Respon Guru	147
a) Data Kuantitatif	148
b) Data Kualitatif	151
2) Respon Peserta Didik	151
b. Hasil Wawancara Peserta Didik dan Guru Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Genially</i>	153
5. Evaluasi	155
a. Analisis Efektivitas Pengembangan Produk	156
1) Analisis Nilai <i>N-Gain</i> Tes Hasil Belajar	156
b. Respon dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran	160
B. Pembahasa Penelitian	161
1. Kevalidan Media Interaktif Berbasis <i>Genially</i>	161
2. Kepraktisan Media Interaktif Berbasis <i>Genially</i>	163
3. Keefektifan Media Interaktif Berbasis <i>Genially</i>	164
C. Keterbatasan Penelitian	165
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	167
A. Kesimpulan	167
B. Implementasi Penelitian	169
C. Saran	170
DAFTAR PUSTAKA	172
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel III. 1 Jumlah Peserta didik fase E SMK Negeri 1 Barumun.....	69
Table III. 2 Kisi-Kisi Intrumen Validasi Ahli Materi.....	74
Tabel III. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	75
Tabel III. 4 Kisi-Kisi Intrumen Validasi Ahli Bahasa.....	76
Tabel III. 5 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Guru	77
Tabel III. 6 Kisi-Kisi Intrumen Kepraktisan Pesert Didik.....	78
Tabel III. 7 Nama-Nama Validator Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Genially</i>	81
Tabel III. 8 Kriteria Penilaian	84
Tabel III. 9 Rentang dan Kriteria Penilaian Validitas	85
Tabel III. 10 Kriteria Penilaian Ahli Materi	86
Tabel III. 11 Rentang dan Kriteria Penilaian Praktikalitas	88
Tabel III. 12 Pembagian Skor <i>N-Gain</i>	89
Tabel III. 13 Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gian</i>	89
Tabel IV. 1 <i>Storyboard</i> Media Interaktif Berbasis <i>Genially</i>	99
Tabel IV. 2 Tampilan Media Pembelajaran yang Dikembangkan	111
Tabel IV. 3 Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Genially</i> untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	124
Tabel IV. 4 Saran dan Penilaian Validasi oleh Ahli Materi.....	126
Tabel IV. 5 Hasil Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Genially</i> untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	128
Tabel IV. 6 Saran dan Penilaian Validasi oleh Ahli Media	132
Tabel IV. 7 Hasil Penilaian Ahli Bahasa Terhadap Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Genially</i> untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	133

Tabel IV. 8 Saran dan Penilaian Validasi oleh Ahli Bahasa.....	136
Tabel IV. 9 Hasil Revisi Media Pembelajaran berbasis <i>Genially</i> sebelu dan sesudah ..	137
Tabel IV. 10 Data Hasil Validasi Keseluruhan.....	142
Tabel IV. 11 Hasil Praktikalitas oleh Uji Praktisi (Guru)	148
Tabel IV. 12 Kritik dan Saran Oleh Praktisi	150
Tabel IV. 13 Hasil Uji Responden Peserta Didik.....	151
Tabel IV. 14 Hasil Rata-Rata Kepraktisan Media interkatif berbasis <i>Genially</i>	152
Tabel IV. 15 Uji <i>N-Gain Pretest-Posttest Hasil Belajar</i>	157
Tabel IV. 16 Hasil Uji <i>T-Test Menggunakan Excel</i>	159



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II. 1 Akses Genially di Browser.....	36
Gambar II. 2 Daftar Akun atau Login <i>Genially</i>	37
Gambar II. 3 Membuat Proyek Baru	37
Gambar II. 4 Pilih Kategori Poyek	38
Gambar II. 5 Sajian Berbagai Template	38
Gambar II. 6 Pilih Template	39
Gambar II. 7 Editing.....	40
Gambar II. 8 Sesuaikan Desain	40
Gambar II. 9 Pratinjau Projek.....	41
Gambar II. 10 Simpan dan Bagikan	41
Gambar III. 1 Bagan Analisis Data.....	83
Gambar IV. 1 Peneliti Memperkenalkan Media yang dikembangkan Kepada Para Validator	123
Gambar IV. 2 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli media dan Ahli Bahasa	143
Gambar IV. 3 Peneliti Membagikan Lembar Soal Pretest terhadap peserta didik kelas X TKJ-2.....	145
Gambar IV. 4 Guru PAI Kelas X TKJ-2 SMK N 1 Barumun Menyajikan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Interaktif Berbasis <i>Genially</i>	145
Gambar IV. 5 Interaksi Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Berbasis <i>Genially</i>	146
Gambar IV. 6 Grafik Hasil Kepraktisan Guru dan Peserta Didik.....	152
Gambar IV. 7 Guru PAI Mengisi Lembar Angket Kepraktisan Guru.....	153
Gambar IV. 8 Peserta didik Kelas X TKJ-2 Mengisi Angket Kepraktisan Peserta Didik.....	156
Gambar IV. 9 Grafik <i>N-Gain</i> Tes Hasil Belajar.....	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses di mana individu berusaha untuk menguasai pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif melalui pemanfaatan berbagai sumber pembelajaran.¹ Dalam Al-Qur'an, Allah SWT menekankan pentingnya ilmu pengetahuan dalam firman-Nya yang terdapat dalam penggalan QS. al-Mujadilah (58): 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:

" Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, "Berdirilah," (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan."²

Menurut tafsir Jalalain sebagaimana dikutip dalam buku Tauhid & Fisika Kenyataan Fisika dalam Kesadaran Tauhid karangan Suhadi & Faizatul Mabruroh menjelaskan bahwa ilmu yang dikaruniakan oleh Allah SWT sangat penting dan menjadi cahaya dalam menjalani kehidupan. Rasulullah SAW juga

¹ Cepy Riyana, *Media Pembelajaran* (Jakarta Pusat: Kemenag RI, 2008), hlm. 5.

² Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya* (Surabaya: Halim, 2007), hlm. 543.

menegaskan bahwa menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim.³ Pembelajaran yang berkualitas adalah tujuan utama yang harus diupayakan oleh setiap pendidik, terutama guru, karena guru memegang peran yang sangat strategis dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan bermakna. Salah satu aspek penting dari peran guru adalah kemampuannya dalam mengelola kelas dengan baik, mulai dari merancang strategi pembelajaran, menyampaikan materi, hingga menciptakan suasana yang kondusif agar siswa dapat menerima pelajaran dengan optimal.

Guru bukan hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga bertanggung jawab dalam membimbing, memotivasi, serta menginspirasi peserta didik untuk mencapai perkembangan maksimal dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam hal ini, peran guru menjadi sentral dalam proses pendidikan, karena guru berada di garis depan dalam membentuk karakter, keterampilan, dan pengetahuan siswa.

Hal ini sejalan dengan pendapat Samsul Nizar dan Zainal Efendi Hasibuan yang menyatakan bahwa keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan secara maksimal dan optimal sangat bergantung pada peran aktif dan profesionalisme seorang guru. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan bahkan sebagai teladan bagi peserta didiknya. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas guru itu sendiri, baik dari segi kompetensi, komitmen, maupun

³ Suhadi & Faizatul Mabruroh, *Tauhid & Fisika: Kenyataan Fisika dalam Kesadaran Tauhid* (Jakarta: Prenada Media, 2020), hlm. 56.

integritasnya dalam melaksanakan tugas-tugas pendidikan.⁴ Ada banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk menjadikan pembelajaran bermakna bagi siswa. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.⁵ Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat mendorong minat siswa dalam belajar serta mempermudah mereka dalam memahami materi dengan lebih efisien.

Media pembelajaran adalah unsur utama dalam sistem pendidikan yang memiliki fungsi yang berbeda dari komponen lainnya. Media ini digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara efektif, baik dalam kegiatan belajar secara individu maupun kelompok.⁶ Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan kualitas proses belajar siswa dan menjadikan pengalaman belajar lebih bermakna.

Dalam konteks PAI, yang merupakan pilar utama dalam pengembangan karakter Islami siswa, baik dalam kehidupan pribadi dan sosialnya mampu menebarkan kedamaian sebagai esensi ajaran agama Islam⁷. media pembelajaran yang efektif menjadi semakin penting. Tujuan dari PAI adalah untuk membekali peserta didik dengan nilai-nilai Islam yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Firman Allah SWT dalam penggalan QS. al-Anfal (8): 60

⁴ Samsul Nizar & Zainal Efendi Hasibuan, *Pendidik Ideal Bangunan Character Building* (Depok: Prenadamedia Group, 2018), hlm. 26.

⁵ Nurani Hadnistia Darmawan, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Volume 9, No. 2, 2024, hlm. 2.

⁶ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran; Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Jawa Barat: Cv Jejak, 2021), hlm. 29.

⁷ Hilda Darmaini Siregar & Zainal Efendi Hasibuan, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Volume 2, No. 5, 2024, hlm. 134.

وَأَعِدُّوا لَهُمْ مَا اسْتَطَعْتُمْ مِنْ قُوَّةٍ وَمِنْ رِبَاطِ الْخَيْلِ تُرْهِبُونَ بِهِ عَدُوَّ اللَّهِ وَعَدُوَّكُمْ
وَالْآخَرِينَ مِنْ دُونِهِمْ لَا تَعْلَمُونَهُمُ اللَّهُ يَعْلَمُهُمْ ۚ وَمَا تُنْفِقُوا مِنْ شَيْءٍ فِي سَبِيلِ اللَّهِ يُوَفِّ
فَ إِلَيْكُمْ وَأَنْتُمْ لَا تُظْلَمُونَ

Artinya:

"Persiapkanlah untuk (menghadapi) mereka apa yang kamu mampu, berupa kekuatan (yang kamu miliki) dan pasukan berkuda. Dengannya (persiapan itu) kamu membuat gentar musuh Allah, musuh kamu dan orang-orang selain mereka yang kamu tidak mengetahuinya, (tetapi) Allah mengetahuinya. Apa pun yang kamu infakkan di jalan Allah niscaya akan dibalas secara penuh kepadamu, sedangkan kamu tidak akan dizalimi."⁸

Sebagaimana dalam tafsir Tarbawi yang dikutip dalam buku Tafsir Tarbawi: Nilai-Nilai Pendidikan dalam Al-Quran karangan Salman Harun, beliau menegaskan bahwa ayat ini memerintahkan agar umat Islam kapanpun dan dimanapun untuk senantiasa siap dalam menghadapi serangan musuh. Untuk itu, perlu terus-menerus menyediakan kekuatan untuk menangkis serangan yang ada. Kekuatan itu dapat berbentuk *soft power*, seperti kekuatan ilmu pengetahuan dan teknologi, ekonomi, pendidikan., mental, nasionalisme, dan sebagainya.⁹ Dalam konteks pembelajaran, ayat ini dapat dimaknai sebagai dorongan untuk memanfaatkan segala peluang yang ada, termasuk teknologi modern, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadikan Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai bagian penting dalam pembentukan karakter spiritual dan moral siswa. Siswa SMK tidak hanya perlu menguasai keterampilan teknis yang

⁸ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim dan...*, hlm.184 .

⁹ Salman Harun, *Tafsir Tarbawi: Nilai-Nilai Pendidikan dalam Al-Quran* (Tangerang Selatan: Lentera Hati, 2019), hlm. 171.

sesuai dengan tuntutan dunia kerja, tetapi juga harus memiliki sikap etis dan moral yang berlandaskan nilai-nilai agama. Pembelajaran PAI di SMK berfungsi untuk membentuk akhlak mulia serta memperdalam pemahaman agama, sekaligus mendorong siswa agar dapat mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan pendidikan agama di SMK menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam menyesuaikan metode dan media pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan siswa yang beragam. Siswa memiliki berbagai gaya belajar dan latar belakang yang berbeda, sehingga pendekatan pembelajaran harus mampu menjangkau seluruh siswa secara efektif. Perkembangan teknologi dan perubahan sosial juga menuntut inovasi dalam pembelajaran agar materi agama dapat disampaikan dengan cara yang menarik dan relevan bagi siswa masa kini.

Guru dan tenaga pendidik perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif, menggunakan berbagai media pembelajaran modern serta metode interaktif. Hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya memahami materi secara teori, tetapi juga mampu menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran PAI di SMK dapat memberikan kontribusi besar dalam membentuk generasi muda yang tidak hanya ahli secara teknis, tetapi juga memiliki karakter moral

dan spiritual yang kuat..¹⁰ Siswa SMK biasanya fokus pada mata pelajaran kejuruan, mengakibatkan waktu dan perhatian mereka terhadap mata pelajaran agama relatif terbatas. Selain itu, minimnya metode yang diterapkan dalam pengajaran sehingga proses pembelajaran dinilai kurang menarik.¹¹ Untuk mengatasi hal ini, guru PAI perlu mengembangkan media pembelajaran inovatif yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas X SMK Negeri 1 Barumun, pada 14 November 2024, serta wawancara dengan salah seorang guru pengampu mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), bahwa saat pembelajaran berlangsung, beliau menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Komunikasi yang terjadi hanya berlangsung satu arah, yaitu penjelasan dari beliau. Sementara siswa duduk diam dan mendengarkan serta diminta mencatat info-info penting dari materi yang disampaikan.¹² Siswa cenderung pasif saat proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan sejumlah siswa yang hanya terpaku mendengarkan materi pembelajaran.

Partisipasi siswa yang rendah dalam pembelajaran bisa memengaruhi hasil belajar yang tidak maksimal. Studi menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berhubungan positif dengan prestasi akademik yang

¹⁰ Rif'an Al Muhar, dkk., "Manajemen Strategi Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Bakat dan Minat Keagamaan Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Padang Lawas." *Jurnal Literasiologi*, Volume 10, No. 1, 2023, hlm. 164.

¹¹ Ani Ramayanti, dkk., "Implementasi Inovasi Pembelajaran Pai Intelligences di Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Multiple," *Jurnal Educatio* Volume 9, No. 4, 2023, hlm. 1-2.

¹² Wardiansyah Nasution, Guru SMK Negeri 1 Barumun, *Observasi*, Senin, 14 November 2024.

tinggi dan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pelajaran.¹³ Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara fisik, emosional, dan kognitif agar lebih termotivasi dalam belajar PAI. Hal ini merupakan tantangan besar bagi para guru PAI di SMK dalam menemukan metode dan media yang cocok dengan karakteristik siswa SMK dan dapat meningkatkan minat belajar mereka.

Problem-Based Learning (PBL) merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. Model pembelajaran ini menekankan pada pengembangan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah berdasarkan situasi nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. PBL dipercaya mampu mengasah keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan kerja sama antar siswa secara lebih optimal.¹⁴ PBL juga mengajak siswa untuk berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena mereka secara langsung terlibat dalam mencari dan merumuskan solusi terhadap masalah-masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning/PBL) dapat diterapkan dengan mengaitkan masalah-masalah sehari-hari dengan prinsip-prinsip Islam. Misalnya, siswa didorong untuk menganalisis tantangan etika, sosial, dan moral melalui perspektif ajaran

¹³ Eggi G. Ginanjar, dkk., "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Partisipasi Belajar Peserta Didik Smk," *Journal Of Mechanical Engineering Education*, Volume 6, No. 2, 2019, hlm. 207.

¹⁴ Resti Ardianti, dkk., "Problem-Based Learning : Apa dan Bagaimana," *Journal For Physics Education And Applied Physics*, Volume 3, No. 1, 2021, hlm. 28.

Islam serta mengembangkan solusi yang praktis dan relevan. Menurut Iwan Setiawan, PBL membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI sekaligus mendukung pengembangan nilai-nilai Islam seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kesadaran sosial.¹⁵ Hal tersebut sangatlah penting dalam proses pembentukan karakter siswa yang tidak hanya sekadar memiliki pemahaman tentang agama, tetapi juga mampu mengimplementasikan nilai-nilai agama dalam aktivitas sehari-hari. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, melainkan juga mengamalkan ajaran agama dalam setiap aspek kehidupan mereka. Penerapan nilai-nilai agama secara konsisten ini menjadi landasan kuat untuk membentuk pribadi yang berakhlak mulia dan bertanggung jawab dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning/PBL*) dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) masih menghadapi berbagai kendala, terutama terkait dengan keterbatasan ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung siswa dalam memecahkan masalah. Keterbatasan ini menghambat potensi penuh PBL untuk melibatkan siswa secara aktif dan memperdalam pemahaman mereka. Untuk mengatasi tantangan tersebut dan meningkatkan keberhasilan PBL dalam PAI, sangat penting untuk mengintegrasikan alat dan sumber daya teknologi yang canggih. Pemanfaatan teknologi modern dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mendukung, sehingga siswa lebih mudah menganalisis

¹⁵ Iwan Setiawan, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Project-Based Learning di SMA Islam," *Jurnal Pengembangan dan Sosial Keagamaan*, Volume 3, No. 2, 2024, hlm. 58.

dan menyelesaikan masalah nyata berdasarkan ajaran Islam. Oleh karena itu, investasi dalam infrastruktur teknologi yang memadai dan pelatihan bagi para pendidik sangat diperlukan untuk memaksimalkan manfaat PBL dan meningkatkan kualitas pendidikan agama secara keseluruhan.¹⁶ Media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi mampu menarik minat siswa serta mendorong mereka untuk lebih terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah.¹⁷ Oleh karena itu, penggabungan media pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi menjadi langkah strategis untuk memaksimalkan pelaksanaan PBL dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa integrasi media interaktif berbasis teknologi sangat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan temuan Yuliana Sesi Bitu dan rekan-rekannya, siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif menunjukkan minat yang lebih tinggi dan tingkat partisipasi aktif yang lebih besar selama proses belajar berlangsung. Hasil ini menekankan peran positif media interaktif dalam menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan aktif mereka, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan prestasi belajar. Media tersebut menciptakan suasana belajar yang dinamis dan memotivasi, sehingga membuat pengalaman

¹⁶ Iwan Setiawan, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan....", hlm. 61.

¹⁷ Munawir, dkk., "Peran Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, Volume 9, No. 1, 2024, hlm. 64.

belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa.¹⁸ Selain itu, Siti Rinjani menekankan bahwa media interaktif seperti *genially* memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan mengasah keterampilan pemecahan masalah mereka. Media tersebut tidak hanya membuat siswa lebih terlibat secara mendalam, tetapi juga mendorong mereka untuk menganalisis situasi secara cermat dan mengembangkan solusi yang efektif secara mandiri. Pendekatan ini mendorong proses pembelajaran yang lebih aktif dan reflektif, sehingga membantu siswa menjadi pemikir dan pemecah masalah yang lebih baik.¹⁹ Temuan ini menegaskan bahwa media interaktif berbasis teknologi tidak hanya berhasil menarik minat siswa, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih dalam dan penuh makna.

Salah satu platform yang banyak digunakan saat ini adalah *genially*. Platform ini memungkinkan pembuatan konten pembelajaran interaktif, seperti infografis, video, kuis, dan permainan edukatif.²⁰ Penggunaan *genially* tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif dalam suasana yang menyenangkan.

Namun, penelitian terkait penggunaan *genially* dalam pembelajaran PAI, khususnya di SMK, masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian lebih

¹⁸ Yuliana Sesi Bitu, dkk., "Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa," *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Volume 5, No. 2, 2024, hlm. 193.

¹⁹ Siti Rinjani, "Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa Pbsi UIN Jakarta," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 3, No. 1, 2024, hlm. 57.

²⁰ Alza Nabel Zamzami & Raharjo, "Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pai di SMK Negeri 2 Semarang," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, Volume 2, No. 2, 2024, hlm. 32.

banyak dilakukan pada mata pelajaran umum seperti matematika atau sains. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih spesifik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *genially* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI di SMK.

Dari berbagai isu yang telah diuraikan, terlihat adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di SMK. Penggunaan *genially* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) diharapkan mampu meningkatkan partisipasi siswa di SMK Negeri 1 Barumun. Dengan fitur-fitur interaktif yang dimilikinya, *genially* dapat mendukung penerapan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) serta membantu siswa dalam menyelesaikan masalah dengan berlandaskan nilai-nilai Islam yang telah mereka pelajari.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di bidang Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di Smk Negeri 1 Barumun”**.

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini tercermin dari rendahnya partisipasi aktif siswa selama pelajaran, baik dalam diskusi, tanya jawab, maupun kegiatan praktis yang

relevan dengan materi. Banyak siswa cenderung pasif dan hanya menjadi pendengar dalam proses pembelajaran, yang dapat mengakibatkan kurangnya pemahaman mendalam tentang nilai-nilai agama.

2. Penggunaan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan tidak menarik bagi siswa. Metode ini sering kali tidak mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga pembelajaran terasa kurang relevan dan membosankan. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi siswa untuk belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PAI sering kali terbatas pada buku teks dan presentasi sederhana. Hal ini menyebabkan kurangnya variasi dalam metode penyampaian materi. Media pembelajaran yang tidak menarik dapat mengakibatkan siswa kehilangan minat dan motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media interaktif yang lebih inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
4. Meskipun teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan pesat, pemanfaatannya dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih sangat terbatas. Baik guru maupun siswa belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Dalam hal ini, platform interaktif seperti *genially* diharapkan dapat menjadi alat yang berharga untuk

menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta memotivasi siswa agar lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dideskripsikan di atas, maka penelliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan media interaktif berbasis *genially* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumon.
2. Materi yang digunakan adalah materi Perilaku Mahabbah, Khauf, Raja', dan Tawakkal dalam Menata Kehidupan.
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasi *genially* untuk meingkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam fase E di SMK Negeri 1 Barumon memenuhi kriteria valid, praktis, dan efesien,

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan Batasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang diangkat penulis dalam peneltian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran prodak pengembangan media interaktif berbasis *genially* yang dikembangkan?
2. Bagaimana validitas (kelayakan) media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam fase E di SMK Negeri 1 Barumon?

3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam fase E di SMK Negeri 1 Barumun?
4. Bagaimaa efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam fase E di SMK Negeri 1 Barumun?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk memahami gambaran prodak pengembangan media interaktif berbasis *genially* yang dikembangkan.
2. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun memenuhi kriteria Valid.
3. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun memenuhi kriteria praktis.
4. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun memenuhi kriteria efektif.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk peserta didik SMK yaitu:

1. Media pembelajaran interaktif yang dibuat berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *genially* yang dikembangkan membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *genially* memuat kegiatan dan latihan yang mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan suatu permasalahan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Media pembelajaran interaktif berbasis *genially* di desain dengan tampilan yang menarik pada materi Pendidikan Agama Islam.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, dengan adanya karya ilmiah ini dimaksudkan untuk menambah pengetahuan, pemahaman, dan referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk Peserta didik

Adapun manfaat penelitian ini bagi peserta didik, yaitu:

- 1) Peserta didik bersemangat dalam belajar dan lebih mudah memahami materi pembelajaran.
- 2) Peserta didik merasa senang dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berdampak pada peningkatan hasil belajarnya.

b. Bagi Guru

Adapun manfaat penelitian ini bagi guru adalah sebagai panduan praktis bagi guru dalam menggunakan *genially* untuk pembelajaran interaktif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi sekolah untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih berkualitas.

d. Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti selanjutnya untuk menambahkan pengetahuan dan wawasan agar dapat menjadi tenaga pendidik yang profesional nantinya.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada

pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terdapat beberapa asumsi yang mendasari penelitian ini, antara lain:

- a. Diasumsikan bahwa siswa memiliki kemauan dan kemampuan untuk menggunakan media berbasis teknologi seperti *genially* serta bersikap terbuka terhadap metode pembelajaran interaktif.
- b. Materi yang dikembangkan diasumsikan telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Indikator Kurikulum Merdeka, khususnya untuk Fase E.
- c. Ketersediaan infrastruktur teknologi, seperti perangkat komputer atau smartphone serta akses internet yang memadai di sekolah, dianggap cukup untuk mendukung implementasi media ini.
- d. Guru Pendidikan Agama Islam diasumsikan memiliki kemampuan dan motivasi untuk mengintegrasikan media ini dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Mengingat keterbatasan peneliti dalam penelitian pengembangan yang akan dilakukan, maka peneliti memiliki keterbatasan pengembangan dalam beberapa hal, antara lain:

- a. Waktu yang terbatas dalam proses penelitian dapat membatasi pengujian media interaktif hanya pada beberapa pertemuan, sehingga hasilnya mungkin belum mencerminkan dampak jangka panjang.

- b. Media yang dikembangkan mungkin hanya mencakup sebagian kecil dari keseluruhan materi Pendidikan Agama Islam untuk Fase E, sehingga penerapannya tidak menyeluruh.
- c. Uji coba pengembangan dibatasi pada siswa fase E di SMK Negeri 1 Barumun.

I. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel adalah gambaran rinci tentang bagaimana variabel dalam penelitian akan diukur atau diamati dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, definisi operasional variabel menggambarkan langkah-langkah atau indikator spesifik yang digunakan untuk menilai dan mengidentifikasi variabel secara objektif dalam konteks penelitian.

1. Pengembangan Media Interaktif

Pembelajaran dengan media interaktif adalah proses penyampaian pengetahuan dan informasi yang berkaitan dengan pengenalan, penggunaan, dan penerapan perangkat lunak pendidikan yang menggabungkan komponen audiovisual dan menu pilihan materi pembelajaran. Metode ini melibatkan siswa dengan menyajikan konten yang dinamis dan interaktif, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memungkinkan penyesuaian sesuai kebutuhan individu peserta didik. Melalui kombinasi rangsangan visual dan auditori serta navigasi yang intuitif, media interaktif membantu

meningkatkan pemahaman dan daya ingat terhadap materi pembelajaran.²¹ Pengembangan media interaktif dalam penelitian ini meliputi proses penciptaan dan penerapan alat berbasis teknologi yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajaran. Media ini dirancang khusus untuk merespons interaksi siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, imersif, dan menarik. Dalam lingkungan pendidikan, media interaktif tersebut bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa serta mendorong partisipasi aktif mereka, sehingga membantu mereka memahami dengan lebih baik dan menyelesaikan masalah secara efektif yang berkaitan dengan materi pelajaran yang diajarkan.

2. *Genially*

Genially adalah alat digital canggih yang memungkinkan guru dan siswa untuk mengembangkan berbagai sumber belajar interaktif. Sumber belajar ini mencakup presentasi yang hidup, infografis yang menarik perhatian, kuis interaktif, dan permainan edukatif yang meningkatkan proses pembelajaran secara keseluruhan. Dengan *genially*, pengguna dapat membuat konten yang bersifat edukatif sekaligus menarik, mendorong keterlibatan dan pemahaman yang lebih baik. Fitur-fitur fleksibelnya mendukung kustomisasi dan interaktivitas, sehingga menjadi aset berharga untuk lingkungan pendidikan

²¹ Rahma & Nurhayati, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi pada Pembelajaran Matematika," *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, Volume 2, No. 1, 2021, hlm. 39.

dan pelatihan masa kini.²² Dalam penelitian ini, *genially* dimanfaatkan sebagai sarana untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang berfokus pada peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

3. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa dalam penelitian ini mencakup partisipasi aktif yang meliputi dimensi kognitif, emosional, dan perilaku selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini berarti siswa diharapkan dapat mempertahankan fokus, menunjukkan minat yang tulus, serta berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar. Fuad Try Satrio Utomo menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat secara signifikan meningkatkan tingkat partisipasi siswa. Ketika bahan pembelajaran dirancang dengan baik agar menarik dan interaktif, media tersebut secara efektif mampu menarik perhatian siswa serta memotivasi mereka untuk lebih antusias dan bersemangat dalam belajar. Akibatnya, keterlibatan yang meningkat ini berujung pada pemahaman materi yang lebih baik dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas serta memecahkan masalah. Oleh karena itu, pengembangan dan integrasi media pembelajaran interaktif sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang optimal yang mendukung keterlibatan lebih dalam dan hasil

²² Maria Septianingsih, dkk., "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform Genially pada Subtema Penghematan Energi," *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Volume 15, No. 1, 2023, hlm. 34.

belajar yang lebih baik bagi siswa.²³ Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik tidak hanya memfasilitasi penyampaian materi, tetapi juga berperan penting dalam membangun suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

4. Pemecahan Masalah

Bernard, sebagaimana disebutkan dalam jurnal yang ditulis oleh Nuriyatul Isnain dan tim, menggambarkan pemecahan masalah sebagai metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajarnya. Pendekatan ini mendorong siswa untuk langsung berpartisipasi dalam berbagai aktivitas seperti eksplorasi, eksperimen, pengamatan, dan penyelidikan terhadap topik atau situasi yang diberikan. Metode ini membantu siswa untuk secara mandiri menemukan masalah dan mencari solusi, sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif mereka. Dengan demikian, pembelajaran berbasis pemecahan masalah memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna dengan melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri melalui penemuan dan penyelidikan, bukan hanya menerima informasi secara pasif.²⁴ Dalam penelitian ini, pemecahan masalah dipahami sebagai proses berpikir kritis di mana siswa secara aktif terlibat dalam mengatasi

²³ Fuad Try Satrio Utomo, "Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 8, No. 2, 2023, hlm. 3644.

²⁴ Nuriyatul Isnaini, dkk., "Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Teori Polya pada Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau Dari Gender," *Jurnal Natural Science Educational Research*, Volume 4, No. 1, 2021, hlm. 84.

hambatan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Proses ini melibatkan tidak hanya mengenali masalah, tetapi juga mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi dan secara cermat menilai efektivitas solusi yang dipilih. Melalui penggunaan media interaktif berbasis *genially*, siswa didorong untuk meningkatkan keterlibatan kognitif mereka dengan berpikir lebih aktif, analitis, dan kreatif. Pendekatan ini membantu siswa dalam merancang solusi yang tepat dan matang terhadap tantangan yang berkaitan dengan materi Pendidikan Agama Islam, sehingga mendorong pemahaman yang lebih mendalam dan penerapan materi secara praktis.

5. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E adalah pembelajaran yang berlangsung di tingkat SMK sederajat, yang menekankan pada pemahaman dan penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan media interaktif untuk mendukung pembelajaran PAI dengan pendekatan yang lebih situasional dan relevan dengan kehidupan siswa.

Dari paparan di atas, peneliti mengaris bawahi bahwa media interaktif berbasis *genially* didefinisikan sebagai media pembelajaran digital yang memanfaatkan platform *genially* untuk menyajikan materi Pendidikan Agama Islam (PAI) secara visual, dinamis, dan interaktif guna meningkatkan partisipasi aktif siswa. Keterlibatan siswa diartikan sebagai tingkat partisipasi aktif dan minat mereka dalam kegiatan pembelajaran melalui interaksi dengan media

tersebut. Pemecahan masalah mengacu pada kemampuan siswa dalam menganalisis dan menyelesaikan masalah yang relevan dengan PAI, yang diukur dari keterampilan berpikir kritis dan kemampuan menerapkan konsep agama dalam kehidupan. Pembelajaran PAI fase E mencakup materi keagamaan yang ditujukan untuk siswa SMK, dengan tujuan pengembangan karakter dan pemahaman nilai-nilai Islam.

Media pembelajaran interaktif berbasis *genially* dianggap valid setelah dinilai oleh ahli atau validator melalui kevalidan dengan mempertimbangkan item-item evaluasi. Dianggap praktis jika para validator menyatakan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran serta dapat digunakan oleh peserta didik. Selanjutnya media pembelajaran interaktif berbasis *genially* dianggap efektif bila dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, yaitu mencapai hasil belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berfungsi sebagai kerangka terperinci yang mengatur isi tesis secara koheren. Setiap bagian saling terhubung satu sama lain, membentuk struktur yang utuh dan menyeluruh. Bagian ini memberikan gambaran singkat namun mendalam mengenai pokok-pokok utama yang dibahas di setiap bab. Susunan pembahasan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut untuk menjaga kejelasan dan alur logis sepanjang karya ini:

BAB I Pendahuluan, menguraikan tentang, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, manfaat penelitian, asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian teori, berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu meliputi, kajian teori yang terdiri dari pengertian media pembelajaran interaktif, *genially*, Pendidikan Agama Islam (PAI), penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.

BAB III Metodologi penelitian, meliputi, jenis dan model pengembangan, Lokasi dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, jenis data, prosedur pengembangan, instrumen dan teknik pengumpulan data, uji validitas, serta teknik analisis data.

BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini membahas, hasil penelitian, pembahasan penelitian, dan keterbatasan penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Saran, membahas Kesimpulan, implementasi penelitian, serta saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* sudah tidak asing lagi bagi kita. Istilah ini merujuk pada alat, instrumen, atau perangkat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Dalam konteks pendidikan, *media pembelajaran* mengacu pada segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, yang dapat merangsang pemikiran, emosi, perhatian, serta keinginan untuk belajar, sehingga mendukung terjadinya proses pembelajaran.²⁵ Media pembelajaran, ketika dirancang dan dimanfaatkan secara efektif, melampaui perannya sebagai sekadar alat bantu mengajar; media ini berfungsi sebagai katalisator dinamis yang mendorong keterlibatan yang bermakna dan memperkaya kualitas interaksi antara pendidik dan peserta didik, sehingga meningkatkan keseluruhan pengalaman pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat atau metode serta teknik yang digunakan sebagai mediator komunikasi antara guru dan siswa agar komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa lebih efektif dalam

²⁵ Olivia Feby Mon Harahap, dkk., *Media Pembelajaran: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris* (Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka, 2022), hlm. 3.

proses pendidikan di sekolah.²⁶ Media pembelajaran mencakup berbagai alat, metode, dan teknik yang berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara pendidik dan peserta didik, sehingga memfasilitasi interaksi dan komunikasi yang lebih efektif selama proses pendidikan di sekolah. Menurut Anita Trisiana, media pembelajaran adalah sumber daya pendidikan yang berperan penting dalam membentuk dan memengaruhi lingkungan serta kondisi belajar, yang dirancang dan disesuaikan secara cermat oleh guru untuk memenuhi kebutuhan khusus dalam proses pembelajaran.²⁷ Oleh karena itu, media pembelajaran berfungsi tidak hanya sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai fasilitator penting dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung dan merangsang. Lingkungan yang kondusif ini berkontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa serta memperbaiki prestasi akademik mereka secara keseluruhan.

Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran meliputi berbagai alat, metode, dan perangkat yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media tersebut memiliki peran penting dalam mempermudah pemahaman materi serta meningkatkan efektivitas transfer pengetahuan dan informasi dari pendidik kepada peserta didik, sehingga mendukung terciptanya pengalaman pembelajaran yang lebih

²⁶ Abdul Wahab, dkk., *Media Pembelajaran Matematika* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 2.

²⁷ Anita Trisiana, "Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Volume 10, No. 2, 2020, hlm. 33.

efisien dan menarik. Terkait pentingnya penggunaan media pembelajaran, Allah SWT berfirman dalam QS. al-Fussilat (2): 37

وَمِنْ ءَايَاتِهِ اللَّيْلُ وَالنَّهَارُ وَالشَّمْسُ وَالْقَمَرُ لَا تَسْجُدُوا لِلشَّمْسِ وَلَا لِلْقَمَرِ
وَأَسْجُدُوا لِلَّهِ الَّذِي خَلَقَهُنَّ إِن كُنتُمْ إِيَّاهُ تَعْبُدُونَ

Artinya:

“Sebagian dari tanda-tanda (kebesaran)-Nya adalah malam, siang, matahari, dan bulan. Janganlah bersujud pada matahari dan jangan (pula) pada bulan. Bersujudlah kepada Allah yang menciptakannya jika kamu hanya menyembah kepada-Nya.”²⁸

Ayat ini menyoroti fenomena alam berupa malam dan siang sebagai manifestasi mendalam dari keesaan dan kebesaran Allah yang Maha Agung. Ayat ini juga menyebutkan matahari dan bulan, benda langit yang sangat terkait dengan pergantian siklus malam dan siang. Malam diawali dengan terbenamnya matahari, sedangkan siang datang dengan terbitnya matahari. Matahari dan bulan bergerak mengikuti orbit yang telah ditetapkan dalam sebuah sistem yang sempurna dan seimbang, yang diatur secara teliti oleh Allah. Oleh karena itu, manusia diingatkan bahwa hanya kepada Sang Pencipta yang mengatur tatanan alam semesta ini lah ibadah harus ditujukan, bukan kepada matahari atau bulan itu sendiri. Secara implisit, ayat ini menjadi pelajaran sekaligus dorongan bagi para pendidik untuk dengan bijaksana memilih dan memanfaatkan

²⁸ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya* (Surabaya: Halim, 2007), hlm. 480.

media pembelajaran yang selaras dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.²⁹ Pemakaian media ini memberikan peluang bagi siswa untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata di sekitar mereka, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih jelas dan penuh makna.

Media pembelajaran mencakup berbagai format yang beragam, seperti teks tertulis, gambar visual, video, rekaman audio, dan alat interaktif, yang semuanya dirancang dengan cermat untuk meningkatkan dan mempermudah pengalaman belajar. Secara mendasar, media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung penting yang mengaitkan materi pelajaran dengan pemahaman siswa, sehingga memperdalam pemahaman dan keterlibatan mereka terhadap isi pendidikan.

Menurut Elaine dan rekan-rekannya, yang dikutip dalam jurnal karya Rudi Yulio Ariandiono dan tim, media interaktif didefinisikan sebagai integrasi yang mulus dari berbagai format digital-termasuk teks elektronik, grafik, video, dan audio-dalam sebuah lingkungan digital yang terorganisir dengan baik. Lingkungan ini memungkinkan pengguna untuk secara aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan data, sehingga memudahkan pencapaian tujuan edukatif atau komunikasi tertentu.³⁰

Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media

²⁹ Muhammad Irsan Barus & Syadidul Kahar, *Pendidikan Perspektif Islam : Analisis Teologis dan Filosofis dalam Konteks Kontemporer* (Sumatera Utara: Madina Publisher, 2020), hlm. 125-126.

³⁰ Rudi Yulio Arindiono, dkk., "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 Sd," *Jurnal Sains dan Seni Pomits*, Volume 2, No. 1, 2013, hlm. 29.

pembelajaran interaktif merupakan instrumen atau platform yang digunakan dalam proses pendidikan yang memungkinkan terjadinya interaksi dinamis dua arah antara siswa, materi pembelajaran, dan pengajar. Dengan memanfaatkan teknologi digital, media ini menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya lebih menarik dan kreatif tetapi juga menyenangkan, sehingga meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.

b. Pengertian Pembelajaran Interaktif

Metode pembelajaran interaktif merupakan strategi pengajaran yang diterapkan oleh pendidik untuk menyampaikan materi sekaligus melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Metode ini mendorong partisipasi siswa sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif.³¹ Media interaktif memiliki peran penting dalam membantu pendidik menyampaikan informasi secara efektif kepada peserta didik, sekaligus mengubah pengalaman belajar menjadi proses yang lebih dinamis, menarik, dan menyenangkan.³² Dengan mengintegrasikan media interaktif dalam proses pembelajaran, siswa bertransformasi dari penerima informasi pasif menjadi peserta aktif yang terlibat secara mendalam melalui eksplorasi, diskusi, dan

³¹ Dyah Aminatun, dkk., “Pelatihan Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Interaktif di SMK Nurul Huda Pringsewu,” *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service (JEIT-CS)*, Volume1, No. 2 (2022), hlm. 67.

³² Asih Indartiwi, dkk., “Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran di Era,” *Jurnal Mercubuana*, Volume 2, No. 1 (2020), hlm. 29–30.

kegiatan pemecahan masalah. Keterlibatan aktif ini mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berdampak.

Peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran interaktif adalah sebuah pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif antara guru dan siswa serta interaksi kolaboratif antar siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini mengedepankan komunikasi dua arah yang dinamis antara pendidik dan peserta didik, sehingga menciptakan suasana belajar yang hidup dan interaktif. Dalam lingkungan pembelajaran ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi pasif, melainkan juga sebagai kontributor aktif yang terlibat dalam diskusi mendalam, kerja sama tim, eksplorasi kreatif, serta penyelesaian masalah secara kritis.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Anwar, media pembelajaran interaktif dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis.³³

1) Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan media yang memadukan berbagai unsur seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi untuk menciptakan pembelajaran yang dinamis.

2) *E-Learning*

³³ C Anwar, *Pembelajaran Berbasis Teknologi: Strategi dan Aplikasinya dalam Dunia Pendidikan*. (Surabaya: Unesa University Press, 2022), hlm 132.

E-Learning merupakan platform pembelajaran online yang memungkinkan siswa belajar mandiri dan berinteraksi dengan materi secara digital.

3) Game Edukasi

Game yang dirancang khusus untuk mengembangkan keterampilan khusus dalam lingkungan pendidikan, seperti Logika, pemecahan masalah, dan keterampilan motorik.

d. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Manfaat media pembelajaran interaktif telah dibuktikan oleh berbagai penelitian diantaranya adalah:

- 1) Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui representasi visual yang menarik dan kesempatan untuk memberikan umpan balik langsung, siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran mereka.³⁴
- 2) Media interaktif dapat membantu menumbuhkan pembelajaran pribadi dan mandiri (self-paced learning). Siswa mempunyai akses terhadap materi pembelajaran kapan saja dan dapat menyesuaikan kecepatan belajarnya sesuai dengan kemampuan masing-masing. Hal ini sangat berguna dalam konteks pembelajaran online dan campuran

³⁴ H. Priyono, "Media Pembelajaran Interaktif: Solusi dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa" *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Volume 13, No. 3, 2022, hlm. 67.

di mana media interaktif seperti platform digital dan perangkat lunak pembelajaran sering digunakan.³⁵

- 3) Media interaktif memungkinkan pertimbangan konten pembelajaran lebih mendalam. Melalui simulasi, permainan edukatif, dan modul interaktif, siswa memperoleh pemahaman konsep yang lebih mendalam melalui eksplorasi dan pengalaman langsung.³⁶ Penelitian Priyono (2022) misalnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis aplikasi edukasi dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika pada kalangan siswa SMP.³⁷

Dari uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki manfaat penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, memfasilitasi pembelajaran mandiri, serta memperdalam pemahaman dan retensi materi. Dengan menggabungkan elemen visual, audio, dan fitur interaktif, media ini mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar serta mendukung pembelajaran kolaboratif dan berbasis masalah. Hal ini juga mempermudah guru dalam melakukan evaluasi real-time terhadap kemajuan siswa. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam di SMK, penggunaan media interaktif seperti *genially*

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018).

³⁶ T. Hidayat, "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa.," *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 14, No. 2, 2021, hlm. 98.

³⁷ H. Priyono, "Penerapan Media Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika di SMP," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Volume 14, No. 2, 2022, hlm. 102.

berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.

2. Media Interaktif *Genially*

a. Pengertian Media Interaktif *Genially*

Didirikan pada tahun 2015 oleh sebuah tim yang dipimpin oleh Jorge Jiménez Martínez dan Rafa Torres, *genially* dikembangkan dengan visi untuk menyediakan sebuah platform inovatif yang memberdayakan pengguna agar dapat dengan mudah menciptakan konten visual yang menarik dan interaktif. Alat ini dirancang agar dapat diakses oleh siapa saja, termasuk mereka yang tidak memiliki keahlian khusus dalam desain grafis atau pemrograman tingkat lanjut, sehingga membuat proses pembuatan konten menjadi lebih intuitif dan efisien.³⁸ Sampai saat ini, *genially* telah menjadi pilihan utama bagi para pendidik, siswa, dan profesional dari berbagai sektor dalam menciptakan presentasi, infografis, kuis, serta media pembelajaran interaktif yang kreatif dan inovatif.

Genially adalah alat pembelajaran interaktif yang menawarkan berbagai fitur menarik. Alat ini tidak hanya meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk mengevaluasi minat mereka terhadap materi pelajaran. Para pendidik

³⁸ Saifa Nur Aqmarina, "Pemanfaatan *Genially* Untuk Pembelajaran Berbasis Digital," 2024, <https://www.kompasiana.com/saifanuraqmarina1359/65f904b3de948f2dd1535d82/pemanfaatan-web-genial-ly-untuk-pembelajaran-berbasis-digital>.

dapat menggunakan *genially* untuk merancang materi pembelajaran yang dinamis dan mudah diakses oleh siswa kapan saja. Selain itu, platform ini mendukung pembuatan kuis dan permainan edukatif yang disesuaikan, serta integrasi konten multimedia dari platform daring seperti YouTube, YouTube Music, Spotify, dan lainnya. *Genially* juga memungkinkan penggunaan file media yang tersimpan di komputer pengguna, sehingga memberikan fleksibilitas besar dalam menyusun konten pengajaran yang inovatif dan menarik.³⁹ Dengan fleksibilitas yang tinggi, *genially* menjelma sebagai solusi terbaik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi para siswa.

Platform ini menawarkan kesempatan kepada guru untuk membuat konten yang lebih kreatif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran mereka, seperti menambahkan video pendidikan, tes interaktif, permainan edukasi, dan banyak lagi.⁴⁰ Dengan kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, *genially* membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan dapat menyesuaikan gaya belajar siswa yang beragam, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Peneliti mendefenisikan bahwa *genially* merupakan platform digital yang digunakan untuk membuat berbagai media pembelajaran

³⁹ Nurlaily Khoirun Ni'mah, dkk., "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media *Genially* dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang," *Journal Metamorfosa*, Volume 10, No. 1, 2022, hlm. 3.

⁴⁰ Rahmat, A., "Penggunaan *Genially* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Menengah.," *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, Volume 9, No. 1, 2021, hlm. 33.

interaktif seperti presentasi, kuis, infografis, dan elemen visual lainnya. Platform ini memungkinkan pengguna untuk menggabungkan elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan audio untuk membuat konten interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

b. Keunggulan *Genially* sebagai Media Pembelajaran

Salah satu manfaat utama *genially* adalah Anda dapat membuat presentasi interaktif yang tidak hanya menyajikan informasi sepihak, namun juga mendorong partisipasi siswa melalui kuis dan aktivitas interaktif lainnya. *Genially* juga memungkinkan pengguna mengukur kemajuan siswa menggunakan fitur penilaian berbasis kuis dan pertanyaan interaktif.⁴¹ Dengan cara ini, guru dapat secara langsung mengevaluasi pemahaman siswa dan memberikan umpan balik yang lebih cepat dan tepat, yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Rahmat beberapa manfaat *genially* dalam pembelajaran adalah:⁴²

1) Interaktivitas

Siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten yang disajikan melalui klik, drag, atau menjawab pertanyaan yang ada dalam media pembelajaran.

⁴¹ R. Fatimah, "Efektivitas Media Pembelajaran Genially dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa," *Jurnal Pendidikan Digital* 8, No. 2, 2021, hlm. 49.

⁴² Rahmat, A., "Penggunaan Genially Sebagai..., hlm. 34.

2) Visualisasi Menarik

Genially menawarkan beragam templat yang menarik dan profesional untuk membuat materi lebih jelas dan mudah dipahami.

3) Fleksibilitas dan kemudahan penggunaan

Fungsi drag-and-drop intuitif memungkinkan guru membuat konten dengan mudah tanpa memerlukan pengetahuan teknis khusus.

4) Aksesibilitas

Konten pembelajaran yang dibuat melalui *Genially* dapat diakses menggunakan berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan ponsel pintar, sehingga memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja tanpa batasan.

c. Langkah-langkah Menggunakan *Genially*

Berikut adalah langkah-langkah menggunakan *genially* beserta panduan umum:

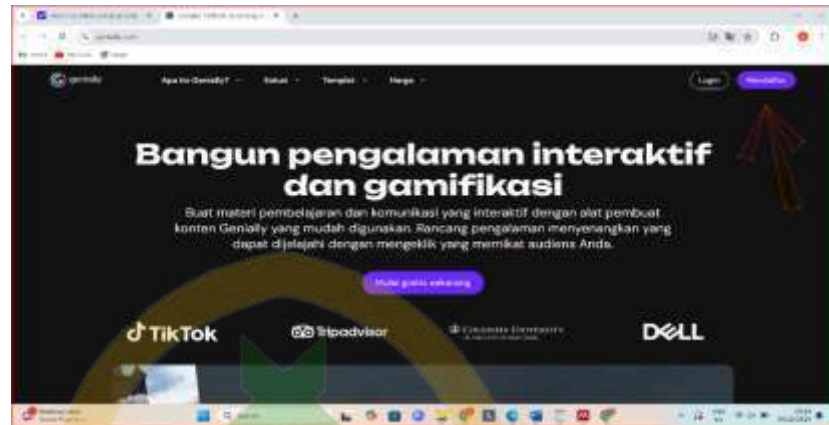
1) Akses *Genially*

a) Buka *Genially* Melalui Browser.



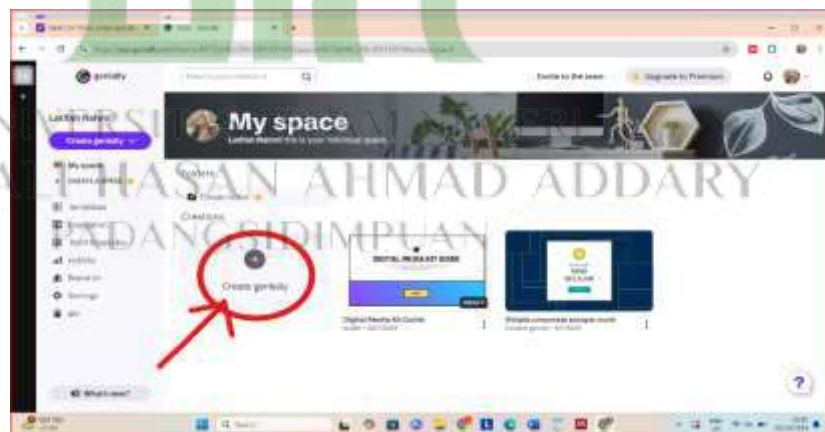
Gambar II. 1 Akses *Genially* di Browser

- b) Daftarkan akun baru jika belum memiliki akun, atau login menggunakan akun yang sudah ada.



Gambar II. 2 Daftarkan Akun atau Login Genially

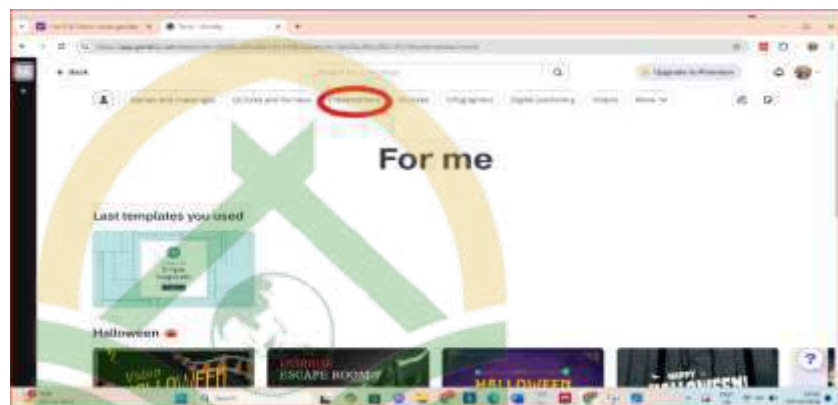
- 2) Membuat Proyek Baru
- Setelah login, Anda akan masuk ke dashboard utama.
 - Klik tombol “Create Genially” atau “Buat Genially” untuk memulai proyek baru.



Gambar II. 3 Membuat Proyek Baru

- 3) Pilih Kategori Proyek

- a) *Genially* menawarkan beberapa kategori untuk memulai, seperti Presentasi, Infografis, Video Interaktif, Game Edukasi, dan lainnya.
- b) Pilih kategori sesuai kebutuhan Anda. Misalnya, untuk pembelajaran, pilih “Presentasi” atau “Interaktif”.



Gambar II. 4 Pilih Kategori Poyek

- 4) Pilih Template
 - a) Setelah memilih kategori, Anda akan disajikan berbagai template yang sudah dirancang. Template ini bisa diubah dan disesuaikan.



Gambar II. 5 Sajian Berbagai Template



Gambar II. 7 Editing

6) Sesuaikan Desain

- a) Anda dapat mengubah warna, font, dan animasi elemen yang ada sesuai dengan keinginan.
- b) Sesuaikan tata letak agar tampilan lebih menarik dan mudah



Gambar II. 8 Sesuaikan Desain

7) Pratinjau Proyek

Setelah mengedit, klik tombol "Preview" untuk melihat tampilan interaktif proyek Anda sebelum disimpan atau dibagikan.



Gambar II. 9 Pratinjau Proyek

- 8) Simpan dan Bagikan
 - a) Setelah puas dengan hasilnya, klik tombol "Save" untuk menyimpan proyek.
 - b) Anda bisa membagikan proyek dengan menyalin tautan, atau mengintegrasikan ke dalam website atau Learning Management System (LMS).
 - c) Simpan file sesuai dengan kebutuhan, karna file dapat di unduh dalam bentuk MP4 video, image, PDF, maupun view offline.



Gambar II. 10 Simpan dan Bagikan

d. *Genially* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), *genially* dapat digunakan untuk menyajikan materi yang memerlukan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai agama melalui visualisasi yang menarik dan kuis yang interaktif. Ahmad (2023) menemukan bahwa penggunaan *genially* untuk pembelajaran PAI di sekolah menengah dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari konten keagamaan yang sebelumnya dianggap kurang diminati.⁴³ Dengan menggunakan media interaktif ini, siswa dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi ajaran agama melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyeluruh.

Ilustrasi, video, dan permainan edukatif yang dirancang untuk materi terkait PAI membantu siswa menjadi lebih terlibat dan mengembangkan pemahaman lebih dalam tentang nilai-nilai agama.

3. Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran PAI

Siswa dikatakan terlibat dalam pembelajaran apabila mereka aktif melakukan berbagai kegiatan selama proses belajar. Keterlibatan ini tidak hanya berbentuk aktivitas fisik, tetapi juga melibatkan aspek psikologis, seperti konsentrasi dan motivasi yang menguras pikiran dan tenaga. Dengan demikian, partisipasi siswa adalah wujud dari keterlibatan mereka secara

⁴³ Ahmad Z, *Pengajaran Agama Islam ...*, hlm. 90.

mendalam, baik dari sisi pemikiran maupun perasaan.⁴⁴ Partisipasi siswa merupakan keadaan belajar dimana siswa berpartisipasi dalam kegiatan, khususnya proses pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat dalam pencapaian tujuan pembelajaran di kelas. Melalui partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, kemampuan dan potensi belajar mereka dapat terwujud sepenuhnya. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran secara optimal mengembangkan potensi dan kreativitasnya serta melatih peserta didik bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran dan hasilnya. Partisipasi siswa dalam pembelajaran memainkan peran penting dalam mencapai tujuan proses pembelajaran.⁴⁵ Oleh karena itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi elemen kunci untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal dan menyeluruh.

Keterlibatan siswa adalah sejauh mana siswa menyumbangkan waktu, tenaga, pikiran, upaya, dan sampai batas tertentu emosi, untuk pembelajaran mereka.⁴⁶ Keterlibatan siswa dalam suatu proses pembelajaran sangatlah penting.⁴⁷ Karena dari sini guru dapat memberikan perhatian khusus kepada siswa yang kurang terlibat. Keterlibatan siswa dalam

⁴⁴ Yustina Sri Ekwandari Adi Kurniawan, Anindya Prameswari, "Irigasi dan Pendidikan Politik Etis di Kota Metro," *Journal of Social Studies*, Volume 6, No. 2 (2022), hlm. 3.

⁴⁵ Nia Karnia, dkk., "Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari," *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, Volume 4, No. 2 (2023), hlm. 125.

⁴⁶ Gabriel Nababan, dkk., "Mengukur Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Online Siswa Kelas VII di Sekolah ABC pada Pembelajaran Matematika," *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (Jumadika)*, Volume 3, No. 2 (2021), hlm. 100–109.

⁴⁷ Ezy Zurriyati dan Mudjiran, "Kontribusi Perhatian Orang Tua dan Motivasi Belajar Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Belajar (Student Engagement) di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, No. 3 (2021): 1559.

pembelajaran berarti siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar, mendengarkan penjelasan guru dengan saksama, mengajukan pertanyaan jika ada masalah, dan melakukan komunikasi dua arah selama pembelajaran.

Peneliti menguraikan bahwa keterlibatan siswa merujuk pada tingkat partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku. Keterlibatan siswa yang tinggi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena siswa lebih fokus, termotivasi, dan lebih mudah menyerap materi yang disampaikan.

4. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)

a. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning)

Pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning/PBL) adalah suatu pendekatan pengajaran yang bertujuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan mengajak mereka menyelesaikan masalah-masalah nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Model ini menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis, sekaligus mendorong kemampuan kerja sama tim dan kolaborasi. Menurut Rusman, PBL menempatkan siswa sebagai pusat dari seluruh aktivitas pembelajaran, sedangkan peran guru berubah menjadi fasilitator yang mendukung dan memotivasi siswa agar mampu menjadi pribadi yang mandiri dalam menghadapi dan menyelesaikan

berbagai masalah secara mandiri.⁴⁸ Metode ini tidak hanya mengasah kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah yang kompleks, tetapi juga berperan penting dalam membina keterampilan kolaborasi dan komunikasi yang sangat dihargai dalam lingkungan profesional.

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) bukan sekadar sebuah model pengajaran, melainkan sebuah strategi pendidikan dinamis yang dirancang untuk merangsang pemikiran kritis dan mendalam pada siswa. Dalam kerangka ini, para peserta didik dihadapkan pada tantangan nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Mereka didorong untuk secara kolaboratif mengeksplorasi, menyelidiki, dan berdiskusi guna mengembangkan solusi yang efektif. Pandangan ini sejalan dengan pernyataan Hmelo-Silver bahwa PBL secara signifikan meningkatkan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa dan mendorong keterlibatan yang lebih mendalam dalam proses pembelajaran.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model pembelajaran berbasis masalah terdiri dari beberapa fase. Menurut Suprijono, langkah-langkah PBL adalah sebagai berikut.⁴⁹

1) Orientasi terhadap masalah

⁴⁸ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Press, 2019), hlm. 112-115.

⁴⁹ Agus. Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm. 78-80.

Siswa diperkenalkan dengan permasalahan dunia nyata yang perlu mereka pecahkan. Masalah-masalah ini biasanya rumit dan tidak ada satu solusi yang tepat.

2) Pengorganisasian Belajar

Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mengembangkan strategi pemecahan masalah.

3) Penelitian Mandiri

Setiap siswa atau kelompok melakukan penelitian untuk lebih memahami suatu masalah.

4) Pengembangan Solusi

Setelah penelitian, siswa mulai mengembangkan solusi yang dapat diterapkan untuk memecahkan masalah.

5) Hasil presentasi dan refleksi

Siswa mempresentasikan solusi yang mereka temukan dan merefleksikannya bersama.

c. Manfaat dan Kelebihan Model PBM

Model pembelajaran berbasis masalah memiliki banyak manfaat, antara lain:

- 1) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, PBL memotivasi siswa untuk berpikir secara kritis dan inovatif saat menghadapi masalah. Mereka perlu menganalisis permasalahan dari

berbagai sudut pandang, mengumpulkan informasi, dan mengembangkan solusi yang kreatif.⁵⁰

- 2) Hal ini secara signifikan meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Para peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama proses belajar berlangsung, karena tantangan yang dihadirkan sangat terkait dengan pengalaman nyata dalam kehidupan mereka dan menuntut solusi yang konkret serta aplikatif. Relevansi ini membuat pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan secara aktif mendorong siswa untuk berpartisipasi dengan komitmen dan rasa ingin tahu yang lebih besar.
- 3) Pendekatan ini secara menyeluruh mengembangkan kemampuan sosial dan kerjasama siswa. Dengan terlibat dalam pembelajaran berbasis masalah (PBL), para peserta didik termotivasi untuk bekerja secara erat dalam tim, yang sangat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama mereka dengan rekan-rekan. Selain memperkuat hubungan interpersonal, metode ini juga menumbuhkan sikap saling menghormati dan tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Hal ini secara signifikan mengembangkan keterampilan komunikasi secara menyeluruh. Siswa didorong secara aktif untuk mengungkapkan ide dan strategi pemecahan masalah mereka, baik

⁵⁰ Andini. Sari, "Implementasi Problem-Based Learning dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas.," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 7, No. 4, 2020, hlm. 212–215.

secara lisan maupun tertulis, kepada teman-teman sekelas. Proses ini tidak hanya mempertajam kemampuan mereka dalam berkomunikasi secara efektif, tetapi juga membangun rasa percaya diri serta mengasah keterampilan dalam menyampaikan pendapat dengan jelas, koheren, dan terstruktur.

d. Kelemahan Model PBM

Seperti model pembelajaran lainnya, PBL juga mempunyai beberapa kelemahan. Kelemahan PBL adalah:

- 1) Memakan waktu. PBL membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Hal ini seringkali sulit dilakukan dalam kurikulum yang padat.
- 2) Dibutuhkan keterampilan guru yang tinggi. Guru harus mampu merancang masalah yang relevan dan berhasil memfasilitasi proses pembelajaran.
- 3) Tidak semua siswa terlibat aktif. Beberapa siswa dalam suatu kelompok mungkin tidak berperan aktif dalam pemecahan masalah dan hanya mengandalkan siswa lain.

5. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah proses pembelajaran yang menyeluruh yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dan ajaran Islam secara mendalam kepada peserta didik. Sebagaimana dikemukakan oleh Zakiyya Darajat, tujuan utama pendidikan Islam adalah memperkuat

keimanan, memperluas pemahaman, dan meningkatkan kesadaran, sekaligus mendorong penerapan aktif prinsip-prinsip Islam dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pendidikan ini juga berupaya membentuk individu yang taat dan patuh kepada Allah SWT serta secara konsisten menunjukkan sifat moral yang terpuji, seperti kejujuran dan kebaikan dalam perilaku pribadi, interaksi sosial, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan bangsa.⁵¹ Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak hanya sekadar menyampaikan pengetahuan agama secara teoritis, tetapi juga menempatkan penekanan yang mendalam pada pembinaan karakter dan perilaku teladan siswa. Pendekatan pendidikan yang holistik ini berupaya memberdayakan siswa agar mampu menginternalisasi secara mendalam dan secara aktif mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari, serta menumbuhkan kualitas seperti integritas, tanggung jawab moral, dan perilaku etis baik dalam kehidupan pribadi maupun dalam komunitas yang lebih luas.

Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peran penting dalam membina perkembangan spiritual, sosial, dan moral siswa, sehingga mereka dapat menjalani kehidupan yang selaras dengan prinsip-prinsip dan nilai-nilai utama Islam. Pelaksanaan pendidikan agama Islam merupakan upaya yang sengaja dan sistematis untuk menanamkan aqidah Islam yang mendasar pada generasi muda. Hal ini memastikan bahwa siswa tidak hanya

⁵¹ Jureid, dkk., "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pembinaan Keterampilan Keagamaan Untuk Meningkatkan Pengamalan Agama Siswa di MTsN Se Wilayah Pantai Barat Kabupaten Mandailing Natal," *Jurnal Literasiologi*, Volume 10, No. 1, 2023, hlm. 125.

memahami dan menghargai ajaran Islam dengan tepat, tetapi juga menginternalisasi kebenarannya secara mendalam, serta menumbuhkan komitmen yang teguh untuk mewujudkan dan mengamalkan nilai-nilai tersebut secara konsisten dalam segala situasi dan lingkungan.⁵² Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak sekadar berperan sebagai media penyampaian ilmu pengetahuan semata, melainkan juga berfungsi secara fundamental dalam membangun karakter dan kepribadian siswa yang sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam. Peran PAI mencakup pembentukan sikap dan perilaku yang harmonis baik dalam kehidupan pribadi maupun dalam interaksi sosial, sehingga siswa dapat menjadi individu yang berakhlak mulia dan bertanggung jawab di masyarakat.

Kajian Pendidikan Agama Islam (PAI) mencakup berbagai topik penting seperti penguatan keimanan, praktik ibadah yang benar, prinsip-prinsip muamalah, serta pembentukan akhlak mulia yang menjadi landasan moral siswa. Pendekatan ini sangat sejalan dengan filosofi Kurikulum 2013 yang menempatkan penekanan besar pada pengembangan sikap mental yang positif, kecerdasan emosional, dan keterampilan sosial, sekaligus mendorong peningkatan pengetahuan dan keterampilan secara menyeluruh dan berimbang. Dengan demikian, PAI tidak hanya membekali siswa dengan wawasan agama, tetapi juga mempersiapkan mereka menjadi pribadi yang

⁵² Nur Azizah Lubis, dkk., Implementasi PAI dalam Membangun Karakter Religius pada Peserta Didik SMP IT Al Husnayain Mandailing Nata,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 7, No. 2, 2023, hlm. 2220.

berkarakter dan kompeten dalam kehidupan bermasyarakat.⁵³ Melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), siswa diharapkan tidak hanya menguasai pengetahuan tentang ajaran Islam secara teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam aktivitas sehari-hari secara nyata dan konsisten.

Salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter islami yang menjadi perhatian dalam PAI adalah pengembangan kualitas spiritual yang mencakup sikap-sikap batin seperti *mahabbah* (cinta kepada Allah), *khauf* (takut kepada Allah), *raja'* (harap kepada rahmat Allah), dan *tawakal* (berserah diri kepada Allah). Keempat sikap ini merupakan inti dari pengalaman religius yang mendalam dan menjadi dasar dalam pembentukan kepribadian muslim yang tangguh secara spiritual dan emosional.

a. *Mahabbah*

Mahabbah berasal dari kata *hubb* yang memiliki arti putih dan jernih.

Mahabbah merupakan kejernihan cinta, getaran, dan gelora hati terhadap yang dicintai, keteguhan hati sehingga tidak mau lepas atau pindah dari yang dicintai, memberikan ketulusan yang terdalam dari inti hatinya kepada yang dicintai.⁵⁴ Imam Al-Ghazali, sebagaimana dijelaskan dalam buku *Tasawuf dalam Dimensi Zaman* karya Yandi Irshad Badruzzaman, mengemukakan bahwa dalam ajaran tasawuf, *mahabbah* berarti adanya

⁵³ Kurikulum 2013, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Standar Kompetensi Lulusan* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), hlm. 12.

⁵⁴ Lalu Heri Afrizal. dkk, *Ibadah Hati* (Jakarta Timur: PT Grafindo Media Pratama, 2008), hlm. 142-143.

kecenderungan hati seorang hamba yang tertarik secara mendalam kepada Allah SWT. Hal ini disebabkan oleh keagungan-Nya, kemurahan serta kasih sayang-Nya yang tiada batas, dan karena Dia adalah sumber segala rezeki dan pemberi segala kebutuhan makhluk-Nya. Oleh karena itu, mencintai Allah SWT merupakan suatu kewajiban dan keharusan bagi setiap insan.⁵⁵ Peneliti mendefinisikan bahwa *mahabbah* adalah rasa cinta yang tulus dan mendalam seorang hamba kepada Allah SWT, yang tumbuh dari pengenalan terhadap keagungan, kasih sayang, dan nikmat-nikmat-Nya. Dalam konteks pembelajaran PAI kelas X, mahabbah dipahami sebagai bentuk kedekatan spiritual yang mendorong siswa untuk semakin mencintai ajaran Islam, mengamalkan perintah Allah, menjauhi larangan-Nya, serta meneladani akhlak Rasulullah SAW dalam kehidupan sehari-hari.

b. *Khauf*

Khauf secara etimologis berarti perasaan takut atau cemas terhadap sesuatu yang belum terjadi dan masih belum jelas kepastiannya, yang dikhawatirkan dapat membawa dampak negatif. Dalam pengertian terminologis, *khauf* adalah kondisi batin seorang hamba yang diliputi rasa takut kepada Allah, yang muncul karena kesadaran akan ketidaksempurnaan dirinya dalam menjalankan ibadah dan pengabdian

⁵⁵ Yandi Irshad Badruzzaman, *Tasawuf dalam Dimensi Zaman: Definisi, Doktrin, Sejarah & Dinamika Keumatan* (Jawa Barat: CV. Pustaka Turats Press, 2023), hlm. 140-141.

kepada-Nya.⁵⁶ Peneliti mendefenisikan *Khauf* adalah perasaan batin yang muncul ketika seseorang menyadari kemungkinan terjadinya hal buruk di masa depan, terutama karena ia merasa belum maksimal dalam menjalankan kewajibannya kepada Tuhan. Rasa takut ini bukan hanya soal ancaman, tapi juga bentuk kepekaan jiwa terhadap hubungan spiritual dengan Sang Pencipta.

c. *Raja'*

Sebagaimana dikutip dalam buku *Ajaran-Ajaran dalam Ilmu Tasawuf* karya Syarifuddin, Muzakkir mendefenisikan *raja'* secara etimologis merujuk pada perasaan senang yang muncul saat menunggu sesuatu yang diharapkan dan disenangi. Dalam pemahaman syariat, *raja'* merupakan rasa bahagia karena mengharap anugerah dari Allah SWT, disertai keyakinan penuh terhadap kemurahan dan kasih sayang-Nya. Sikap ini menjadikan hati tetap teguh dalam perjalanan spiritual menuju tujuan akhir yang mulia, yakni surga Allah. Secara istilah, *raja'* bisa dipahami sebagai sikap mental positif yang penuh harapan terhadap rahmat dan kebaikan dari Allah, yang diperuntukkan bagi hamba-hamba-Nya yang taat dan beramal saleh.⁵⁷ Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa *raja'* adalah kondisi batin seseorang yang dipenuhi harapan akan datangnya kebaikan dari Tuhan, lahir dari keyakinan mendalam bahwa Allah Mahapemurah dan Maha penyayang. Perasaan ini tidak sekadar

⁵⁶ Syarifuddin dkk., *Tariqat dalam Tasawuf* (Medan: Merdeka Kreasi Group, 2022), hlm. 103.

⁵⁷ Syarifuddin, dkk., *Tariqat dalam Tasawuf*..., hlm. 107.

menanti, melainkan mendorong pelakunya untuk terus mendekat kepada-Nya dengan amal saleh dan hati yang bersih, seraya percaya bahwa anugerah ilahi akan datang pada waktu yang tepat.

d. *Tawakkal*

Tawakkal merupakan sikap menyerahkan sepenuhnya segala hal kepada kehendak Allah, tanpa dibebani oleh keinginan pribadi atau pertimbangan dalam memilih. Ia tunduk sepenuhnya pada ketetapan dan aturan Ilahi, meyakini bahwa apa yang telah ditentukan untuknya tidak akan meleset, dan apa yang bukan jatahnya tidak akan pernah menjadi miliknya. Dengan keyakinan seperti ini, hati menjadi damai dan jiwa merasa tentram atas janji-janji Allah yang penuh kepastian.⁵⁸ Dari pengertian tersebut, disimpulkan bahwa *tawakkal* adalah keadaan jiwa yang menyerahkan sepenuhnya hasil dari setiap usaha kepada kehendak Tuhan, dengan penuh keyakinan bahwa segala sesuatu terjadi atas izin-Nya. Meski tetap berikhtiar dan berusaha, seseorang yang bertawakkal tidak menggantungkan harapannya pada usaha itu sendiri, melainkan pada ketentuan Allah yang Maha Mengetahui apa yang terbaik. Sikap ini melahirkan ketenangan karena hati percaya bahwa takdir-Nya pasti membawa kebaikan.

Pembahasan mengenai *mahabbah*, *khauf*, *raja'*, dan *tawakkal*, merupakan bagian dari materi Pendidikan Agama Islam untuk kelas X

⁵⁸ Badrudin, *Pendidikan Islam dalam Al-Qur'an Perspektif Syekh Abdul Qadir Jailani* (Serang: Penerbit A-Empat, 2015), hlm. 46-47.

semester 2 yang telah diselaraskan dengan Kurikulum Merdeka. Dalam kurikulum ini, topik mahabbah masuk ke dalam aspek Akhlak Mulia, yang bertujuan menumbuhkan kepribadian siswa agar memiliki hubungan spiritual yang erat dengan Allah SWT. Melalui pembelajaran ini, siswa didorong untuk memahami makna mencintai Allah, meneladani perilaku Nabi Muhammad SAW, serta menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini dianggap relevan karena mengangkat tema yang sesuai dengan isi kurikulum dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirancang.

B. Penelitaian yang Relevan

Dalam mengembangkan media interaktif berbasis *Genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam (PAI), terdapat beberapa penelitian yang relevan dan mendukung penelitian ini, diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Dalam tesisnya yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web *Genially* untuk Pembelajaran Nahwu di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta,” Siti Alfi Aliyah merancang sebuah alat pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan platform web *Genially* melalui lima tahapan utama. Tahap awal meliputi analisis dan identifikasi masalah pokok. Tahap desain mencakup penyusunan materi, perumusan tujuan pembelajaran, pembuatan flowchart, serta perancangan tampilan media. Pada tahap pengembangan, media dibuat dan divalidasi oleh para ahli materi pelajaran. Tahap

implementasi mempersiapkan pendidik dan peserta didik agar dapat menggunakan media secara efektif. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai dampak dan efektivitas produk media tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini mendapat respon yang positif dan secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa, yang terbukti dari peningkatan nilai pada pre-test dan post-test.⁵⁹ Penelitian Siti Alfi Aliyah dan penelitian ini memiliki kesamaan, yaitu keduanya fokus pada pengembangan media interaktif berbasis Web Genially. Selain itu, keduanya menggunakan metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Namun, terdapat perbedaan antara keduanya, di mana Siti Alfi Aliyah meneliti pengembangan media interaktif Genially untuk pembelajaran nahwu, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan media interaktif Genially untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Perbedaan lain juga terlihat dari aspek subjek penelitian, objek, lokasi, serta materi yang diajarkan.

2. Aflah Indra Pulungan, dalam tesisnya *“Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Web bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam FTIK UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan”*. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis web dinilai sangat valid berdasarkan

⁵⁹ Siti Alfi Aliyah, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Genially dalam Pembelajaran Nahwu di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta.” (Tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022).

evaluasi dari dua ahli. Pertama, ahli media memberikan skor total 43 dengan persentase 89,6%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Kedua, ahli teknologi informasi memberikan skor total 46 dengan persentase 88%, juga dikategorikan sangat valid. Jika digabungkan, total skor dari kedua ahli mencapai 89 dengan persentase 89%, menunjukkan validitas yang sangat tinggi. Selain itu, respons dari mahasiswa melalui uji praktikalitas menunjukkan persentase sebesar 89%, yang menandakan bahwa media ini tergolong sangat praktis digunakan.⁶⁰ Penelitian yang dilakukan oleh Aflah Indra Pulungan memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu keduanya meneliti pengembangan media berbasis web serta menggunakan metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Namun, perbedaan utama terletak pada fokus penelitian; Aflah Indra Pulungan meneliti pengembangan media pembelajaran PAI berbasis web untuk pembelajaran PAI secara umum, sedangkan penelitian ini fokus pada pengembangan media interaktif berbasis Genially dengan tujuan meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran PAI. Selain itu, perbedaan juga terlihat dari aspek subjek, objek, lokasi, dan materi pembelajaran yang diteliti.

3. Susetna Lily Zulailiana, dalam Tesisnya *“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ict Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas 1 SD My Little Island Malang”*. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa: 1)

⁶⁰ Aflah Indra Pulungan, “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Web Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Ftik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan” (Tesis UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023).

Produk yang dikembangkan berupa media interaktif berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dikemas dalam sebuah aplikasi, dengan tahapan pengembangan meliputi (a) pengumpulan data, (b) perencanaan, (c) pembuatan produk awal, (d) uji coba produk awal, (e) revisi produk awal, (f) uji coba lapangan, dan (g) revisi produk akhir. 2) Validasi keseluruhan menunjukkan media interaktif berbasis TIK memiliki tingkat kevalidan sebesar 87,4%, masuk dalam kategori valid, dan tingkat daya tarik media mencapai 89,75%, termasuk dalam kategori menarik. 3) Hasil uji t menunjukkan nilai thitung sebesar 2,95 yang lebih besar dari ttabel 1,717, yang menandakan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa setelah menggunakan media interaktif berbasis TIK.

Adapun kesamaan penelitian Susetna Lily Zulailiana dengan penelitian ini adalah keduanya mengkaji pengembangan media interaktif untuk pembelajaran PAI. Sedangkan perbedaannya terletak pada basis teknologi yang digunakan; Susetna menggunakan media berbasis TIK, sementara penelitian ini mengembangkan media berbasis Genially. Perbedaan lainnya mencakup aspek subjek, objek, lokasi, dan materi pembelajaran yang diteliti. Selain itu, dari segi pendekatan, Susetna menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif dalam rancangan penelitian dan pengembangannya, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan atau Research and Development (R&D) secara menyeluruh.

4. Maria Septianingsih, Dadang Kurnia, dan Nur Hikmah, *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 15(1): 34 -38, 2023, ISSN: 2460-2175 dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform *Genially* Pada Subtema Penghematan Energi”. Hasil validasi multimedia interaktif oleh ahli media menunjukkan persentase sebesar 91,1% dengan kualifikasi sangat layak. Validasi dari ahli bahasa mencapai persentase 100%, juga dengan kriteria sangat layak. Sementara itu, dari ahli materi diperoleh persentase 97,3%, yang masuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, respons peserta didik terhadap multimedia interaktif mencapai persentase 92,2%, yang termasuk dalam kategori sangat layak.⁶¹ Persamaan antara penelitian Maria Septianingsih, dkk., dengan penelitian ini terletak pada fokus keduanya yang sama-sama mengembangkan media interaktif berbasis *Genially* serta penggunaan metode Research and Development (R&D). Namun, perbedaannya terlihat pada subtema yang diteliti; Maria Septianingsih, dkk., mengangkat subtema penghematan energi, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Selain itu, terdapat perbedaan pula dalam hal subjek, objek, lokasi, dan materi pembelajaran yang digunakan dalam masing-masing penelitian.
5. Nurlaily Khoirun Ni'mah, Warsiman, dan Titik Hermiati, *Journal Metamorfosa* 10(2): 01-10, 2022, ISSN: 2502-6895 dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media *Genially* dalam

⁶¹ Maria Septianingsih, dkk., “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform *Genially* Pada Subtema Penghematan Energi,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Volume 15, No. 1, 2023, hlm. 34.

Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang”. Hasil penelitian yang diperoleh melalui tahap pratindakan dan pascatindakan menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa kelas X MIPA 4 SMA Negeri 5 Malang dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan rata-rata persentase minat belajar siswa sebesar 17,94%. Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Nurlaily Khoirun Ni'mah, dkk., dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama meneliti penggunaan web *Genially*. Perbedaan utama terletak pada tujuan penelitian, di mana Nurlaily Khoirun Ni'mah, dkk., fokus pada peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini lebih menitikberatkan pada peningkatan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Selain itu, terdapat perbedaan pada metode yang digunakan; penelitian ini memakai metode Research and Development (R&D), sementara penelitian Nurlaily Khoirun Ni'mah, dkk., menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Spesifikasi utama dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *Genially* yang dirancang dengan tujuan tidak sekadar menjadi alat bantu visual semata, melainkan juga berfungsi sebagai sarana interaktif yang mampu mengajak dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap tahap proses pembelajaran. Media ini tidak hanya menampilkan informasi secara pasif, tetapi juga memberikan pengalaman

belajar yang lebih dinamis dan melibatkan siswa secara langsung, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman konsep secara mendalam selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, dan menyenangkan bagi para peserta didik.

Fitur-fitur yang terdapat dalam media ini memungkinkan para siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, menyelesaikan tugas-tugas yang berfokus pada pemecahan masalah, serta memperoleh umpan balik secara instan. Hal ini merupakan sesuatu yang jarang ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang biasanya lebih bersifat teoritis. Dengan menitikberatkan pada peningkatan keterlibatan aktif dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, media ini dirancang khusus untuk mengatasi rendahnya partisipasi siswa serta mengoptimalkan penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari secara praktis. Keunggulan lain dari media ini adalah pemanfaatan teknologi digital interaktif dalam konteks Pendidikan Agama Islam, yang merupakan pendekatan inovatif dan relatif baru di bidang tersebut. Pendekatan ini tidak hanya menambah nilai tambah bagi siswa yang sudah terbiasa dengan teknologi, tetapi juga meningkatkan relevansi dan daya tarik materi PAI bagi generasi yang hidup di era digital. Selain itu, penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada mata pelajaran PAI belum pernah dilakukan sebelumnya di sekolah ini, sehingga penelitian ini menjadi langkah awal yang penting dan signifikan.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini bermula dari identifikasi permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 1 Barumun, khususnya pada Fase E, yang memperlihatkan rendahnya tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Metode pengajaran yang selama ini diterapkan lebih bersifat tradisional dan kurang memberikan kesempatan interaksi yang aktif, sehingga kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah masih belum maksimal. Rendahnya keterlibatan siswa ini berpengaruh negatif terhadap partisipasi mereka dalam memahami serta menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah inovasi dalam media pembelajaran yang tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga mampu mendorong interaksi aktif siswa guna meningkatkan keterlibatan mereka. Salah satu solusi yang dianggap memiliki potensi besar adalah pemanfaatan media interaktif berbasis *Genially*.

Dari sudut pandang teoritis, media pembelajaran interaktif telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, terutama dalam konteks pembelajaran modern. *Genially*, sebagai platform digital yang mendukung konten interaktif, diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penggunaan metode *problem-based learning* (PBL) yang berfokus pada pemecahan masalah berbasis nilai-nilai Islam sangat relevan, karena siswa

diajak untuk secara kritis memecahkan masalah kehidupan sehari-hari yang dihadapkan pada perspektif agama.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis *Genially* yang sesuai dengan kurikulum PAI Fase E di SMK. Pengembangan ini dimulai dengan analisis kebutuhan, yang kemudian dilanjutkan dengan desain media yang mendukung pembelajaran berbasis masalah. Media ini diimplementasikan dalam pembelajaran untuk menguji pengaruhnya terhadap keterlibatan siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan perilaku, serta kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.

Keberhasilan media interaktif ini diukur melalui pre-test dan post-test, serta instrumen lain seperti angket keterlibatan siswa, wawancara guru, dan pengamatan langsung. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif untuk mengevaluasi efektivitas media interaktif berbasis *genially* dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, dengan rekomendasi agar media interaktif berbasis teknologi seperti *genially* dapat diterapkan secara lebih luas dalam berbagai mata pelajaran dan konteks pendidikan lainnya.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Model Pengembangan

Penelitian ini memiliki tujuan utama untuk merancang dan mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Genially yang dirancang khusus agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMK. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D), yang dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang sistematis. Tahapan tersebut meliputi analisis kebutuhan sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan siswa serta guru dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan pengembangan desain media pembelajaran yang disesuaikan dengan hasil analisis tersebut. Setelah media dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh para ahli untuk memastikan kualitas dan kesesuaian media dengan standar pembelajaran. Tahap berikutnya adalah uji coba terbatas yang bertujuan untuk menguji efektivitas dan fungsionalitas media dalam skala kecil sebelum diterapkan secara luas. Akhirnya, media pembelajaran ini diimplementasikan secara lebih luas di kelas untuk mengetahui dampaknya terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya fokus pada pembuatan produk media, tetapi juga pada evaluasi dan

perbaikan berkelanjutan agar media yang dikembangkan benar-benar memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran.

Metode Research and Development (R&D) adalah suatu pendekatan penelitian yang biasanya digunakan untuk menciptakan sebuah produk tertentu sekaligus menguji sejauh mana produk tersebut efektif dan dapat diterapkan dalam konteks yang dituju.⁶² Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi), di mana proses pembuatan media dilakukan secara terstruktur dan terus menerus.

Model pengembangan, *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE) sebagai prosedur pengembangan dalam penelitian ini memiliki prosedur sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis*

Pada tahap awal ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan siswa dalam pembelajaran PAI, khususnya terkait keterlibatan aktif dan kemampuan pemecahan masalah. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara spesifik untuk menentukan kompetensi yang harus dicapai. Materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum fase E pada tingkat SMK dipilih dan disusun agar relevan dengan pengalaman siswa. Setelah analisis, dibuat desain konten yang meliputi materi utama, informasi pendukung, serta aktivitas interaktif yang mengundang siswa berpartisipasi aktif dan kemampuan pemecahan

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 298.

masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Selain itu, analisis mencakup materi PAI yang relevan dengan kurikulum, kompetensi yang harus dicapai, dan tantangan yang dihadapi dalam meningkatkan partisipasi siswa melalui media digital.

2. Tahap *Design*

Pada tahap ini, elemen visual dan interaksi didesain untuk menciptakan tampilan yang menarik dan mudah dipahami. Fitur-fitur *Genially*, seperti animasi, tautan interaktif, dan efek visual, dirancang agar mendukung konten dan memfasilitasi proses belajar. Desain ini mempertimbangkan kenyamanan visual, pemilihan warna, tipografi, dan tata letak agar dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

3. Tahap *Development*

Pada tahap pengembangan, media interaktif dibangun di platform *Genially* sesuai desain yang sudah dirumuskan. Langkah-langkah dalam tahap ini meliputi:

a. Pembuatan konten

Memasukkan teks, gambar, animasi, dan elemen-elemen visual lainnya sesuai storyboard.

b. Penerapan fitur interaktif

Menambahkan komponen interaktif seperti kuis, simulasi, dan aktivitas pemecahan masalah dengan menggunakan fitur *Genially* seperti *pop-up*, *hyperlink*, dan animasi.

c. Pengujian awal

Melakukan pengujian awal terhadap media yang sudah dikembangkan untuk memastikan setiap elemen berfungsi sesuai rencana dan tidak ada kendala teknis.

4. Tahap *Implementation*

Tahap ini melibatkan penggunaan media yang sudah selesai dikembangkan dalam kelas. Guru dan siswa menggunakan media Genially sebagai bagian dari proses pembelajaran PAI. Implementasi dilakukan dengan mengintegrasikan media ke dalam alur pembelajaran, dan memastikan bahwa siswa memiliki akses yang memadai serta pemahaman untuk menggunakan media secara efektif. Pada tahap ini, pengamatan langsung dilakukan untuk melihat bagaimana siswa terlibat dengan media dan bagaimana mereka merespons kegiatan pemecahan masalah yang disajikan.

5. Tahap *Evaluation*

Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media interaktif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat dua jenis evaluasi:

a. Evaluasi formatif

Dilakukan sepanjang proses pengembangan, terutama pada tahap uji coba dan implementasi awal, untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.

b. Evaluasi sumatif

Dilakukan setelah implementasi untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran, terutama terkait peningkatan keterlibatan dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Evaluasi ini menggunakan metode seperti kuesioner, observasi, dan wawancara untuk mengumpulkan data mengenai pengalaman siswa dan efektivitas media.

Selain itu, penelitian ini menerapkan metode kuasi eksperimen pada tahap uji coba lapangan, dengan menggunakan pre-test dan post-test sebagai alat ukur untuk menilai pengaruh penggunaan media interaktif terhadap tingkat keterlibatan siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif, sehingga mampu memberikan gambaran yang menyeluruh dan mendalam tentang efektivitas media tersebut.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SMK Negeri 1 Barumon, Kecamatan Barumon Kabupaten Padang Lawas. Alasan mendasar penelitian peneliti melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Barumon karena masalah yang diteliti dalam penelitian ini terdapat pada sekolah tersebut serta adanya dukungan dan sambutan hangat dari kepala sekolah dan pihak sekolah terkait kegiatan penelitian ini.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 14 November 2024 sampai dengan 29 April 2025 pada semester genap di kelas X TKJ-2 SMK N 1 Barumun T.A 2024/2025.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Populasi merupakan serumpunan atau sekelompok objek yang menjadi target penelitian.⁶³ Populasi dengan segala batasannya mestinya harus dideskripsikan secara jelas sehingga apa yang menjadi hasil penelitian dapat dirumuskan secara akurat. Populasi ditentukan atas dasar pemenuhan kriteria untuk responden penelitian. Adapun populasi peserta didik fase E di SMK Negeri 1 Barumun berjumlah dengan rinciannya sebagai berikut:

Tabel III.1
Jumlah Peserta didik Fase E SMK Negeri 1 Barumun

No	Kelas	Jumlah
1.	X TKP	21
2.	X TAV	29
3.	X TITL	27
4.	X PMS-1	34
5.	X PMS-2	26
6.	X TKRO-1	33
7.	X TKRO-2	34

⁶³ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Perdana Mulya Sarana, 2016), hlm. 46.

8.	X TBSM-1	31
9.	X TBSM-2	32
10.	X TKJ-1	34
11.	X TKJ-2	26
12.	X TKJ-3	29
13.	X TRPL-1	32
14.	X TRPL-2	30
15.	X TRPL-3	33
Jumlah		451

Sumber: Bagian Kesiswaan SMK Negeri 1 Barumun

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun T.P 2025, yang mana jumlah peserta didik fase E sebanyak 15 ruang dengan jumlah peserta didik 451 orang. Adapun yang menjadi subjek uji coba penilaian media pembelajaran interaktif berbasis *genially* peneliti memilih pada kelas X TKJ-2 dengan jumlah 26 peserta didik yang dipilih dengan menggunakan teknik sampel yaitu *purposive sampling*.

Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel *non-probabilitas* di mana partisipan dipilih secara sengaja berdasarkan karakteristik atau kualifikasi tertentu seperti keahlian, pengalaman, atau relevansi dengan topik penelitian yang membuat mereka sangat tepat untuk memberikan data yang

bernilai dan mendalam bagi studi tersebut.⁶⁴ Sementara objek dalam penelitian ini ialah media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Media pembelajaran interaktif berbasis *genially* yang telah dikembangkan seterusnya di validasi oleh tim ahli. Meliputi: 5 guru Pendidikan Agama Islam, 2 guru Sarjana Pendidikan Bahasa, 2 guru lulusan fakultas teknik dan ilmu komputer yang telah mendapat sertivikat ahli, dan peserta didik kelas X TKJ-2 sebagai pengguna media pembelajaran berbasis *genially*.

Alasan penentuan validator tersebut karena merupakan seseorang yang kompeten pada bidangnya masing-masing. Dilakukannya validasi ini dengan tujuan untuk mengetahui kelayakang dari media pembelajaran interaktif berbasis *genially* yang dikembangkan. Hasil validasi selanjutnya ditindaklanjuti dengan revisi sesuai saran dan arahan dari tim sebelum dilakukan uji coba di sekolah.

D. Jenis Data

Sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially*, data yang dikumpulkan terdiri dari dua, yaitu:

1. Data kualitatif merupakan data yang dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat, sketsa, serta gambar yang menunjukkan suatu kualitas tertentu.
2. Data kuantitatif merupakan data yang di berbentuk angka atau data yang di angkakan.

⁶⁴ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 53.

Berdasarkan penjelasan tersebut, data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, serta saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan peserta didik fase E terkait kualitas media pembelajaran interaktif berbasis Genially yang dikembangkan oleh peneliti. Data ini dikumpulkan melalui tanggapan pada angket uji validitas para ahli serta angket praktikalitas. Adapun data kuantitatif diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada peserta didik.

E. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model yang telah dipilih dan dijelaskan, maka prosedur pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Peneliti melaksanakan wawancara awal dengan guru Pendidikan Agama Islam guna menganalisis kebutuhan pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan observasi terhadap proses pembelajaran di kelas untuk memperoleh data secara langsung. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis, dan berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti merumuskan solusi yang sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan.

2. Perencanaan

Berdasarkan informasi awal yang diperoleh, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Genially dengan tujuan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah pada

pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selanjutnya, peneliti merumuskan dan menetapkan tujuan penelitian secara sistematis.

3. Pengembangan Formar Produk Awal

Setelah merumuskan perencanaan, peneliti mulai merancang desain produk media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*. Tahap akhir dari proses perancangan ini adalah mengekspor produk agar siap digunakan dalam tahap uji coba.

4. Uji Coba

Peneliti melaksanakan uji coba dalam skala terbatas. Pada tahap ini, pengumpulan dan analisis data dilakukan melalui wawancara, observasi, atau penyebaran angket.

5. Revisi Produk

Hal ini dilakukan apabila masih ditemukan kendala atau hambatan maka akan dilakukan revisi agar produk.

6. Uji Lapangan

Melakukan uji validasi terhadap model operasi yang telah di hasilkan.

7. Diseminasi dan implementasi

Langkah berikutnya, yang menjadi tahap akhir dalam penelitian pengembangan ini, adalah menyusun laporan penelitian sesuai dengan prosedur yang telah dilakukan sebelumnya.

F. Instrumen dan Teknik Analisis Data

1. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, instrumen penilaian yang akan digunakan berupa lembar validasi dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, angket, dan tes.

a. Lembar Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi mencakup pernyataan mengenai indikator yang harus ada pada tampilan media pembelajaran interaktif berbasis *genially*.

Table III. 2
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Aspek Kelayakan Isi	Kejelasan Materi	1,2,3
	Kemudahan dalam memahami materi	4,5,6, 7
	Bahasa pada materi mudah dipahami	8, 9, 10
	Cara penyampaian materi mudah dipahami	11, 12, 13
Jumlah		13

b. Lembar Validasi Ahli Media

Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan evaluasi yang komprehensif dari para validator ahli, di mana masukan mereka akan menjadi panduan dalam melakukan revisi yang diperlukan serta evaluasi lanjutan jika produk yang dikembangkan belum memenuhi standar

kualitas yang telah ditetapkan. Dalam konteks ini, peneliti menggunakan angket terstruktur untuk mengumpulkan data secara sistematis. Angket tersebut difokuskan pada penilaian kelayakan produk, khususnya dengan menilai relevansi dan kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran yang dimaksud, sehingga memastikan materi tersebut mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara efektif.

Adapun kisi-kisi angket penilaian untuk setiap validator adalah sebagai berikut:

Tabel III. 3
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Aspek Kelayakan Kefrafikan	Kesesuaian dalam pemilihan template	1, 2, 3
	Kesesuaian pemilihan warna pada isi media	4, 5, 6,
	Kesesuaian pemilihan gaya penulisan pada isi media	7, 8 ,9
	Kesesuaian gambar pada media	10, 11, 12,
Jumlah		15

c. Lembar Validasi Ahli Bahasa

Angket validasi oleh ahli bahasa digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini dengan tujuan untuk mengevaluasi kelayakan produk yang telah dikembangkan berdasarkan aspek bahasa dan kaidah penulisannya. Kisi-kisi angket validasi tersebut diadaptasi dari standar

yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), yang dirinci sebagai berikut:⁶⁵

Tabel III. 4
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Deskripsi	Nomor Soal
Ketepatan struktur kalimat	Penulisan kalimat berisi informasi berpedoman pada tata kalam Bahasa Indonesia	1
Efektivitas kalimat	Menggunakan kalimat yang lugas dan sederhana	2
Istilah baku	Menggunakan istilah-istilah sesuai KBBI	3
Penyampaian informasi	Informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik	4
Peningkatan motivasi peserta didik	Menggunakan Bahasa yang menimbulkan rasa senang dan mendorong peserta didik untuk terlibat dalam memecahkan masalah	5
Kemampuan mendorong berfikir kritis peserta didik	Bahasa yang digunakan mendorong peserta didik untuk berfikir secara kritis	6

⁶⁵ Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Kesesuaian perkembangan kognitif peserta didik	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan kognitif peserta didik	7
Ketepatan bahas	Penyusunan Bahasa berpedoman pada kaidah penulisan Bahasa Indonesia	8
Ketepatan ejaan	Berpedoman pada Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	9
Jumlah		9

(Sumber: BSNP)

d. Angket Kepraktisan Guru

Angket validasi oleh ahli bahasa digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini dengan tujuan untuk mengevaluasi kelayakan produk yang telah dikembangkan berdasarkan aspek bahasa dan kaidah penulisannya. Kisi-kisi angket validasi tersebut diadaptasi dari standar yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), yang dirinci sebagai berikut.

Tabel III. 5
Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Guru

Dimensi	Indikator	Nomor Soal
Kesesuaian penggunaan bahas adan kalimat serta tampilan media pembelajaran berbasis <i>genially</i>	Kesederhanaan Bahasa	1
	Tampilan	2, 3, 4

Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>genially</i> dalam pembelajaran	Kemudahan Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>genially</i>	5, 6
Materi media pembelajaran berbasis <i>genially</i>	Kemudahan materi dalam media pembelajaran berbasis <i>genially</i>	7, 8
Jumlah		8

e. Angket Kepraktisan Peserta Didik

Instrumen ini bertujuan untuk mengumpulkan tanggapan atau respons dari peserta didik terkait pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dalam upaya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kepraktisan media pembelajaran ini dinilai dari tiga aspek utama, yaitu kesesuaian penggunaan bahasa dan kalimat serta desain tampilan media berbasis *Genially*, efektivitas penggunaan media tersebut selama proses pembelajaran, serta materi yang disajikan dalam media yang telah diadaptasi dan dimodifikasi sesuai kebutuhan.

Tabel III. 6
Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Peserta Didik

Dimensi	Indikator	Nomor Soal
Kesesuaian Penggunaan Bahasa dan kalimat serta tampilan media pembelajaran berbasis <i>genially</i>	Kesederhanaan Bahasa	1
	Tampilan	2, 3,

Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>genially</i> dalam pembelajaran	Kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis <i>genially</i>	4, 5, 6
Materi pembelajaran berbasis <i>genially</i>	Kemudahan materi pembelajaran berbasis <i>genially</i>	7, 8
Jumlah		8

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang akan digunakan peneliti ialah sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara atau *interview* dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang menggunakan Bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu.⁶⁶ Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan kepada subjek yang diteliti.⁶⁷

Wawancara merupakan cara yang dapat dilakukan untuk memperoleh informasi secara langsung dari guru Pendidikan Agama Islam. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tentang kebutuhan terhadap produk media, serta bagaimana berlangsungnya pembelajaran PAI, khususnya tentang keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

⁶⁶ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 85-86.

⁶⁷ Hamzah B., *Menjadi Peneliti Ptk Yang Profesional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 103.

b. Angket

Angket atau kuesioner (daftar pertanyaan) merupakan teknik pengumpulan data berupa daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk diisi oleh responden.⁶⁸

c. Tes

Tes merupakan alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran. Alat yang dimaksud dalam konteks ini ialah alat yang digunakan untuk mengetahui suatu ukuran terhadap suatu objek yang sedang diukur. Tes dapat dilakukan dalam bentuk tertulis dan tes lisan.⁶⁹ Tes ini dilakukan sebagai cara agar dapat menilai efektif atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan.

G. Uji Validitas

1. Validasi Produk

Setelah tahap pengembangan produk selesai, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian validitas terhadap produk yang telah dikembangkan. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif sebelum diuji coba pada peserta didik. Media interaktif dikategorikan valid apabila mencapai persentase validitas yang tinggi. Sebaliknya, apabila persentase validitas yang diperoleh rendah, maka media tersebut dianggap tidak valid. Proses uji validitas melibatkan sejumlah

⁶⁸ Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Klimantan Selatan: Antasari Press, 2011), hlm 84.

⁶⁹ Laili Etika Rahmawati & Miftakhul Huda, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* (Jawa Tengah: Muhammadiyah University Press, 2022), hlm. 22.

ahli yang kompeten di bidangnya. Berikut adalah daftar nama validator yang terlibat dalam penelitian ini:

Tabel III. 7
Nama-Nama Validator Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially*

No.	Nama Validator	Instansi	Keterangan
1.	Purnama Lestari, S. Pd	Guru PAI Fase F SMK Negeri 1 Barumun	Ahli Materi
	Muhammad Bosar Nasution, S. Pd.I.		
2.	Eka Rahmadyani, S.Kom., M.Kom, Gr	Guru TKJ SMK Negeri 1 Barumun	Ahli Media
	Rizki Saputra, S. Kom		
3.	Nurhasanah, S.Pd., M.S., Gr	Guru Bahasa Indonesia SMK Negeri 1 Barumun	Ahli Bahasa
	Supriadi Hasibuan S.Pd		
4.	H. Wardian Syah Nasution, S. HI	Guru PAI dan Peserta Didik SMK Negeri 1 Barumun	Pengguna Produk
	Hertika Rahayu Pohan, S. Pd. I		
	Masjuhana Siregar, S. Pd. I		
	Peserta didik Kelas X TKJ-2		
5	Seluruh Peserta Didik Kelas X TKJ-2	Peserta didik SMK Negeri 1 Barumun	Uji Efektivitas

2. Validitas Angket

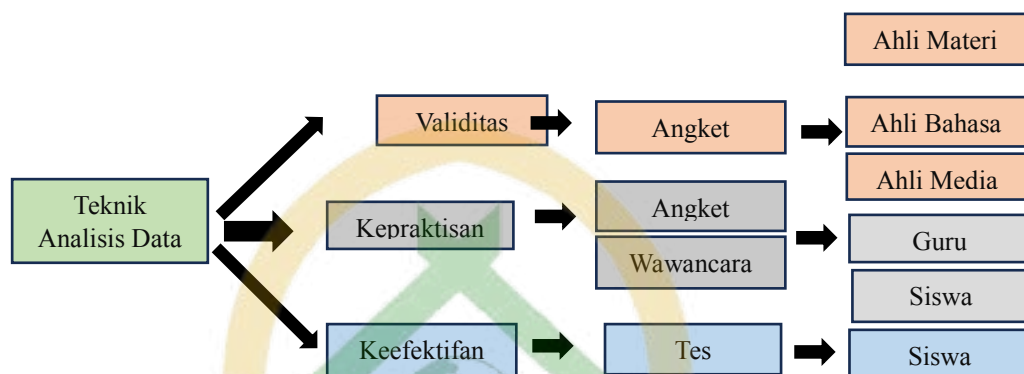
Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan pakar atau ahli yang mempunyai bidangnya (*expert judgment*), pada penelitian ini ahli yang terlibat untuk menguji kevalidan angket menggunakan media pembelajaran berbasis *genially* oleh guru, angket respon peserta didik adalah dosen UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary padangsidiempuan yang bernama Dr. Hj. Zulhimma, S. Ag., M. Pd sebagai *expert judgment*. Penyusunan angket diselesaikan dengan indikator indikator yang berlandaskan teori yang selanjutnya dikonsultasikan pada ahlinya.

Dalam proses validasi angket, dosen ahli diminta untuk memberikan penilaian terhadap angket yang telah disusun. Dosen ahli dapat menentukan apakah angket tersebut layak digunakan tanpa revisi, layak digunakan dengan revisi sesuai saran yang diberikan, atau tidak layak digunakan. Validasi angket ini bertujuan untuk menilai kelayakan setiap butir pernyataan dalam angket sebelum dipakai dalam penelitian, sehingga menjamin validitas hasil penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan ini, digunakan dua teknik analisis data, yakni analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif diterapkan untuk mengolah data yang diperoleh dari para ahli materi, ahli media pembelajaran, siswa, serta guru Pendidikan Agama Islam (PAI) fase E. Proses analisis ini meliputi pengelompokan informasi kualitatif, seperti kritik

dan saran perbaikan yang terkumpul melalui angket. Temuan dari analisis tersebut kemudian dijadikan acuan untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Selanjutnya, proses analisis data dalam penelitian ini dijelaskan dan disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar III. 1 Bagan Analisis Data

Teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran ini memberikan dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mengadopsi desain *One-Group Pre-Test Post-Test*, di mana hasil evaluasi awal (Pre-Test) dan evaluasi akhir (Post-Test) dianalisis dengan membandingkan skor siswa terhadap Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah. Jika setidaknya 75% peserta didik yang mengikuti uji coba berhasil mencapai atau melampaui KKM, maka produk pengembangan ini dapat dinyatakan efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

1. Analisis Data Validasi Materi, Media, dan Bahasa

Data hasil angket berdasarkan penelitian ahli dan tingkat daya tarik produk dinilai dengan menggunakan instrumen penelitian yang terdiri dari:

a) Pemberian skor pada tiap kriteria dengan ketentuan berikut ini:

- 1) Sangat Setuju (SS) dengan skor 4.
- 2) Setuju (S) dengan skor 3.
- 3) Tidak Setuju (TS) dengan skor 2.
- 4) Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1.

Tabel III. 8
Kriteria Penilaian

Skor	Kriteria
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

b) Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menghitung skor rata-rata untuk setiap kriteria, dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = rata-rata

$\sum x$ = jumlah data

n = banyak data

c) Untuk menilai validasi data digunakan rumus sebagai berikut:

Keterangan:

$$V_{ax} = \frac{T_{se}}{T_{am}} \times 100\%$$

V_{ax} = Validatopr ahli

T_{se} = Total skor empiris (hasil validasi dari validator)

T_{am} = Total skor maksimal yang diharapkan

- d) Setelah nilai atau angka pada masing-masing validator di ketahui, selanjutnya peneliti dapat mengaplikasikan perhitungan validitas gabungan analisis ke dalam rumus berikut ini:

$$V = \frac{Va_1 + Va_2}{2} = \dots \%$$

Keterangan:

V = Validasi akhir

Va_1 = Validasi ahli 1

Va_2 = Validasi ahli 2

- e) Data penelitian yang bersifat kualitatif berupa komentar dan saran dijadikan dasar dalam melakukan revisi.
- f) Menyimpulkan hasil persentase rata-rata total skor validasi menggunakan kriteria kualitas produk sebagai berikut:

Tabel III. 9
Rentang Dan Kriteria Penilaian Validitas

Skor	Keterangan
76% - 100%	Sangat Valid
51% - 75%	Valid
26% - 50%	Tidak Valid

0% - 25%	Sangat Tidak Valid
----------	--------------------

2. Analisis Data Kepraktisan Produk

Uji kepraktisan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah dan efektif oleh pendidik serta peserta didik. Penilaian dilakukan melalui pengisian angket respon kepraktisan yang diberikan kepada kedua kelompok tersebut. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan membandingkan hasil angket kepraktisan dengan informasi yang diperoleh melalui wawancara mendalam dari berbagai sumber terkait. Selanjutnya, konversi skor penilaian penggunaan produk dilakukan menggunakan skala Likert, yang rinciannya dijelaskan sebagai berikut:

Tabel III. 10
Kriteria Penilaian Ahli Materi

Skor	Kriteria Penilaian
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Dalam analisis tingkat praktilitas dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

a) Angket Respon Guru

Rumus praktikalitas yang diterapkan untuk mengolah angket tanggapan guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis

Genially, yang bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai Praktikalitas (NP)} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

b) Angket Respon Peserta Didik

Rumus praktikalitas yang digunakan untuk menghitung respons peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Genially, yang bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai Praktikalitas (NP)} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil akhir dari gabungan respon peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata (mean), yaitu:

$$R_{pd} = \frac{Rpd_1 + Rpd_2 + Rpd_3 + \dots + Rpd_n}{N}$$

Keterangan:

R_{pd} = Rata-rata gabungan respon semua peserta didik

Rpd_n = Respon peserta didik dengan $n = 1, 2, 3 \dots 26$

N = Banyak peserta didik

Hasil praktis analisis praktikalitas setelah persentase diperoleh, dilakukan pengelompokan sesuai kriteria sebagai berikut:

Tabel III. 11
Rentang Dan Kriteria Penilaian Praktikalitas

Skor	Keterangan
76% - 100%	Sangat Praktis
51% - 75%	Praktis
26% - 50%	Tidak Praktis
0% - 25%	Sangat Tidak Praktis

3. Analisa Efektivitas pengembangan Produk

Analisis data dari hasil tes dilakukan untuk mengevaluasi perbedaan prestasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Genially. Media pembelajaran ini dianggap efektif apabila mampu mencapai tujuan yang ditetapkan, yakni menunjukkan peningkatan yang signifikan serta perbedaan positif yang nyata pada hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut mencerminkan keberhasilan media dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pemecahan masalah selama pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Uji efektivitas adalah evaluasi yang dilakukan terhadap produk yang telah dikembangkan dengan melibatkan calon pengguna produk tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji N-Gain untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Genially. Uji ini bertujuan untuk

menilai sejauh mana media tersebut berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan perhitungan menggunakan rumus berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

Skor Ideal = Nilai maksimal yang diperoleh

Kategori nilai N-Gain dapat ditentukan berdasarkan persentase (%) atau berdasarkan kategori interpretasi efektivitas N-Gain. Pembagian kategori nilai N-Gain tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel III. 12
Pembagian Skor N-Gain

Nilai N-Gain	Implementasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak Terjadi Peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan

(Sumber: Moh Irma Sukarelawan, dkk, 2024)⁷⁰

Tabel III. 13
Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif

⁷⁰ Moh Irma Sukarelawan, dkk, *N-Gain VS Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*, (Yogyakarta: Surya cahaya, 2024), hlm. 11.

> 76	Efektif
------	---------

(Sumber: Moh Irma Sukarelawan, dkk, 2024) ⁷¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

⁷¹ Moh Irma Sukarelawan, dkk, *N-Gain VS Stacking...*, hlm. 11.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu sebuah Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Barumun. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *genially*, dengan tujuan mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, dan keefektivitasan media pembelajaran tersebut. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan. Diantara tahapan-tahapan tersebut antara lain:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis ini berfungsi untuk menelusuri faktor-faktor yang mungkin menjadi penyebab terjadinya ketimpangan dalam hasil pembelajaran. Dalam tahap ini, pendidik dituntut untuk merancang arahan pembelajaran yang mampu menjembatani kekurangan tersebut, menetapkan standar pencapaian yang sesuai untuk menutupi kesenjangan yang ada, serta merumuskan pendekatan berdasarkan bukti nyata yang mendukung efektivitas strategi dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁷² Dengan

⁷² Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ADDIE (Analysis,

demikian, tahap analisis menjadi fondasi penting dalam menentukan arah pengembangan media pembelajaran yang tepat guna dan kontekstual.

Tahap analisis berperan sebagai landasan sekaligus acuan utama dalam proses perancangan produk pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan lima bentuk analisis utama yang menjadi bagian penting dari tahapan tersebut, yaitu: analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan materi, karakteristik peserta didik, analisis media dan teknologi, serta analisis keterlibatan siswa. Berikut ini adalah penjelasan terperinci mengenai setiap tahap analisis tersebut:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap awal yang penting dalam proses pengembangan media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran menyeluruh terkait permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya dalam hal keterlibatan siswa. Melalui analisis ini, peneliti dapat mengidentifikasi aspek-aspek yang belum optimal dalam proses pembelajaran konvensional, seperti metode yang kurang menarik atau media yang tidak mendukung interaksi aktif. Data dikumpulkan dari guru dan siswa untuk mengetahui ekspektasi mereka terhadap media pembelajaran yang mampu merangsang partisipasi dan minat belajar.

Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam merancang solusi berbasis

media interaktif yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan.

Pada analisis kebutuhan, berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Barumon, ditemukan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI masih rendah, terutama karena metode pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional dan terkesan kurang menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang terbatas pada buku teks dan ceramah tidak mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang lebih menyukai pendekatan teknologi dan interaktif. Sebagian besar siswa sudah familiar dengan teknologi digital, namun belum maksimal dalam penggunaannya untuk mendukung pembelajaran.⁷³

Analisis kebutuhan merupakan telaah terkait masalah yang ada dalam pembelajaran PAI pada peserta didik kelas X TKJ-3. Melalui analisis ini, peneliti dapat memahami kebutuhan peserta didik untuk dijadikan acuan dalam rancangan mengembangkan media pembelajaran ini.

b. Analisis Kurikulum dan Materi

Langkah analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tetap berada dalam koridor regulasi pendidikan, serta mendukung pencapaian kompetensi yang ditetapkan. Berdasarkan hasil wawancara bersama aguru PAI di SMK Negeri 1 Barumon, sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum merdeka.

⁷³ Hasil observasi di SMK Negeri 1 Barumon, 14 November 2024.

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan kurikulum yang dirancang untuk memberikan kebebasan kepada pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.⁷⁴ Kurikulum ini mengutamakan pembelajaran yang lebih fleksibel, mengedepankan pemahaman dan keterampilan yang dibutuhkan siswa, serta memungkinkan penyesuaian materi sesuai dengan minat dan potensi siswa.

Peneliti menelaah dokumen kurikulum merdeka, khususnya capaian pembelajaran PAI pada kelas X TKJ-2 guna menentukan materi yang relevan dan representatif untuk dikemas dalam bentuk media interaktif. Selain itu, konten pembelajaran yang dipilih harus mengandung nilai-nilai religius yang kontekstual dan dapat dipahami secara aplikatif oleh siswa. Dengan demikian, media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga valid secara substansi dan sesuai dengan arah pembelajaran yang diharapkan.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pemahaman terhadap karakteristik peserta didik menjadi bagian krusial dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif. Setiap siswa memiliki gaya belajar, kemampuan berpikir, serta tingkat literasi digital yang berbeda-beda. Pada analisis karakteristik peserta didik, berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa beberapa materi terasa menyenangkan dan mudah untuk dipahami sementara Sebagian lainnya

⁷⁴ Hasil wawancara dengan guru PAI SMK Negeri 1 Barumun dengna Bapak H. Wardiansyah Nasution, S. HI. pada tanggal 14 November 2024.

dianggap membosankan dan sulit untuk pahami. Hal ini disebabkan karna kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa untuk memahami materi yang di ajarkan.⁷⁵

Pada tahap ini dilakukan pengkajian terhadap kondisi psikologis, sosial, dan kognitif siswa kels X TKJ-2 sebagai calon pengguna media. Aspek yang diperhatikan antara lain adalah preferensi belajar visual atau interaktif, tingkat motivasi dalam mengikuti pelajaran PAI, serta keterampilan menggunakan perangkat digital. Informasi ini kemudian digunakan sebagai acuan dalam menentukan desain antarmuka dan interaktivitas media agar lebih responsif terhadap kebutuhan belajar siswa secara individual maupun kelompok.

d. Analisis Media dan Teknologi

Dalam konteks integrasi teknologi ke dalam pembelajaran, diperlukan analisis mendalam terhadap media yang akan digunakan, dalam hal ini platform *genially*. Peneliti mengevaluasi sejauh mana fitur-fitur *genially*, seperti infografik interaktif, kuis digital, serta simulasi visual, dapat dioptimalkan untuk mendukung proses pembelajaran PAI. Selain itu, pertimbangan teknis seperti aksesibilitas, kompatibilitas dengan perangkat yang tersedia di sekolah, serta stabilitas jaringan internet juga menjadi fokus kajian. Tujuan dari analisis ini adalah memastikan bahwa media yang dirancang dapat dioperasikan secara

⁷⁵ Hasil observasi di SMK Negeri 1 Barumon, 14 November 2024.

optimal tanpa menimbulkan hambatan teknis yang berarti, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Pada tahap ini, peneliti menemukan bahwa tidak terdapat hambatan yang berarti dalam aspek media dan teknologi di SMK Negeri 1 Barumon, khususnya pada kelas X TKJ-2 yang menjadi subjek penelitian. Sarana pendukung pembelajaran seperti infokus, jaringan *Wi-Fi*, serta media dan perangkat teknologi lainnya tersedia dalam kondisi yang memadai.⁷⁶ Sehingga mendukung pelaksanaan pengembangan dan implementasi media interaktif secara optimal.

e. Analisis Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran merupakan indikator penting untuk menilai efektivitas suatu media. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis terhadap dimensi keterlibatan siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku. Dalam tahap ini, peneliti mengidentifikasi sejauh mana media interaktif berbasis *genially* dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, menunjukkan ketertarikan terhadap materi, serta aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Keterlibatan kognitif mencerminkan proses berpikir yang mendalam, keterlibatan afektif berkaitan dengan minat dan sikap terhadap pelajaran, sedangkan keterlibatan perilaku terlihat dari aktivitas siswa dalam proses

⁷⁶ Hasil observasi di SMK Negeri 1 Barumon, 14 November 2024.

belajar. Hasil analisis ini akan menjadi landasan dalam mengukur keberhasilan media interaktif yang dikembangkan.

2. *Design (Desain)*

Tahap desain merupakan proses awal dalam pengembangan media setelah kebutuhan pembelajaran teridentifikasi secara jelas. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun rancangan konseptual media interaktif yang akan dikembangkan menggunakan platform *genially*. Rancangan ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 1 Barumun, khususnya pada kelas X TKJ-2, dengan mengacu pada kompetensi yang tercantum dalam Kurikulum Merdeka.

Perencanaan media dimulai dengan menentukan struktur isi, urutan penyajian materi, dan bentuk interaksi yang sesuai dengan karakteristik siswa. Unsur visual seperti warna, ikon, dan tata letak dirancang agar mendukung fokus belajar dan meningkatkan daya tarik media. Selain itu, peneliti merancang elemen interaktif seperti tombol navigasi, kuis sederhana, serta integrasi gambar atau animasi untuk mendukung pemahaman konsep keagamaan secara lebih konkret.

Desain juga memperhatikan kesesuaian antara konten materi dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Peneliti memastikan bahwa setiap komponen dalam media mendukung pembelajaran aktif dan reflektif, tanpa mengabaikan nilai-nilai keislaman yang menjadi inti materi PAI. Sebagai acuan teknis, peneliti menyusun *storyboard* atau sketsa awal

sebagai gambaran utuh alur media yang akan dikembangkan. Dengan pendekatan ini, tahap desain menjadi fondasi penting dalam menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga relevan secara pedagogis dan kontekstual dengan kebutuhan peserta didik di SMK. Adapun tahap desain yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Pengkajian Materi Pembelajaran

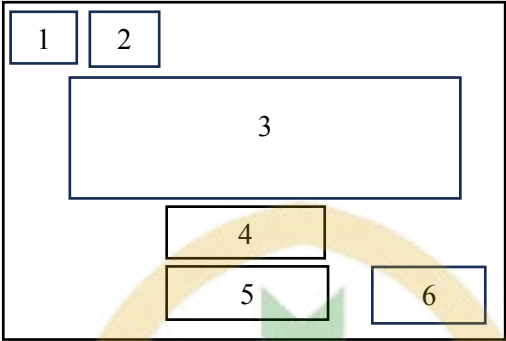
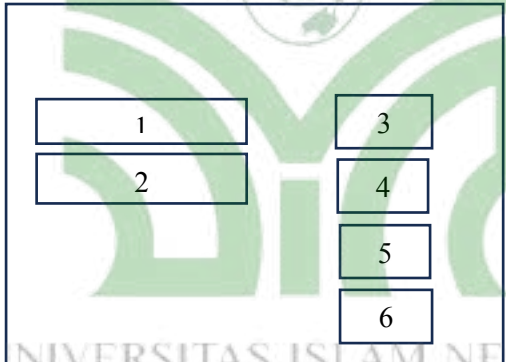
Berdasarkan analisis yang dilakukan, materi yang diimplementasikan dalam media interaktif berbasis *genially* ini adalah materi Perilaku Mahabbah, Khauf, Raja', dan Tawakkal dalam Menata Kehidupan. Media interaktif berbasis *genially* tersebut disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik agar lebih mudah dipahami,

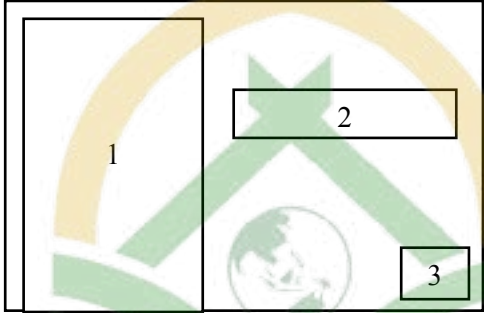
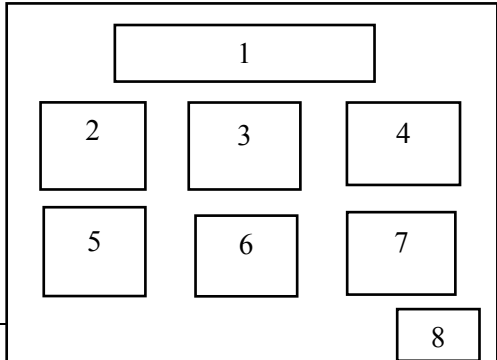
b. Pembuatan Desain Media Interaktif Berbasis *Genially*

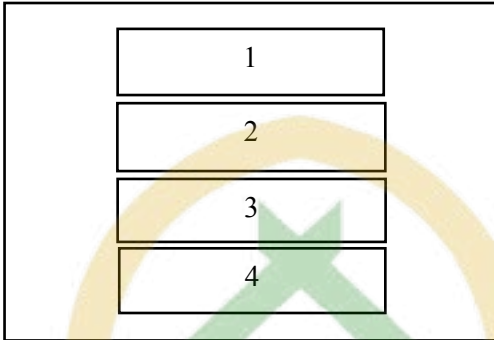
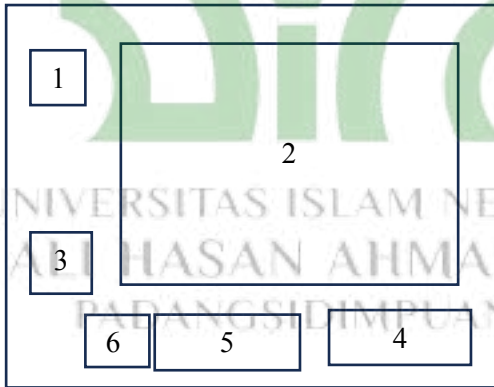
Desain *storyboard* mencakup rancangan awal tampilan, tata letak, dan penentuan konten dalam media interaktif berbasis *genially*.

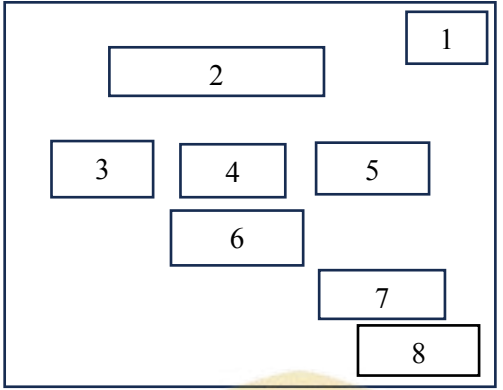
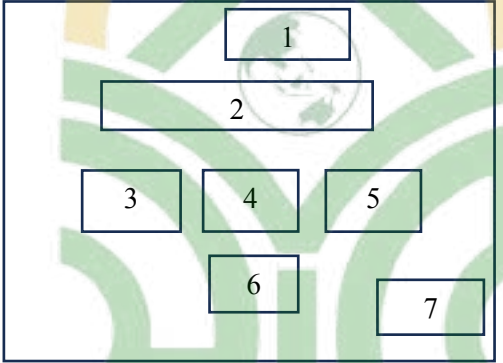
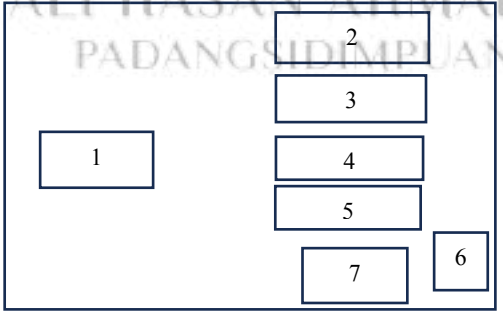
Tabel IV.1

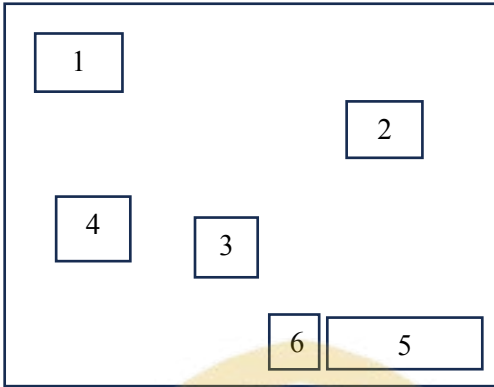
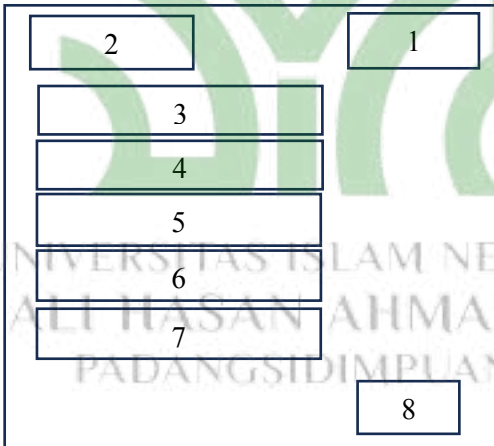
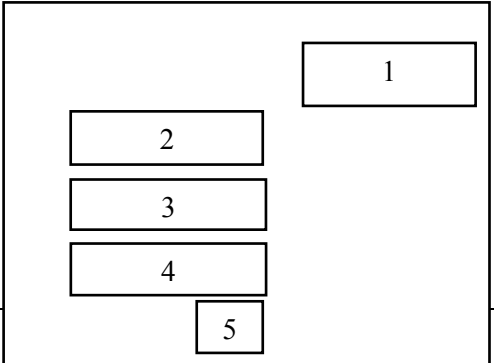
Storyboard Media Interaktif Berbasis Genially

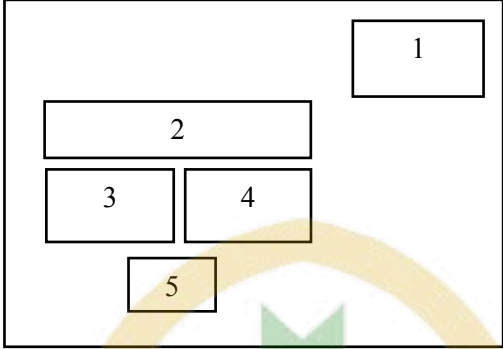
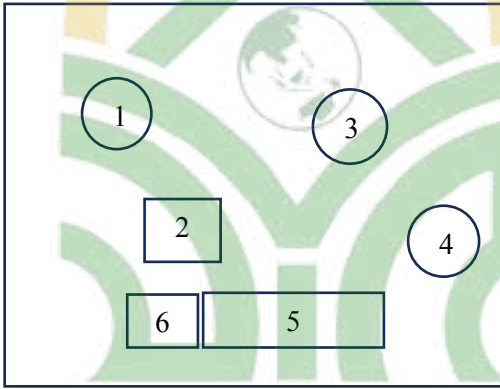
No.	Tampilan	Deskripsi
1	Slide Judul (Title Slide) 	Slide Judul (Title Slide) memuat: 1. Logo UIN SYAHADA PSP. 2. Logo SMK N 1 Barumun. 3. Judul Materi. 4. Identitas pengembang. 5. Identitas pembimbing 6. Tombol untuk memulai.
2	Slide Dua 	Slide dua memuat: 1. Ucapan selamat datang 2. Tulisan sub judul "Siap Untuk Menjelajah" 3. Tombol "Tujuan Pembelajaran" yang mengarah ke halaman yang berisi muatan tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan. 4. Tombol "Kamus Kecil" mengarah ke halaman yang berisi sejumlah kata dengan maknanya yang penting untuk di ingat. 5. Tombol "Materi" mengarah ke halaman deretan

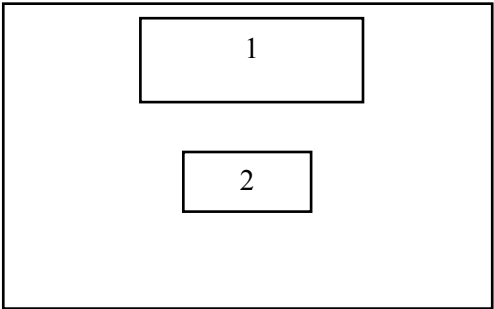
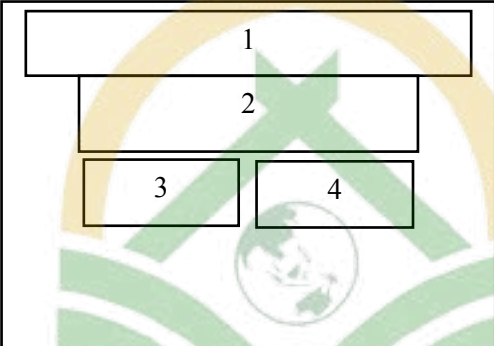
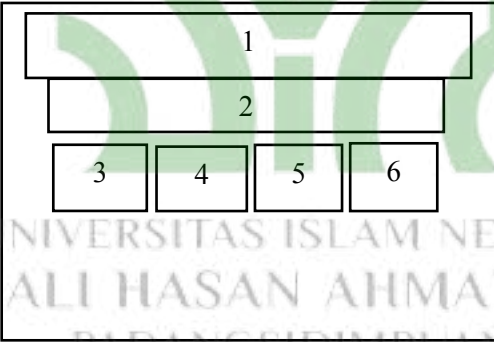
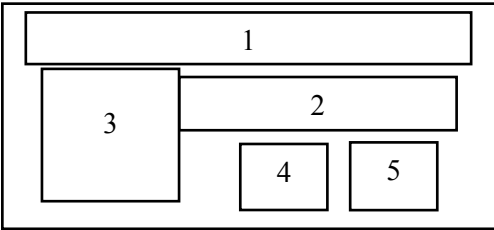
		materi yang akan dipelajari. 6. Tombol “Ice Breaking” yang mengarah ke halaman yang brisi video <i>Ice breaking</i> yang dapat di praktikkan.
3	Slide “Ice Breaking” 	Slide <i>Ice breaking</i> memuat: 1. Video <i>Ice Breaking</i>. 2. Tulisan “Ice Breaking”. 3. Tombol untuk lanjut.
4	Slide Tujuan Pembelajaran 	Slide Tujuan Pembelajaran memuat: 1. Judul. 2. Paparan tujuan pembelajaran. 3. Tombol untuk lanjut.
5	Slide Kamus Kecil 	Slide Kamus Kecil memuat: 1. Judul 2. Kata penting dan maknanya. 3. Kata penting dan maknanya. 4. Kata penting dan maknanya. 5. Kata penting dan

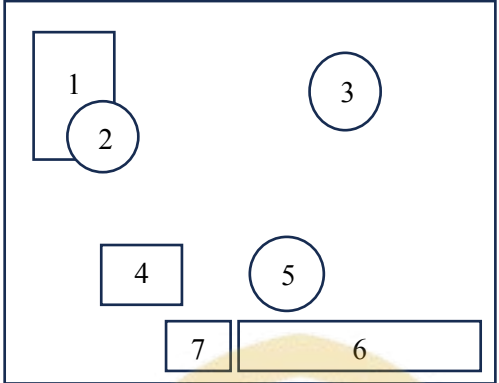
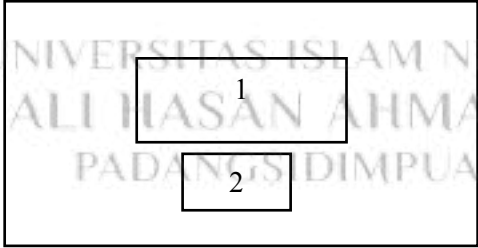
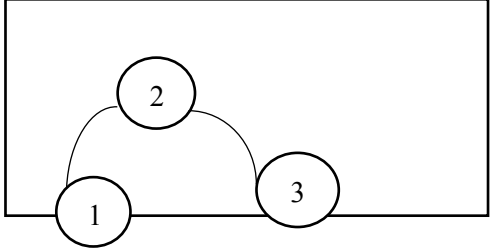
		maknanya. 6. Kata penting dan maknanya. 7. Kata penting dan maknanya. 8. Tombol untuk lanjut.
6	Slide Materi 	Slide materi memuat: 1. Tombol yang mengarah pada materi <i>Mahabbah</i>. 2. Tombol yang mengarah pada materi <i>Khauf</i>. 3. Tombol yang mengarah pada materi <i>Raja</i> '. 4. Tombol yang mengarah pada materi <i>Tawakkal</i>.
7	Slide Materi Mahabbah 	Slide Mahabbah memuat: 1. Simbol tanda tanya yang apabila di klik akan mengarah ke Quiz. 2. Video penjelasan materi <i>Mahabbah</i> yang bersumber dari YouTube. 3. Buku petunjuk. 4. Catatan singkat materi <i>Mahabbah</i>. 5. Tulisan <i>Mahabbbah</i> 6. Tombol untuk Kembali ke slide dua.

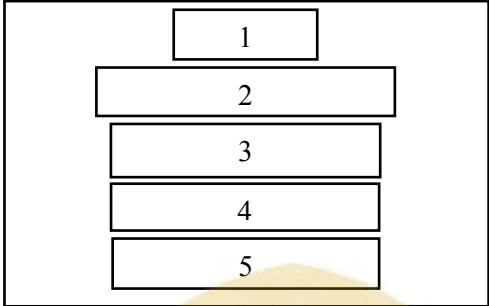
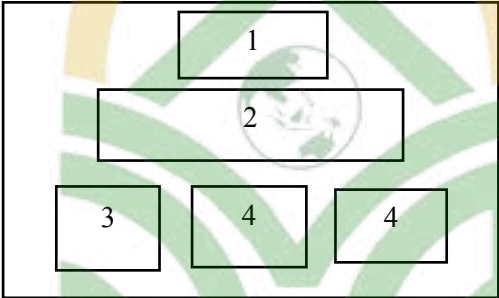
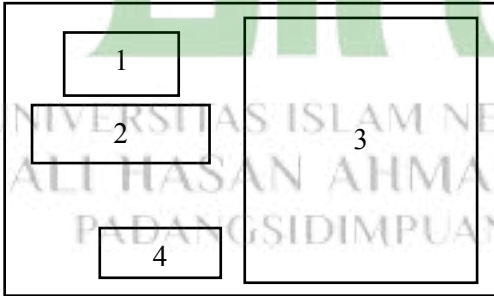
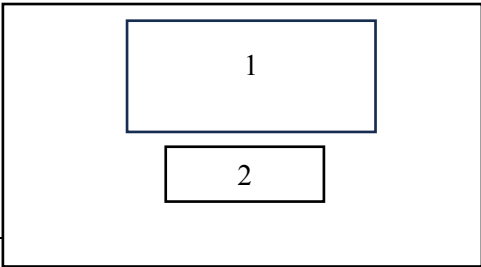
8	Slide Mahabbah Quiz A. 1/3 	Slide Mahabbah Quiz A. 1/3 memuat: 1. Judul slide. 2. Soal. 3. Pilihan jawaban. 4. Pilihan jawaban. 5. Pilihan jawaban. 6. Tombol untuk mengirim jawaban. 7. Petunjuk pengerjaan. 8. Tombol untuk lanjut.
9	Slide Mahabbah Quiz A. 2/3 	Slide Mahabbah Quiz A. 2/3 memuat: 1. Judul Slide 2. Soal 3. Pilihan jawaban 4. Pilihan jawaban 5. Pilihan jawaban 6. Tombol untuk mengirim jawaban 7. Petunjuk pengerjaan
10	Slide Mahabbah Quiz A. 3/3 	Slide Mahabbah Quiz A. 3/3 memuat: 1. Judul Slide.. 2. Soal. 3. Pilihan jawaban. 4. Pilihan jawaban. 5. Pilihan jawaban. 6. Tombol untuk mengirim jawaban. 7. Petunjuk pengerjaan.

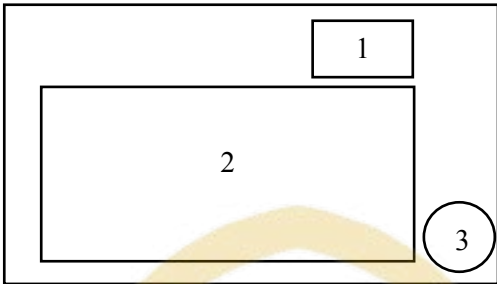
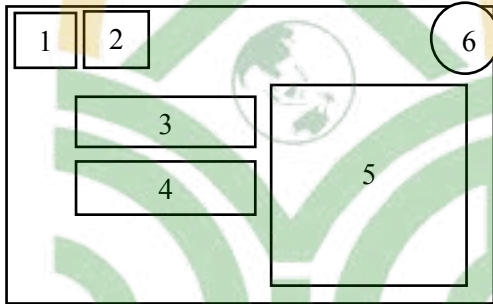
11	Slide Materi Khauf 	Slide <i>Khauf</i> memuat: 1. Catatan singkat terkait materi <i>Khauf</i>. 2. Tombol yang mengarah ke soal latihan. 3. Buku petunjuk 4. Tombol yang akan membawa kepada Video penjelasan materi <i>Khauf</i> yang bersumber dari YouTube. 5. Tulisan “Khauf” 6. Tombol untuk Kembali ke slide dua.
12	Slide Khauf Quiz B. No. 1 	Slide <i>Khauf</i> Quiz B. No. 1 memuat: 1. Nomor soal. 2. Judul Soal. 3. Soal. 4. Pilihan jawaban. 5. Pilihan jawaban. 6. Pilihan jawaban. 7. Pilihan jawaban. 8. Tombol untuk mengirim jawaban.
13	Slide Khauf Quiz B. No. 2 	Slide <i>khauf</i> quiz B. No. 2 memuat: 1. Judul dan nomor soal. 2. Soal. 3. Pilihan jawaban. 4. Pilihan jawaban. 5. Tombol untuk mengirim

		jawaban.
14	Slide Khauf Quiz B. No. 3 	Slide <i>Khauf</i> Quiz B. No. 3 memuat: 1. Judul dan nomor soal. 2. Soal. 3. Pilihan jawaban. 4. Pilihan jawaban. 5. Tombol untuk mengirim jawaban.
15	Slide Materi Raja' 	Slide materi <i>raja'</i> memuat: 1. Tombol berwarna kuning yang akan membawa kepada Video penjelasan materi <i>Raja'</i> yang bersumber dari YouTube. 2. Buku Petunjuk. 3. Tombol yang mengarah ke soal latihan. 4. Catatan singkat. 5. Tulisan "Raja" 6. Tombol untuk Kembali ke slide dua.

16	Slide <i>Raja</i> ' Quiz C 	Slide quiz <i>raja</i> ' memuat: 1. Judul quiz. 2. Tombol petunjuk quiz dan untuk memulai quiz.
17	Slide <i>Raja</i> ' Quiz C. 1/3 	Slide raja ' quiz C. 1/3 memuat: 1. Judul quiz dan nomor soal. 2. Soal. 3. Pilihan jawban. 4. Pilihan jawaban.
18	Slide <i>Raja</i> ' Quiz C. 2/3 	Slide <i>raja</i> ' quiz C. 2/3 memuat: 1. Judul quiz dan nomor soal. 2. Soal. 3. Pilihan jawaban. 4. Pilihan jawaban. 5. Pilihan jawaban. 6. Pilihan jawaban.
19	Slide <i>Raja</i> ' Quiz C. 3/3 	Slide <i>raja</i> ' quiz C. 3/3 memuat: 1. Judul quiz dan nomor soal. 2. Soal. 3. Gambar Soal. 4. Pilihan jawaban. 5. Pilihan jawaban.

20	Slide Materi Tawakkal  The diagram shows a rectangular frame containing seven numbered elements: 1 (rectangle), 2 (circle), 3 (circle), 4 (rectangle), 5 (circle), 6 (rectangle), and 7 (rectangle). A large, faint watermark of a mosque dome is visible in the background.	Slide <i>Tawakkal</i> memuat: 1. Gambar contoh perilaku tawakkal. 2. Tombol berwarna kuning yang akan membawa kepada Video penjelasan materi <i>Tawakkal</i> yang bersumber dari YouTube 3. Tombol yang membuka catatan singkat. 4. Buku Petunjuk 5. Tombol yang mengarah ke soal latihan. 6. Tulisan “Tawakkal” 7. Tombol untuk Kembali ke slide dua.
21	Slide Tawakkal Quiz D  The diagram shows a rectangular frame containing two numbered elements: 1 (rectangle) and 2 (rectangle). A large, faint watermark of a mosque dome is visible in the background.	Slide <i>tawakkal quiz D</i> memuat: 1. Judul quiz. 2. Tombol untuk memulai quiz.
22	Slide Tawakkal Quiz D (Peta)  The diagram shows a rectangular frame containing three numbered elements: 1 (circle), 2 (circle), and 3 (circle). A large, faint watermark of a mosque dome is visible in the background.	Slide <i>tawakkal quiz D (peta)</i> memuat: 1. Tombol yang mengarah pada soal nomor 1. 2. Tombol yang mengarah pada soal nomor 2. 3. Tombol yang

		mengarah pada soal nomor 3.
23	Slide Tawakkal Quiz D. Test 01 	Slide <i>tawakkal</i> quiz D. test 01 memuat: 1. Judul dan nomor soal. 2. Soal. 3. Pilihan jawaban. 4. Pilihan jawaban. 5. Pilihan jawaban.
24	Slide Tawakkal Quiz D. Test 02 	Slide <i>tawakkal</i> quiz D. test 02 memuat: 1. Judul dan nomor soal. 2. Soal. 3. Pilihan jawaban. 4. Pilihan jawaban. 5. Pilihan jawaban.
25	Slide Tawakkal Quiz D. Test 03 	Slide <i>tawakkal</i> quiz D. test 03 memuat: 1. Judul dan nomor soal. 2. Soal. 3. Teka-teki silang pencarian kata. 4. Tombol selesai
26	Slide Tawakkal Quiz 	Slide <i>tawakkal</i> quiz memuat: 1. Ucapan selamat karena telah selesai mengerjakan soal. 2. Tombol untuk

		lanjut ke slide berikutnya. 3.
27	Slide Kesimpulan 	Slide kesimpulan memuat: 1. Judul. 2. Kesimpulan materi yang dipelajari. 3. Tombol untuk lanjut ke slide berikutnya.
28	Slide Terakhir 	Slide terakhir memuat: 1. Logo UIN SYAHADA Padangsidimpuan 2. Logo SMK N 1 Barumon 3. Ucapan “Terimakasih Telah Bepartisipasi” 4. Tulisan “Berapa Jumlah Skormu” 5. Kalimat Motivasi 6. Tombol untuk kembali ke slide judul.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilaksanakan setelah produk telah selesai dirancang. *Druft* produk yang telah di rancang selanjutnya di realisasikan di *web genially*. Langkah awal yang dilakukan adalah *login* di *web genially*

pada *google chrome*. Setelah berhasil *login* peneliti mulai mendesain berdasarkan *druf* yang telah dibuat. Peneliti juga mengambil beberapa referensi *template* yang telah tersedia lalu mengembangkannya dengan mengedit sedemikian rupa sesuai kebutuhan. Seperti menambahkan *link YouTube*, memasukkan gambar yang mendukung, video *ice breaking* dan kata motivasi yang di aksies dari Instagram, serta menyesuaikan fitur-fitur yang digunakan.

Setelah itu peneliti menyimpan *druf* produk dan membagikannya kepada guru PAI SMK N 1 Barumun dalam bentuk *link*. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *genially* dengan format akhir berupa *link*. Adapun bentuk media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

a. Gambaran Produk Media Interaktif Berbasis *Genially* yang Dikembangkan

Produk media interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis *genially*, yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada fase E di SMK Negeri 1 Barumun.

Produk ini berbentuk media digital interaktif yang terdiri dari beberapa fitur utama, antara lain:

1) Tampilan yang Interaktif

Media didesain dengan tampilan visual menarik dan responsif, menggunakan warna-warna yang kontras namun nyaman dipandang. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa serta memudahkan navigasi. Terdapat ikon navigasi, tombol "Ayo Mulai", "Next", "Start", "Continue", "Return", "Home", "Send" dan "Selesai" yang memudahkan siswa dalam menjelajahi isi materi.

2) Materi PAI disajikan secara kelompok.

Materi disusun dalam beberapa slide, seperti:

- a) Materi 1: Mahabbah
- b) Materi 2: Khauf
- c) Materi 3: Raja'
- d) Materi 4: Tawakkal

Setiap materi disertai video penjelasan materi, catatan singkat terkait materi, serta kuis interaktif yang mendorong pada pemecahan masalah.

3) Elemen Interaktif

Fitur interaktif yang disediakan meliputi:

- a) Kuis pilihan ganda otomatis, yang berisi soal berbentuk pemecahan masalah.
- b) Kamus singkat yang beranimasi.

4) Media Visual dan Audio

Setiap bagian materi dilengkapi dengan gambar ilustratif, animasi ringan, Video penjelasan materi, serta Video *ice breaking* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

5) Aksesibilitas dan Penggunaan

Produk dapat diakses melalui komputer dan smartphone secara daring.

b. Tampilan Media Pembelajaran yang Dikembangkan

Tabel IV. 2
Tampilan Media Pembelajaran yang Dikembangkan

Tampilan Media Pembelajaran	Penjelasan
Slide Judul (Title Slide) 	Pada bagian slide judul terdapat beberapa komponen yaitu: logo UIN SYAHADA Padangsidempuan, logo SMK N 1 Barumun, judul materi, identitas pengembang, dosen pembimbing dan gambar ilustrasi.

Slide Dua 	Pada slide dua memuat ucapan tombol <i>ice breaking</i> yang mengarah ke halaman yang brisi video <i>Ice breaking</i> yang dapat di praktikkan, tombol “Tujuan Pembelajaran” yang mengarah ke halaman yang berisi muatan tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan, tombol “Kamus Kecil” mengarah ke halaman yang berisi sejumlah kata dengan maknanya yang penting untuk di ingat, serta tombol “Materi” mengarah ke halaman deretan materi yang akan dipelajari.
Slide “Ice Breaking” 	Slide <i>Ice breaking</i> memuat video <i>ice breaking</i>.

Slide Tujuan Pembelajaran  Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu: • Menjelaskan pengertian dan makna perilaku mahabbah, khauf, raja', dan tawakkal berdasarkan dalil Al-Qur'an dan Hadis. • Mengidentifikasi contoh-contoh perilaku mahabbah, khauf, raja', dan tawakkal dalam kehidupan sehari-hari. • Menjelaskan pentingnya membiasakan sikap mahabbah, khauf, raja', dan tawakkal untuk membentuk pribadi yang beriman dan bertaqwa. • Mengevaluasi perilaku diri sendiri dalam menerapkan nilai-nilai mahabbah, khauf, raja', dan tawakkal dalam kehidupan sosial, akademik, dan spiritual. • Membiasakan diri untuk mengamalkan perilaku mahabbah, khauf, raja', dan tawakkal secara konsisten dalam menata kehidupan yang lebih baik.	Slide tujuan pembelajaran memuat paparan tujuan pembelajaran.
Slide Kamus Kecil  SMALL DICTIONARY Mahabbah: Rasa cinta yang tulus kepada Allah SWT. Raja': Harapan besar atas rahmat dan ampunan Allah. Menata: Mengatur atau menyusun sesuatu supaya lebih rapi, terarah, dan sesuai tujuan. Khauf: Rasa takut kepada Allah karena sadar akan dosa. Tawakkal: Menyerahkan segala urusan kepada Allah dengan tetap berikhtiar. Kehidupan: Segala bentuk aktivitas, pengalaman, dan perjalanan manusia dalam menjalani hidup di dunia.	Slide kamus kecil memuat kata penting dan maknanya yang penting untuk diketahui peserta didik.
Slide Materi 	Slide materi memuat tombol yang mengarah pada materi mahabbah, tombol yang mengarah pada materi khauf, tombol yang mengarah pada

	materi <i>raja</i> ’, serta tombol yang mengarah pada materi <i>tawakkal</i> .
Slide Materi Mahabbah 	Slide mahabbah memuat simbol tanda tanya yang apabila di klik akan mengarah ke quiz, video penjelasan materi <i>mahabbah</i> yang bersumber dari YouTube, buku petunjuk terkait penjelasan langkah pembelajaran, catatan singkat materi <i>mahabbah</i> .
Slide Mahabbah Quiz A. 1/3 	Slide mahabbah quiz A. 1/3 memuat soal terkait materi mahabbah serta pilihan jawabannya.
Slide Mahabbah Quiz A. 2/3	Slide mahabbah quiz A. 2/3 memuat soal terkait materi mahabbah serta pilihan jawabannya.

	
Slide Mahabbah Quiz A. 3/3 	Slide mahabbah quiz A. 3/3 memuat soal terkait materi mahabbah serta pilihan jawabannya.
Slide Materi Khauf 	Slide <i>khauf</i> memuat catatan singkat terkait materi <i>khauf</i>, tombol yang mengarah ke soal latihan, buku petunjuk langkah pembelajaran, tombol yang akan membawa kepada video penjelasan materi <i>khauf</i> yang bersumber dari youtube.
Slide Khauf Quiz B. No. 1	Slide <i>khauf</i> quiz B. No. 1 memuat soal yang berkaitan dengan materi <i>khauf</i> dan



kepada video penjelasan materi *raja'* yang bersumber dari YouTube, buku petunjuk langkah pembelajaran, tombol yang mengarah ke soal latihan, catatan singkat terkait materi.

Slide *Raja'* Quiz C



Slide quiz *raja'* memuat tombol petunjuk quiz sekaligus tombol untuk memulai quiz.



Slide *Raja'* Quiz C. 1/3



Slide raja' quiz C. 1/3 memuat soal yang berkaitan dengan materi *raja'* dan pilihan jawabannya

Slide *Raja'* Quiz C. 2/3



Slide *raja'* quiz C. 2/3 memuat soal yang berkaitan dengan materi *raja'* dan pilihan jawabannya

Slide *Raja'* Quiz C. 3/3



Slide *raja'* quiz C. 3/3 memuat soal yang berkaitan dengan materi *raja'* dan pilihan jawabannya

Slide Materi Tawakkal

Slide *tawakkal* memuat tombol berwarna kuning yang akan membawa kepada video penjelasan materi *tawakkal* yang bersumber dari YouTube, tombol yang membuka catatan singkat terkait materi *tawakkal*, buku petunjuk langkah pembelajaran, tombol yang mengarah ke soal latihan.

Slide Tawakkal Quiz D

Slide *tawakkal* quiz D memuat halaman depan dari quiz serta tombol untuk memulai quiz.

Slide Tawakkal Quiz D (Peta)

Slide *tawakkal* quiz D (peta) memuat peta rute perjalanan yang berisi tombol yang mengarah pada soal nomor 1,2, dan 3

Slide Tawakkal Quiz D. Test 01



Slide *tawakkal* quiz D. test 01 memuat soal yang berkaitan dengan materi *tawakkal* dan pilihan jawabannya

Slide Tawakkal Quiz D. Test 02



Slide *tawakkal* quiz D. test 02 memuat soal yang berkaitan dengan materi *tawakkal* dan pilihan jawabannya

Slide Tawakkal Quiz D. Test 03



Slide *tawakkal* quiz D. test 03 memuat soal yang berkaitan dengan materi *tawakkal* berbentuk teka-teki silang pencarian kata.

Slide Jawaban Benar 	Slide jawaban benar memuat tulisan “Correct” dan gambar yang akan muncul jika jawaban yang dipilih benar.
Slide Jawaban Salah 	Slide jawaban benar memuat tulisan “Error” dan gambar yang akan muncul jika jawaban yang dipilih benar.
Slide Tawakkal Quiz 	Slide <i>tawakkal</i> quiz memuat ucapan selamat karena telah selesai mengerjakan soal.

Slide Kesimpulan	Slide kesimpulan memuat kesimpulan materi yang dipelajari.
Slide Terakhir	Slide terakhir memuat logo UIN SYAHADA Padangsidimpuan, logo SMK N 1 Barumun, ucapan “Terimakasih Telah Beparticipasi”, pertanyaan terkait jumlah skor yang didapat dari jawaban yang dijawab benar, dan kalimat motivasi.

Adapun link media pembelajaran yang telah di kemangkan adalah <https://view.genially.com/67f9420c33610cb800bb36ff/guide-perilaku-mahabbah-khauf-raja-dan-tawakkal>.

c. Validasi Pengembangan Produk

Selanjutnya, setelah media pembelajaran yang dikembangkan telah selesai, peneliti melaksanakan tahap validasi kepada tim ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa.



Gambar IV. 1 Peneliti Memperkenalkan Media yang Dikembangkan Kepada Para Validator

Analisis hasil validasi yang mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam di SMK N 1 Barumon adalah sebagai berikut:

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan berbentuk link yang berisi media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam telah diserahkan kepada ahli PAI, yaitu Ibu Purnama Lestari S. Pd, sebagai ahli materi I dan Bapak Muhammad Bosar Nasution, S. Pd.I. Sebagai ahli materi II. Keduanya menerima angket untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Hasil akhir validasi dari para ahli akan

disajikan secara deskriptif dan digunakan sebagai acuan untuk pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran.

Tabel IV. 3
Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Media
Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* untuk
Meningkatkan Keterlibatan Siswa Pada Pembelajaran
Pendidikan Agama Islam

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Ahli I	Skor Ahli II	Rata-Rata Per Item	Skors Maks
Kejelasan Materi	1. Materi yang disampaikan memiliki struktur yang jelas dan terorganisir.	4	4	4	4
	2. Tujuan pembelajaran dari materi dapat dipahami dengan mudah.	3	4	3,5	4
	3. Penjelasan konsep dalam materi tidak membingungkan.	4	4	4	4
Kemudahan dalam memahami materi	4. Materi disajikan secara sistematis sehingga mudah dipahami.	4	4	4	4
	5. Penjelasan dalam materi menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dimengerti.	4	3	3,5	4
	6. Materi dilengkapi dengan contoh				

	yang memudahkan pemahaman.	4	4	4	4
	7. Penjelasan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.	4	4	4	4
Bahasa pada materi mudah dipahami	8. Bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran sederhana dan jelas.	4	4	4	4
	9. Tidak terdapat istilah atau kata yang sulit dipahami dalam materi.	3	4	3,5	4
	10. Penjelasan dalam materi menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa.	4	4	4	4
Cara penyampaian materi mudah dipahami	11. Cara penyampaian materi menarik dan tidak membosankan.	4	3	4	4
	12. Penyampaian materi dilakukan secara perlahan sehingga mudah diikuti.	4	4	4	4
	13. Penyampaian materi disertai media atau alat bantu yang membantu pemahaman.	4	4	4	4
Jumlah Skor		50	50	50	52

Persentase	96,15	96,15	96,15
Kriteria Kelayakan	Sangat Valid		

Keterangan:

$$P = \frac{Skor}{Skor Maks} \times 100\%$$

P = Persentase Tingkat Kelayakan
 Skor = Jumlah Jawaban Penilaian Skor
 Skor Maks = Jumlah Jawaban Tertinggi

Berdasarkan dari data tabel di atas menunjukkan bahwa kevalidan data hasil validasi ahli materi dibagian PAI terhadap produk yang dikembangkan menghasilkan 96,15% dari ahli materi I dan 96,15% dari ahli matri II. Berdasarkan perolehan persentase gabungan dari kedua ahli materi diperoleh sebesar 96,15% berada pada kategori sangat valid dan siap di ujicobakan pada tahap selanjutnya.

Penilaian tersebut merupakan penilaian akhir setelah beberapa revisi dilakukan. Berikut adalah ringkasan data validasi oleh para ahli materi, yaitu:

Tabel IV. 4
Saran dan Penilaian Validasi oleh Ahli Materi

Validasi Tahap I			
No	Validator	Penilaian	Keterangan
		Secara keseluruhan media pembelajaran sudah bagus, namun	Media pembelajaran layak

1	Ahli Materi I	akan lebih baik apabila dimasukkan tujuan pembelajara, penjelasan kata-kata yang sulit dan ice breaking untuk menambah motivasi siswa	digunakan dengan revisi
2	Ahli Materi II	Secara Keseluruhan media pembelajaran sudah baik, namun akan lebih baik lagi kalua media pembelajaran lebih fleksibel dan lebih mudah untuk dicerna	Media pembelajaran layak digunakan dengan revisi
Revisi sesuai saran dan penilaian kemudian di lanjutkan ke validasi tahap II			
Validasi Tahap II			
1	Ahli Materi I	Media sudah bagus dan layak digunakan dalam kelas	Media pembelajaran dapat digunakan
2	Ahli Materi II	Media sudah menarik dan layak di aplikasikan dalam kelas	Media pembelajaran dapat digunakan

Peneliti memperbaiki kurang tepatnya media pembelajaran tersebut sesuai masukan dari para ahli materi hingga akhirnya memperoleh penilaian sebagaimana di atas. Saran dan kritik yang diperoleh dari kedua dosen ahli menghasilkan data kualitatif yang membangun. Hal ini dimaksudkan untuk memaksimalkan pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti,

sehingga media pembelajaran tersebut benar-benar layak digunakan untuk membantu mempermudah proses pembelajaran di kelas terkait materi PAI.

Dari proses diskusi, di peroleh komentar dan penilaian yang menjadi landasan untuk melakukan revisi pada media pembelajaran. Hasil keseluruhan telah melalui tahap revisi sehingga menjadi komponen penyempurnaan media pembelajaran sebelum produk tersebut di ujicobakan terhadap peserta didik kelas X TKJ-2 di SMK N 1 Barumun.

2) Hasil Validasi Ahli Media

Produk pengembangan media pembelajaran berbentuk link yang berisi media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam telah diserahkan kepada ahli media, yaitu Ibu Eka Rahmadyani, M. Kom, Gr sebagai validator ahli Media I dan Bapak Rizki Saputra, S. Kom sebagai validator ahli Media II. Beliau menerima angket untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Hasil penilaian ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel IV .5
Hasil Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran
Interaktif Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Keterlibatan
Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Indikator Penialain	Butir Penilaian	Skor Ahli I	Skor Ahli II	Rata-Rata Per Item	Skor Maks
---------------------	-----------------	-------------	--------------	--------------------	-----------

Kesesuaian dalam Pemilihan Template	1. Template yang digunakan dalam media <i>genially</i> sesuai dengan tema pembelajaran Pendidikan Agama Islam.	4	4	4	4
	2. Tampilan template mudah dipahami dan tidak membingungkan siswa.	4	4	4	4
	3. Template mendukung penyajian materi sehingga lebih menarik dan interaktif.	4	4	4	4
Kesesuaian Pemilihan Warna pada Isi Media	4. Kombinasi warna dalam media <i>genially</i> menarik dan tidak membuat mata lelah	4	4	4	4
	5. Warna pada media membantu membedakan bagian penting dari materi.	4	4	4	4
	6. Warna latar belakang dan teks memiliki kontras yang	4	4	4	4

	baik sehingga mudah dibaca.				
Kesesuaian Pemilihan Gaya Penulisan pada Isi Media	7. Gaya penulisan dalam media <i>genially</i> jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.	4	4	4	4
	8. Pemilihan font (jenis dan ukuran huruf) pada media memudahkan siswa membaca isi materi.	4	4	4	4
	9. Penulisan materi konsisten dalam setiap bagian media sehingga memudahkan pemahaman.	4	4	4	4
Kesesuaian Gambar pada Media	10. Gambar yang digunakan dalam media <i>genially</i> sesuai dengan isi materi pembelajaran.	4	4	4	4
	11. Gambar dalam media membantu memperjelas konsep atau isi	4	4	4	4

	materi.				
	12. Gambar yang digunakan menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar.	4	4	4	4
Jumlah		48	48	48	48
Presentase		100%	100%	100%	100%
Kriteria Kelayakan		Sangat Valid			

Keterangan:

$$P = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maks}} \times 100\%$$

P = Persentase Tingkat Kelayakan
 Skor = Jumlah Jawaban Penilaian Skor
 Skor Maks = Jumlah Jawaban Tertinggi

Berdasarkan dari data tabel di atas menunjukkan bahwa kevalidan data hasil validasi para ahli media pada produk yang dikembangkan menghasilkan 100% berada pada kategori sangat valid dan siap di ujicobakan pada tahap selanjutnya.

Data yang diperoleh dari ahli media bertujuan untuk meningkatkan pengembangan media pembelajaran interaktif yang dihasilkan oleh peneliti. Berikut adalah ringkasan data validasi oleh para ahli media, yaitu:

Tabel IV. 6

Saran dan Penilaian Validasi oleh Ahli Media

No	Validator	Penilaian	Keterangan
1	Ahli Media I	Dilihat dari tampilan aplikasi <i>genially</i> ini, adalah sebuah aplikasi yang memiliki tampilan yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga setiap guru dapat meningkatkan kreatifitas dalam membuat media/konten pembelajaran. Tetapi aplikasi <i>genially</i> ini tidak mempunyai wadah untuk berinteraksi siswa dengan guru secara online (tidak ada akun siswa).	Media pembelajaran layak digunakan.
2	Ahli Media II	Media sangat menarik dan layak untuk diaplikasikan di dalam kelas	Media pembelajaran layak digunakan.

Berdasarkan proses diskusi dengan ahli media, di peroleh hasil *review* pada media pembelajaran. Hasil keseluruhan telah dilakukan revisi dan menjadi bagian dari penyempurnaan media pembelajaran sebelum produk tersebut di ujicobakan terhadap peserta didik kels X TKJ-2 di SMK N 1 Barumon sehingga memperoleh Kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut **dapat digunakan.**

3) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Produk pengembangan berbentuk *link* yang berisi media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam diserahkan secara langsung kepada ahli Bahasa, yaitu Ibu Nurhasanah, S. Pd., M.S. Gr sebagai ahli Bahasa I dan Bapak Supriadi Hasibuan, S. Pd sebagai ahli Bahasa II disertai dengan lampiran angket validasi ahli Bahasa. Hasil akhir validasi dari para ahli Bahasa adalah sebagai berikut:

Tabel IV. 7
Hasil Penilaian Ahli Bahasa Terhadap Pembelajaran
Interaktif Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Keterlibatan
Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Indikator Penialain	Butir Penilaian	Skor Ahli I	Skor Ahli II	Rata-Rata Per Item	Skor Maks
Ketepatan Struktur Kalimat	1. Penulisan kalimat berisi informasi berpedoman pada tata kalimat Bahasa Indonesia	4	4	4	4
Efektivitas Kalimat	2. Menggunakan kalimat yang lugas dan sederhana	3	3	3	4
Istilah Baku	3. Menggunakan istilah-istilah sesuai KBBI	4	4	4	4

Penyampaian Informasi	4. Informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik	3	4	3,5	4
Peningkatan Motivasi Peserta Didik	5. Menggunakan Bahasa yang menimbulkan rasa senang dan mendorong peserta didik untuk terlibat dalam memecahkan masalah	3	4	3,5	4
Kemampuan Mendorong Berfikir Kritis Peserta Didik	6. Bahasa yang digunakan mendorong peserta didik untuk berfikir secara kritis	3	3	3	4
Kesesuaian Perkembangan Kognitif Peserta Didik	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan kognitif peserta didik	4	3	3,5	4
Ketepatan Bahasa	8. Penyusunan Bahasa berpedoman pada kaidah penulisan Bahasa Indonesia	4	4	4	4
Ketepatan Ejaan	9. Berpedoman pada Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4	4	4	4

Jumlah	33	33	32,5	36
Persentase	91,67	91,67	90,28 %	
Kriteria Kelayakan	Sangat Valid			

Keterangan:

$$P = \frac{Skor}{Skor Maks} \times 100\%$$

P = Persentase Tingkat Kelayakan
 Skor = Jumlah Jawaban Penilaian Skor
 Skor Maks = Jumlah Jawaban Tertinggi

Berdasarkan paparan data tabel di atas menunjukkan bahwa kevalidan data hasil validasi ahli Bahasa terhadap produk yang dikembangkan menghasilkan 91,67 % dari ahli materi I dan 91,67 % dari ahli matri II. Berdasarkan perolehan persentase gabungan dari kedua ahli materi diperoleh sebesar 90,28 % sehingga media pembelajaran berkategori sangat valid dan siap digunakan.

Data yang diperoleh dari ahli Bahasa dimaksudkan untuk memaksimalkan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sehingga Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran tersebut sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) serta mudah dipahami oleh pengguna media pembelajaran yang dimaksudkan untuk memudahkan proses pembelajaran di kelas. Berikut adalah ringkasan saran dan penilaian dari para ahli bahasa, yaitu:

Tabel IV. 8

Saran dan Penilaian Validasi oleh Ahli Bahasa

Validasi Tahap I			
No	Validator	Penilaian	Keterangan
1	Ahli Materi I	Dalam media yng ditampilkan beberapa kalimat yang digunakan terkesan panjang dan kompleks sehingga pengguna media/siswa agak terkendala dalam memahami. Serta penulisan beberapa kalimat juga terdapat kesalahan dalam penulisannya. Disarankan untuk menyederhanakan diksi dalam struktur kalimat dan lebih berhati-hati dalam penulisan. Sehingga media pembelajaran lebih mudah untuk dipaghami.	Media pembelajaran layak digunakan dengan revisi
2	Ahli Materi II	Terdapat beberapa kata yang salah ketik, baik dalam penulisan huruf, spasi maupun struktur kata. Lakukan pengecekan menyeluruh terhadap media yang anda kembangkan.	Media pembelajaran layak digunakan dengan revisi
Revisi sesuai saran dan penilaian kemudian di lanjutkan ke validasi tahap II			
Validasi Tahap II			
1	Ahli Materi I	Layak digunakan dan sudah perbaikan sesuai revisi.	Media pembelajaran dapat digunakan
2	Ahli Materi II	Layak digunakan. Revisi sudah sesuai.	Media pembelajaran dapat digunakan

Setelah melalaui serangkaian diskusi, dilakukan evaluasi penilain yang menjadi landasan modifikasi media pembelajaran. Berdasarkan simpulan akhir setelah peneliti perbaikan terhadap kekurang tepatan media pembelajaran tersebut sesuai masukan dari para ahli materi, validator ahli Bahasa menyatakan bahwa produk tersebut dapat diujicoba terhadap peserta didik kelas X TKJ-2 di SMK N 1 Barumun.

Adapun hasil revisi media pembelajaran sebelum dan sesudah divalidasi berdasarkan kritik dan saran dari para validator ialah sebgaai berikut:

Tabel IV.9
Hasil Revisi Media Pembelajaran berbasis *Genially* sebelu dan sesudah

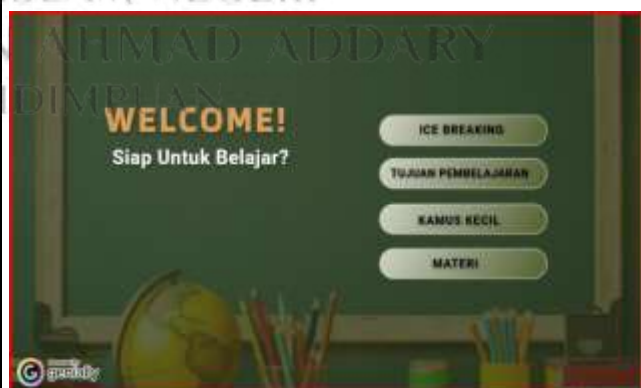
Ahli Materi I	
Sebelum direvisi, pada slide 2 peneliti merancang tampilan tombol-tombol yang mengarah pada tempat-tempat yang ada di sekolah dengan tema belajar sambil menjelajah sekolah, yangmana pada tempat-tempat yang dikunjungi tersebut berisi materi pelajaran dan soal kuis. Salah satu tempat yang akan di kunjungi adalah kantin. Hal ini dirasa	Sebelum direvisi 

kurang sesuai. Yangmana, seharusnya kantin merupakan tempat untuk siswa beristirahat sambil mengisi perut. Peneliti juga tidak mencantumkan tujuan pembelajara, penjelasan kata-kata yang sulit dan *ice breaking* yang dirasa perlu ntuk menambah motivasi siswa dalam belajar.



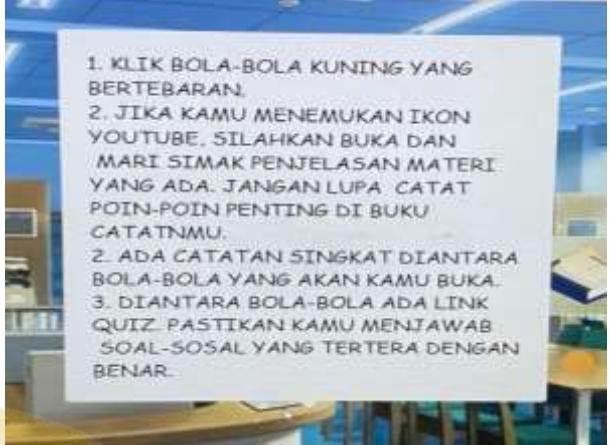
- Setelah di revisi peneliti menyajikan slide 2 dengan bentuk yang lebih sederhana, yang memuat tombol yang langsung mengarah pada ice breaking, tujuan pembelajaran, kamus kecil, dan materi. Peneliti juga mencantumkan ice slide ice breaking, slide tujuan pembelajaran, kamus kecil berisi penjelasan kata-kata yang sulit, serta menambahkan kalimat motivasi pada bagian halaman akhir.

Sesudah direvisi



	  
Ahli Materi II	
• Peneliti tidak memasukkan intruksi atau catatan penggunaan pada media pembelajaran	Sebelum direvisi

yang membuat pengguna mungkin kebingungan serta tampilan yang agak rumit terkadang membuat pengguna kebingungan.	 
Peneliti membuat buku petunjuk untuk membantu pengguna dalam memahami Langkah penggunaan media pembelajaran. Peneliti juga merevisi desain kedalam bentuk yang lebih sederhana.	Sesudah direvisi  
Ahli Bahasa I	
Terdapat beberapa kata yang salah	Sebelum direvisi

dalam penulisannya, dan beberapa kalimat yang digunakan terkesan panjang.	
• Penulisan kata yang salah telah di revisi, serta peneliti pembuat sajian petunjuk dalam bentuk yang lebih sederhana.	Sesudah direvisi 
Ahli Bahasa II	
• Sebelum direvisi terdapat beberapa kata yang salah ketik, baik dalam penulisan huruf, spasi, dan struktur kata.	Sebelum direvisi 
• Penulisan kata yang salah ketik telah di	Sesudah direvisi

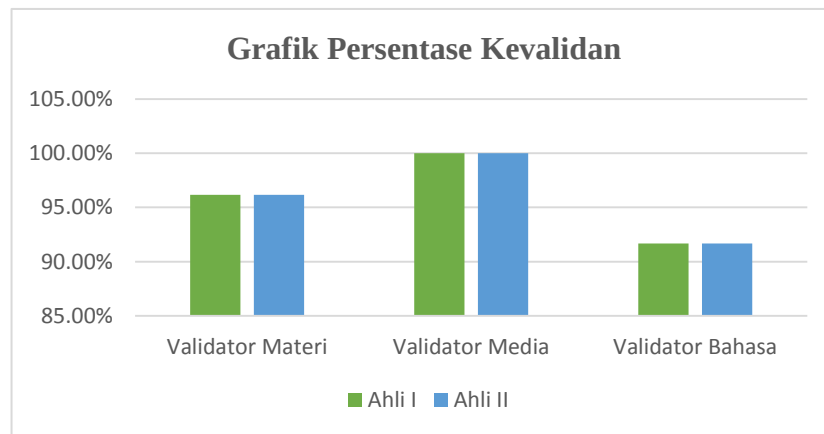
revisi.



Dari analisis penilaian hasil validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam telah terbukti valid. seluruh item kriteria media interaktif telah direvisi sesuai saran dari validator dan media interaktif ini siap untuk diujicoba kepada peserta didik kelas X TKJ-2. Adapun hasil validasi keseluruhan adalah sebagai berikut:

Tabel IV.10
Data Hasil Validasi Keseluruhan

No	Validasi	Persentase		Persentase Rata-Rata	Kategori
		Ahli I	Ahli II		
1	Validator Materi	96,15 %	96,15 %	96, 15%	Sangat Valid
2	Validator Media	100%	100%	100%	Sangat Valid
3	Validator Bahasa	91,67 %	91,67%	90,28 %	Sangat Valid
Rata-Rata Keseluruhan				95,48 %	Sangat Valid



Gambar IV.2 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli media dan Ahli Bahasa

Berdasarkan grafi IV.1, grafikhasil validasi yang diberikan oleh para validator menunjukkan bahwa:

- a) Skor dari ahli materi I adalah 96,15 %, dan ahli materi II adalah 96,15%, dengan rata-rata 96,15 % berada dalam kategori “Sangat Valid”.
- b) Skor dari ahli media I adalah 100 % dan ahli media II adalah 100%, dengan rata-rata 100% berada dalam kategori “Sangat Valid”.
- c) Skor dari ahli bahasa I adalah 91,67 %, dan ahli bahasa II adalah 91,67%, dengan rata-rata 90,28 % berada dalam kategori “Sangat Valid”.

Rata-rata keseluruhan darisemua validator menunjukkan bahwa instrumen validasi berada dalam kategori “Sangat Valid” dengan rata-rata 95,48 %. Oleh karena itu, penegmbangan media interaktif berbasis *genially* dalam memecahkan masalah pada pembelajaran

pendidikan agama Islam dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sesuai dengan hasil penelitian.

4. Implementasi (Penerapan)

Pada tahap implementasi peneliti melakukan ujicoba kepada 26 peserta didik kelas X TKJ-2 SMK N 1 Barumun. Pelaksanaan uji coba media interaktif dilakukan oleh guru bidang studi PAI di ruangan kelas. Uji coba dilakukan 3 kali pertemuan pada tanggal 15 April 2025, 19 April 2025, 22 April 2025, yang pada setiap pertemuan terdiri dari 2 x 40 menit jam pelajaran.

Pada pertemuan pertama kegiatan dimulai dengan memberi salam lalu mengawali pembelajaran dengan berdo'a. peneliti memeriksa kehadiran peserta didik, dilanjutkan dengan memberi motivasi kepada peserta didik agar lebih fokus dan bersemangat dalam belajar. Kemudian peneliti membagikan soal *pretest* berupa butir-butir pertanyaan terkait materi yang akan dipelajari serta daftar hadir. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal siswa terkait materi yang akan dibahas untuk kemudian dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan setelah pembelajaran berbasis *genially* telah dilakukan. Setelah hasil *pretest* dikumpulkan, peneliti memperkenalkan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* kepada peserta didik, dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta menunjukkan fitur-fitur utama yang dirancang untuk memenuhi berbagai gaya belajar, seperti visual maupun audio visual.



Gambar IV. 3 Peneliti Membagikan Lembar Soal *Pretest* Terhadap Peserta Didik Kelas X TKJ-2

Pada pertemuan kedua, guru mata pelajaran PAI membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok. Kemudian memberikan bimbingan dan menjelaskan secara garis besar cakupan materi *mahabbah, khauf, raja' dan tawakkal* dalam menata kehidupan dengan tujuan memperkuat pemahaman peserta didik terkait materi yang dipelajari. Kemudian peserta didik diminta untuk mengikuti pembelajaran sesuai dengan slide yang ditampilkan, mulai dari melakukan *ice breaking*, mengkaji tujuan pembelajaran, mencatat dan memahami makna kata penting, serta membuat catatan mandiri terkait materi yang ditayangkan dalam video pembelajaran.



Gambar. IV. 4 Guru PAI Kelas X TKJ-2 Barumun Menyajikan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Interaktif Berbasis *Genially*

Setelah itu, guru PAI meminta siswa memecahkan masalah yang ada pada kuis yang ditampilkan dengan meminta siswa secara bergiliran untuk maju kedepan kelas dan menekan tombol jawaban yang dirasa merupakan pilihan jawaban yang benar. Kelompok yang menjawab dengan jawaban yang benar akan memperoleh 10 poin, sebaliknya bagi kelompok yang salah menentukan jawaban tidak akan mendapat poin. Peneliti memantau kegiatan pembelajaran. Dari amatan peneliti siswa sangat antusias terlibat dalam memecahkan masalah yang ada pada kuis.



Gambar IV. 5 Interaksi Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Genially*

Pada pertemuan ketiga tindak lanjut dilakukan dengan pemberian *postes* dalam bentuk butir-butir pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari sebanyak 6 soal uraian dan membagikan daftar hadir kegiatan. Hal ini dilakukan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Setelah melakukan pembelajaran, guru PAI dan peserta didik diminta untuk mengisi angket yang

bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *genially*, Penjelasan terkait analisis praktikalitas produk adalah sebagai berikut:

a. Analisis praktikalitas produk

Analisis praktikalitas produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket pengguna oleh guru dan angket pengguna oleh peserta didik dengan paparan sebagai berikut:

1) Respon Guru

Uji kepraktisan dilakukan setelah proses validasi telah selesai dilakukan. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif berbasis *genially* yang telah dikembangkan praktis atau mudah untuk digunakan. Uji kepraktisan dilakukan terhadap guru berpendidikan minimal S1 dan telah berpengalaman mengajar lebih dari 10 Tahun. Guru kelas X SMK N 1 Barumon merupakan praktisi yang memenuhi kriteria dan beliau telah memiliki pengalaman dalam mengajar di bidang PAI. Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan kualitatif hasil validasi ahli praktisi. Kedua data tersebut diperoleh peneliti dari angket penelitian. Paparan data hasil skor rata-rata validasi aspek praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *genially* dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah sebagai berikut:

a) Data Kuantitatif

Tabel IV. 11
Hasil Praktikalitas oleh Uji Praktisi (Guru)

No	Pernyataan	Guru 1	Guru 2	Guru 3
1	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>genially</i> sederhana dan mudah dipahami.	4	4	3
2	Tampilan media <i>genially</i> menarik dan mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar.	4	4	4
3	Tata letak dan desain dalam media <i>genially</i> mendukung penyampaian materi secara efektif.	3	3	4
4	Kombinasi warna, font, dan elemen visual dalam media <i>genially</i> membantu siswa lebih fokus pada materi.	4	3	4
5	Media <i>genially</i> mudah digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi.	4	4	4
6	Media <i>genially</i> memungkinkan guru untuk memberikan pembelajaran yang interaktif dan menarik.	4	4	4
7	Media <i>genially</i> membantu siswa memahami materi secara sistematis dan mendalam.	4	4	4
8	Penyajian materi dalam media <i>genially</i> sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.	4	4	4
Jumlah		31	30	31
Skor Maksimum		32	32	32
Persentase (%)		96,88	93,75	96,88
Rata-Rata Persentase Gabungan (%)		95,50 %		
Kriteria		Sangat Praktis		

Produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam

memcahkan masalah pada pembelajaran PAI yang telah divalidasikan kepada praktisi pendidikan diperoleh total nilai dari guru pertama adalah 31 dari nilai maksimal 32. Peneliti mempersentasekan nilai tersebut sehingga diperoleh 96,88%. Sedangkan total nilai dari guru kedua adalah 30 dari nilai maksimal 32. Peneliti mempersentasekan nilai tersebut sehingga diperoleh nilai validasi sebesar 93,75%. Sedangkan guru ketiga adalah 31 dari nilai maksimal 32. Peneliti mempersentasekan nilai tersebut sehingga diperoleh nilai validasi sebesar 96,88 %. Sehingga total keseluruhan rata-rata persentase gabungan yang diperoleh adalah 95,50% dengan kategori sangat praktis.

Data tersebut di atas merupakan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Respon Guru}}{\text{Skor yang Diperoleh}} \times 100 \%$$

Berdasarkan analisis penilaian hasil validasi oleh praktisi guru, diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran PAI sangat praktis karena terletak pada rating 81%-100%. Serta semua kriteria tidak diperlukan revisi.

Media pembelajaran interaktif berbasis *genially* dinyatakan praktis dapat membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih mudah karena penyajiannya sesuai dengan gaya belajar. Bagi guru, media pembelajaran interaktif ini memberi kemudahan dalam penyampaian materi yang lebih menarik.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh oleh peneliti dari uji coba media pembelajaran interaktif berbasis *genially* yang berupa kritik dan saran adalah sebagai berikut:

Tabel IV.12
Kritik dan Saran Oleh Praktisi

Respon	Kritik dan Saran
Guru 1	Media pembelajaran menarik, disukai peserta didik, serta mudah untuk diaplikasikan.
Guru 2	Media pembelajaran mudah digunakan juga peningkatan fitur analisis.
Guru 3	<i>Genially</i> dapat meningkatkan dukungan teknisnya untuk memastikan bahwa pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan lancar dan efektif.

Data yang diperoleh dari hasil review penilaian diskusi dengan guru PAI dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan menyempurnakan komponen media interaktif *genially* sebelum dilakukan uji coba terhadap peserta didik. Langkah ini sangat mendukung penyempurnaan media interaktif *genially* yang memberikan dampak pada kelancaran proses pembelajaran di kelas.

2) Respon Peserta Didik

Setelah melakukan uji praktisi oleh guru, selanjutnya adalah tahap uji respon peserta didik. Tahap ini dilakukan pada peserta didik kelas X TKJ-2. Hasil keseluruhan dari uji respon peserta didik adalah sebagai berikut:

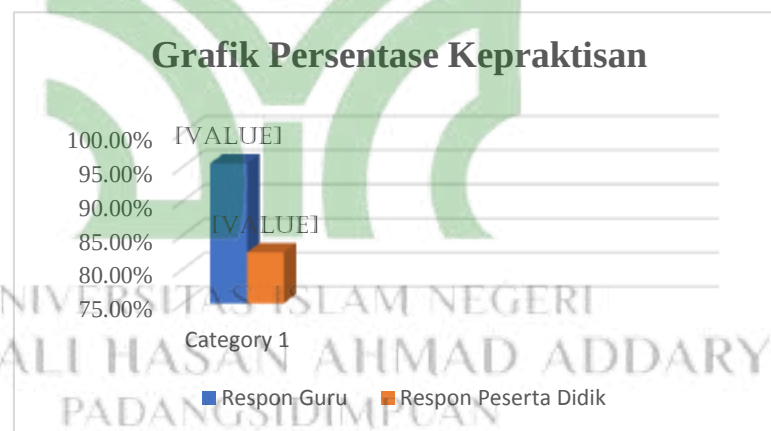
Tabel IV.13
Hasil Uji Responden Peserta Didik

No	Pernyataan	Persentase Kepraktisan	Kriteria
1	Bahasa yang digunakan dalam media <i>genially</i> sederhana dan mudah dimengerti.	86,54%	Sangat Praktis
2	Tampilan media <i>genially</i> menarik dan membuat saya lebih semangat untuk belajar.	87,50%	Sangat Praktis
3	Warna dan gambar dalam media <i>genially</i> membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	87,50%	Sangat Praktis
4	Saya dapat menggunakan media <i>genially</i> dengan mudah tanpa bantuan guru.	64,42%	Sangat Praktis
5	Menu atau tombol pada media <i>genially</i> mudah ditemukan dan digunakan.	75,96%	Sangat Praktis
6	Media <i>genially</i> memudahkan saya untuk mengeksplorasi materi yang diberikan.	83,65%	Sangat Praktis
7	Gambar, animasi, dan ilustrasi dalam media <i>genially</i> membantu saya memahami isi materi.	90,38%	Sangat Praktis
8	Media <i>genially</i> membantu saya lebih memahami materi dibandingkan metode pembelajaran lainnya.	83,65%	Sangat Praktis
Jumlah		82,45%	Sangat Praktis

Dari hasil rata-rata angket respon peserta didik Diperoleh rata-rata persentase sebesar 82,45% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan rata-rata respon guru dan respon eserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *genially*, maka untuk kepraktisan media pembelajaran interaktif dapat dilihat pada lampiran 20.

Tabel IV.14
Hasil Rata-Rata Kepraktisan Media intekatif berbasis *Genially*

Respon	Persentase kepraktisan	Keterangan
Respon Guru	95,50%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik	82,45%	Sangat Praktis
Rata-Rata	88,98%	Sangat Praktis



Gambar IV.6 Grafik Hasil Kepraktisan Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan data di atas, bahwa perolehan persentase kepraktisan pengguna media pembelajaran interaktif berbasis *genially* oleh guru

sebesar 95,50% dan persentase kepraktisan pengguna oleh peserta didik sebesar 82,45%. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil dari perolehan nilai untuk kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran PAI rata-rata persentase kepraktisan adalah sebesar 88,98%. Artinya, media pembelajaran interaktif berbasis *genially* berguna dan bermanfaat bagi pengguna.



Gambar IV. 7 Guru PAI Mengisi Lembar Angket Kepraktisan Guru

b. Hasil Wawancara Peserta Didik dan Guru Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially*

1) Wawancara dengan Guru

Melalui hasil wawancara dengan guru, peneliti memperoleh hasil tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *genially* sebagai berikut:

- a) media pembelajaran interaktif berbasis *genially* yang dikembangkan sudah menggunakan Bahasa yang mudah untuk dipahami.
- b) Guru mengemukakan bahwa belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* sangat praktis dan menyenangkan.
- c) Guru mengamati adanya peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Hal ini tercermin dari peserta didik lebih aktif bertanya dan berpartisipasi dalam penggunaan media pembelajaran ini.
- d) Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan variatif.

2) Wawancara dengan Peserta Didik

Selain guru, peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *genially* dalam pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi langsung terkait tanggapan peserta didik

terkait media pembelajaran interaktif berbasis *genially* yang dikembangkan.

- a) Peserta didik mengaku lebih termotivasi untuk belajar karena media pembelajaran interaktif berbasis *genially* ini lebih interaktif dan menarik dibandingkan dengan media belajar yang lain.
- b) Peserta didik menyatakan bahwa fitur-fitur yang ditampilkan dalam media pembelajaran interaktif berbasis *genially* membantu mereka dalam memahami materi karena model penjelasan materi dan kuis yang variatif dan tidak membosankan.
- c) Peserta didik mengaku antusias mengikuti pelajaran dan aktif dalam memecahkan masalah yang ada. Mereka juga mengemukakan bahwa belajar dengan menggunakan media belajar ini tidak membosankan dan terasa seperti belajar sambil bermain.

5. Evaluasi

Pada model desain penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially*, evaluasi dilakukan pada urutan terakhir. Namun, ini melibatkan evaluasi pada setiap tahapnya. Saat menganalisis kebutuhan, evaluasi dilakukan dengan menyelidiki masalah sesuai kebutuhan melalui observasi dan wawancara.

Saat merancang dan mengembangkan media dibuat berdasarkan analisis kebutuhan, panduan dari pembimbing dan validator, serta dengan rujukan pada teori. Tahap implementasi juga dilakukan dengan melibatkan evaluasi termasuk penilaian terhadap kegiatan pembelajaran dan hasil tes dan angket yang diperoleh. Efektivitas pengembangan produk akan dijelaskan sebagaimana berikut ini:

a. Analisis Efektivitas Pengembangan Produk

1) Analisis Nilai *N-Gain* Tes Hasil Belajar

Data hasil perhitungan skor tes hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* diperoleh dari peserta didik fase E SMK N 1 Barumun. Peneliti melakukan perbandingan nilai hasil test belajar dari *pretest* dan *posttest*. Setelah itu hasil *N-Gain* dihitung dan disesuaikan dengan tabel kategori tafsiran efektivitas *N-Gain*.



Gambar IV. 8 Peserta Didik Kelas X TKJ-2 Mengisi Angket Kepraktisan Peserta Didik

Analisis nilai *N-Gain* hasil belajar digunakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *genially* sebelum dan sesudah diberi perlakuan. *N-Gain* Menunjukkan peneliti ingin meningkatkan pemahaman atau penguasaan konsep peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil analisis *N-Gain* hasil belajar adalah sebagai berikut:

Tabel IV. 15
Uji N-Gain *Pretest-Posttest* Hasil Belajar

No.	Kode Absen	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Posttest -pretest</i>	Skor Ideal (100-Pretest)	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
1	1	Ade Satria	40	80	40	60	0,67	67
2	2	Alwi Sobari	60	70	10	40	0,25	25
3	3	Andre Anugrah Hsb	70	80	10	30	0,33	33
4	4	Arman Saputra Harahap	30	90	60	70	0,86	86
5	5	Aulia	70	80	10	30	0,33	33
6	6	Dewi Mariani	60	80	20	40	0,67	67
7	7	Ely Sapitriyani Nst	50	80	30	50	0,67	67
8	8	Herawani Hasibuan	40	80	40	60	0,67	67
9	9	Hotni	70	90	20	30	0,67	67
10	10	Hotnima Mariani	50	80	30	50	0,67	67
11	11	Imelda Harahap	70	80	10	30	0,33	33
12	12	Lisna Pauziah	60	90	30	40	0,75	75
13	13	Mhd. Haris Suregar	40	80	40	60	0,67	67
14	14	Muhammad Danil Lubis	60	90	30	40	0,75	75
15	15	Muhammad Furhan	70	80	10	30	0,33	33

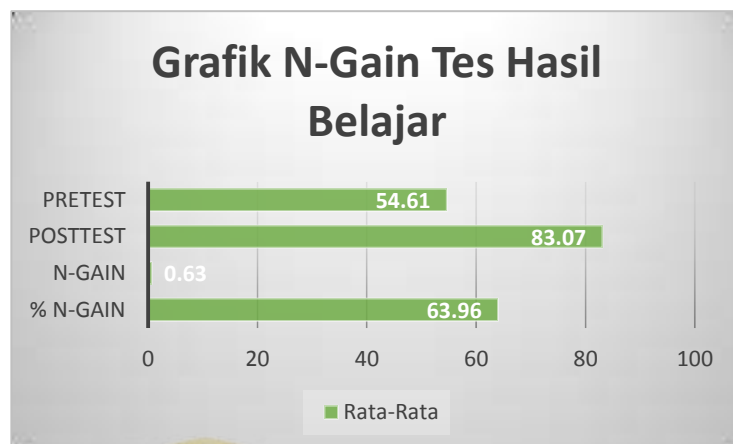
16	16	Musbahul Huda	60	80	20	40	0,71	71
17	17	Mutiara Hati	60	90	30	40	0,75	75
18	18	Novita Angraini	50	80	30	50	0,75	75
19	19	Nur Asniyah	40	90	50	60	0,83	83
20	20	Nur Bainun	30	80	50	70	0,71	71
21	21	Nuryadini	50	90	40	50	0,75	75
22	22	Rasyid	60	80	20	40	0,67	67
23	23	Rendi Pasaribu	60	80	20	40	0,75	75
24	24	Sahderiyana	70	90	20	30	0,67	67
25	25	Suci Rahmadani Pulungan	40	80	40	60	0,67	67
26	26	Venni Maulida Sari Dly	60	90	30	40	0,75	75
Jumlah			1420	2160	740	1180	15,77	1663
Tata-Rata			54,61	83,07	28,46	45,38	0,63	63,96
Kategori			Sedang					

Berdasarkan hasil perhitungan yang ditampilkan dalam tabel dari data *Excel* di atas, nilai rata-rata *N-Gain Score* adalah 63,96%. Dengan nilai *pretest* rata-rata sejumlah 54,61 dan nilai *posttest* rata-rata sejumlah 83,07. Hal ini menunjukkan bahwa hasil perhitungan pada tabel *excel* nilai *N-Gain score* 0,63 yang berarti $0,30 \leq g < 0,70$ berada pada kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *genially* cukup efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan agama Islam di SMK N 1 Barumon.

Tabel IV. 16 Hasil Uji *t-Test* Menggunakan *Excel*
t-Test: Paired Two Sample for Means

	Variable 1	Variable 2
Mean	54,61	83,07
Variance	161,846	30,153
Observations	26	26
Pearson Correlation	0,017	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	25	
t Stat	-10,541	
P(T<=t) one-tail	5,474	
t Critical one-tail	1,708	
P(T<=t) two-tail	1,094	
t Critical two-tail	2,059	

Berdasarkan uji *t-test* menggunakan *excel*, bahwa perolehan nilai *t* sebesar 1,70 dan *p-value* sebesar 1,09. Jika *p-value* < 0,05 artinya H_0 (Hipotesis Nol) ditolak artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman siswa sebelum menggunakan media interaktif dan setelah penggunaannya. Sebaliknya, jika *p-value* > 0,05 artinya H_0 diterima. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis interaktif berbasis *genially* efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan agama Islam di SMK N 1 barumun.



Gambar IV.9 Grafik *N-Gain* Tes Hasil Belajar

b. Respon dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Sebagai bagian dari tahapan uji coba, peneliti turut melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran di kelas X TKJ-2 pada saat penerapan media interaktif berbasis *genially*. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati berbagai ekspresi, reaksi, dan perilaku siswa yang menunjukkan keterlibatan aktif terhadap materi. Keterlibatan tersebut tampak melalui antusiasme siswa dalam menyimak konten yang disajikan, respons cepat terhadap pertanyaan guru, hingga partisipasi aktif dalam menjawab kuis interaktif yang terdapat dalam media.

Selain itu, sejumlah siswa terlihat aktif berdiskusi dengan rekan sekelompoknya, mengajukan pertanyaan, serta memberikan tanggapan terhadap simulasi kasus yang ditampilkan dalam materi. Fenomena ini menunjukkan bahwa penggunaan media *genially* mampu memfasilitasi interaksi pembelajaran yang lebih hidup dan bermakna. Lebih lanjut,

data yang dihimpun selama kegiatan berlangsung memperlihatkan adanya peningkatan keterlibatan siswa secara signifikan, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun perilaku. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif ini memberikan kontribusi nyata dalam membentuk suasana belajar yang lebih menarik, responsif, dan mendorong keaktifan siswa dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam.

B. Pembahasa Penelitian

1. Kevalidan Media Interaktif Berbasis *Genially*

Hasil validasi ahli yang mendukung penyempurnaan pengembangan media interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran PAI menunjukkan bahwa media interaktif ini memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik. Para ahli memberikan penilaian positif terhadap tampilan, kualitas isi materi, dan penggunaan media interaktif ini.

Validator ahli materi memberikan penilaian bahwa media interaktif ini efektif menyajikan konten yang relevan dan berkualitas, serta sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Tampilan media interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan, sekaligus mendorong peserta didik untuk terlibat aktif. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran PAI memenuhi standar akademik.

Validator ahli media memberikan penilaian terhadap media interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran PAI. Pada tampilan media interaktif ini memiliki desain yang menarik, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi. Gaya visual menarik, seperti gambar, atau ilustrasi, dan video pembelajaran membantu memperjelas konsep-konsep yang disajikan.

Fitur-fitur interaktif seperti “Quiz yuk” memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka secara langsung, untuk gaya belajar auditori, media interaktif ini menyediakan elemen suara, seperti penjelasan materi dalam bentuk video yang terkoneksi dengan *YouTube*. Hal ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami informasi disaat mereka mendengarkannya. Sementara untuk gaya belajar kinestetik, media interaktif ini mengintegrasikan aktivitas, seperti kegiatan diskusi, serta melibatkan siswa untuk maju kedepan kelas meng *klik* jawaban yang dirasa tepat.

Validator ahli bahasa menjelaskan bahwa media interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran PAI telah dirancang dengan menggunakan bahasa yang jelas serta mudah untuk dipahami. Pemilihan kata dan istilah dalam media interaktif ini sesuai dengan pemahaman peserta didik untuk memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, validator ahli bahasa juga menilai bahwa media interaktif ini memiliki berbagai jenis soal yang variatif, dimulai dari

soal yang mudah, sedang, hingga sukar. Hal ini tentu memiliki tujuan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik secara menyeluruh.

Hal ini menandakan bahwa media interaktif yang dikembangkan menunjukkan keselarasan dengan teori yang disampaikan Tjeerd Plomp dan Nienke Nieveen yaitu suatu media dianggap valid apabila para ahli atau validator menilainya valid berdasarkan kriteria evaluasi melalui uji kevalidan.⁷⁷ Oleh sebab itu, media interaktif ini sangat sesuai untuk pembelajaran.

2. Kepraktisan Media Interaktif Berbasis *Geniallay*

Pengujian kepraktisan ditujukan untuk mengevaluasi kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, kemudahan penggunaan, dan manfaat produk. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa media interaktif ini dinyatakan sangat praktis penggunaannya berdasarkan perolehan nilai rata-rata skor angket dan respon guru beserta peserta didik.

Berdasarkan respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media interaktif bermanfaat dan praktis dalam proses pembelajaran. Melalui tanggapan postif dari guru dan peserta didik secara tertulis serta diperjelas melalui wawancara terhadap beberapa perwakilan peserta didik. Menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif ini membuat proses belajar PAI lebih mudah untuk dipahami, menarik, mudah untuk digunakanserta dilengkapi dengan berbagai fitur diantaranya seperti kuis interaktif yang bervariasi.

⁷⁷ Tjeerd Plomp dan Nienke Nieveen, "Pendidikan Penilaian Desain, Ed Oleh Tjeerd Plomp & Nienke Nieveen, Intitut Pengembangan Belanda (SLO)," (Belanda, 2013), hlm. 38.

Tanggapan positif ini turut memberikan dukungan yang kuat terhadap hasil analisis praktikalitas.

Hasil penelitian ini menunjukkan keselarasan dengan teori yang disampaikan oleh Van Den Akker. Yang menyatakan bahwa kepraktisan merujuk pada sejauh mana pengguna menganggap perangkat tersebut menarik dan mudah digunakan dalam situasi biasa.⁷⁸ Hubungan antara teori dengan fakta lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* ini merupakan hal yang harus diperhatikan oleh guru saat mengajar.

3. Keefektifan Media Interaktif Berbasis *Genially*

Uji efektifitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan penggunaan media interaktif yang dikembangkan ini dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis, terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran PAI. Hal ini terbukti efektif dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI serta dinilai efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik.

Berdasarkan penilaian dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *genially* telah berhasil memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

⁷⁸ T. Akker. J. V.D., dkk., "Desain Approaches and Tools in Education and Training.," n.d., 127, <https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7>, hlm. 127

Serta media interaktif yang dikembangkan ini telah memenuhi kriteria tepat/sesuai dalam tujuan belajar.

Adapun keunggulan dari media interaktif ini yang dirasakan oleh guru ialah, bahwa guru mengaku merasa terbantu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan laporan individu dan laporan kelompok fitur-fitur yang ada di *genially* membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti mengembangkan media interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran PAI tentu tidak terlepas dari keterbatasan. Adapun keterbatasan-keterbatasan tersebut antara lain:

1. Cakupan materi Terbatas, media interaktif ini hanya berfokus pada satu bab yaitu mahabbah, khauf, raja', dan tawakkal dalam menata kehidupan. Hal ini membatasi ruang lingkup pembelajaran dan tidak mencakup berbagai materi yang ada dalam kurikulum PAI.
2. Keterbatasan akses, media ini hanya dapat diakses secara online sehingga memerlukan biaya kuota internet. Hal ini bisa menjadi hambatan bagi guru yang mengalami keterbatasan dalam mengakses internet atau sumber daya finansial dan masalah teknis seperti server down.
3. Pada platform *genially* terdapat keterbatasan dalam mengakses beberapa template yang termasuk dalam kategori premium. Sehingga membutuhkan biaya tambahan untuk mendapatkan akses pada template premium

tersebut. Selain itu, guru dan peserta didik tidak dapat berinteraksi secara langsung secara online seperti melihat secara online hasil nilai jawaban kuis dari peserta didik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil pengembangan media interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan Siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran pendidikan agama Islam adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *genially* dengan tampilan visual yang menarik dan responsif, menggunakan warna-warna yang kontras namun nyaman dipandang., navigasi yang mudah, serta dilengkapi fitur kuis yang variatif dan berbasis masalah, dan materi tematik. Media ini dirancang agar dapat digunakan secara fleksibel, baik melalui perangkat komputer maupun smartphone, serta mendukung proses pembelajaran yang aktif dan partisipatif.
2. Pengembangan media interaktif berbasis *genially* pilih untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran pendidikan agama Islam memenuhi kriteria ke Valid dan dalam menanamkan konsep pendidikan agama Islam oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi ahli menyatakan pengembangan media interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran pendidikan agama Islam "sangat valid" pada uji validitas dengan persentase kevalidan 95,48 %.

3. Pengembangan media Interaktif berbasis jendela untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran pendidikan agama Islam memenuhi kriteria kepraktisan dalam menanamkan pemahaman konsep pendidikan agama Islam oleh guru dan peserta didik. Hasil angket respon guru pada uji coba lapangan, skor yang diperoleh pada rata-rata persentase gabungan adalah 95,50% dengan memenuhi kategori sangat praktis. Hasil angket respon peserta didik pada uji lapangan diperoleh nilai rata-rata 82,45% “kategori sangat praktis”. Maka dari itu secara keseluruhan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis yaitu 88,98% dari rata-rata persentase gabungan.
4. Hasil efektivitas penggunaan media interaktif yang dikembangkan dilihat dari hasil belajar peserta didik, antara lain: pengembangan media interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran pendidikan agama Islam. Berdasarkan hasil *N-Gain* perolehan hasil belajar peserta didik yaitu 63,96% beberapa berada pada kriteria "sedang". Berdasarkan uji t-test menggunakan *excel*, bahwa perolehan nilai t sebesar 1,70 dan *p-value* sebesar 1,09. Jika *p-value* $>0,05$ artinya H_0 (Hipotesis Nol) diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman siswa sebelum menggunakan media interaktif dan setelah penggunaannya. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis interaktif berbasis *genially* efektif untuk

meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan agama Islam di SMK N 1 barumun

D. Implementasi Penelitian

Penelitian ini memberikan sejumlah dampak signifikan dalam pengembangan keilmuan dan praktik pendidikan, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dari sisi keilmuan, temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media interaktif yang dilandasi oleh nilai-nilai keislaman mampu menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam mendorong partisipasi aktif siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis pemecahan masalah. Integrasi teknologi dengan nilai-nilai moral terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta membentuk kesadaran siswa dalam menyikapi berbagai persoalan yang mereka hadapi. Dalam praktiknya, media ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk merancang aktivitas belajar yang lebih dinamis, bermakna, dan mendorong keterlibatan emosional serta intelektual siswa.

Melalui penggunaan media interaktif bernilai, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu memfasilitasi siswa untuk memahami ajaran agama secara lebih kontekstual. Temuan ini juga memberikan kontribusi penting dalam pengembangan kurikulum, khususnya dalam merespons tantangan era digital dengan mendorong integrasi media pembelajaran digital berbasis nilai dalam struktur pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, hasil penelitian ini membuka ruang bagi penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi

penerapan media sejenis dalam konteks dan jenjang pendidikan yang berbeda, guna memperluas manfaatnya terhadap peningkatan mutu pendidikan secara menyeluruh.

E. Saran

Melalui pengalaman dan temuan selama proses penelitian ini, terdapat sejumlah hal yang patut dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut. Adapun hal-hal tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi para guru

Penggunaan media interaktif berbasis nilai tidak hanya dapat menjadi alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai jembatan untuk membangun kedekatan antara siswa dan materi ajar yang bersifat kehidupan nyata. Oleh karena itu, guru disarankan lebih terbuka dalam mengeksplorasi pendekatan-pendekatan baru yang memadukan teknologi dengan pesan moral yang kuat.

2. Bagi sekolah

Dari sisi kelembagaan, sekolah diharapkan dapat menciptakan ruang yang kondusif untuk eksperimen pembelajaran semacam ini, baik dalam bentuk penyediaan sarana pendukung maupun pelatihan teknis yang mendorong guru agar tidak tertinggal oleh perkembangan zaman. Di luar itu, rancangan kurikulum juga perlu mulai memberi ruang lebih besar bagi penggunaan media yang tidak sekadar informatif, melainkan juga transformatif mampu membentuk cara pandang dan sikap peserta didik terhadap tantangan sosial dan spiritual yang mereka hadapi.

3. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti yang tertarik melanjutkan penelitian serupa, ada baiknya mengkaji bagaimana media ini bekerja dalam konteks yang berbeda, misalnya pada jenjang pendidikan yang lain atau di lingkungan dengan karakteristik siswa yang lebih beragam, agar hasilnya dapat memberikan pemahaman yang lebih luas dan aplikatif.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab, dkk., *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Adi Kurniawan, Anindya Prameswari, Yustina Sri Ekwandari. "Irigasi dan Pendidikan Politik Etis di Kota Metro." *Journal of Social Studies*, Volume 6, No. 2 2022.
- Ahmad Izzan & Neni Nuraeni, "Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31" *Jurnal Masagi*, Volume 2, No. 1, 2023.
- Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*, Bandung: Perdana Mulya Sarana, 2016.
- Adi Kurniawan, Anindya Prameswari, Yustina Sri Ekwandari. "Irigasi dan Pendidikan Politik Etis di Kota Metro." *Journal of Social Studies*, Volume 6, No. 2, 2022.
- Ahmad, Z. *Pengajaran Agama Islam di Sekolah Menengah: Pendekatan Holistik*. Jakarta: Rajawali Pers, 2023.
- Aliyah, Siti Alfi. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Genially dalam Pembelajaran Nahwu di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta." UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.
- Ani Ramayanti, dkk. "Implementasi Inovasi Pembelajaran PAI Intelligences di Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Multiple." *Jurnal Educatio*, Volume 9, No. 4, 2023.
- Anwar, C. *Pembelajaran Berbasis Teknologi: Strategi dan Aplikasinya dalam Dunia Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press, 2022.
- Aqmarina, Saifa Nur. "Pemanfaatan Genially Untuk Pembelajaran Berbasis Digital," 2024.
- Asih Indartiwi., dkk. "Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran di Era." *Jurnal Mercubuana*, Volume 2, No. 1, 2020.
- B., Hamzah. *Menjadi Peneliti PTK Yang Professional*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Badrudin. *Pendidikan Islam dalam Al-Qur'an Perspektif Syekh Abdul Qadir Jailani*. Serang: Penerbit A-Empat, 2015.
- Badruzzaman, Yandi Irshad. *Tasawuf dalam Dimensi Zaman: Definisi, Doktrin, Sejarah & Dinamika Keumatan*. Jawa Barat: CV. Pustaka Turats Press, 2023.
- Eggi G. Ginanjar, dkk., "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Partisipasi Belajar Peserta Didik SMK." *Journal of Mechanical Engineering Education*, Volume 6, No. 2, 2019.
- Dyah Aminatun, dkk. "Pelatihan Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Interaktif di

- SMK Nurul Huda Pringsewu.” *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service (JEIT-CS)* , Volume 1, No. 2, 2022..
- Fatimah, R. “Efektivitas Media Pembelajaran Genially dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa.” *Jurnal Pendidikan Digital*, Volume 8, No. 2, 2021.
- Gabriel Nababan., dkk. “Mengukur Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Online Siswa Kelas VII di Sekolah ABC pada Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (Jumadika)* , Volume 3, No. 2, 2021.
- Harun, Salman. *Tafsir Tarbawi : Nilai-Nilai Pendidikan dalam Al-Quran*. Tangerang Selatan: Lentera Hati, 2019.
- Hasibuan, Hilda Darmaini Siregar & Zainal Efendi. “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Volume 2, No. 5, 2024.
- Hasibuan, Samsul Nizar & Zainal Efendi. *Pendidik Ideal Bangunan Character Building*. Depok: Prenadamedia Group, 2018.
- Hidayat, Fitria, and dan Muhamad Nizar. “Model Addie (Analysis, Design, Development , Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Volume 1, No. 1, 2021.
- Hidayat, T. “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa.” *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 14, No. 2, 2021.
- Jureid, dkk. “Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pembinaan Keterampilan Keagamaan Untuk Meningkatkan Pengamalan Agama Siswa di MTsN Se Wilayah Pantai Barat Kabupaten Mandailing Natal.” *Jurnal Literasiologi*, Volume 10, No. 1, 2023.
- Kahar, Muhammad Irsan Barus & Syadidul. *Pendidikan Perspektif Islam : Analisis Teologis Dan Filosofis Dalam Konteks Kontemporer*. Sumatera Utara: Madina Publisher, 2020.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahannya*. Surabaya: Halim, 2007.
- Kurikulum, 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Standar Kompetensi Lulusan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- Laili Etika Rahmawati dan Miftakhul Huda. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Jawa Tengah: Muhammadiyah University Press, 2022.
- Lalu Heri Afrizal, dkk., *Ibadah Hati*. Jakarta Timur: PT Grafindo Media Pratama, 2008.

- Mabruroh, Suhadi & Faizatul. *Tauhid & Fisika Kenyataan Fisika Dalam Kesadaran Tauhid*. Jakarta: Prenada Media, 2020.
- Maria Septianingsih, dkk., “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform Genially Pada Subtema Penghematan Energi.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Volume 15, No. 1, 2023.
- Mudjiran, Ezy Zurriyati dan. “KontribusiPerhatian Orang Tua dan Motivasi Belajar Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Belajar(Student Engagement) di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu*, Volume 5, No. 3, 2021.
- Munawir, dkk., “Peran Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, Volume 9, No. 1, 2024.
- Nia Karnia., dkk. “Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari.” *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, Volume 4, No. 2, 2023.
- Nieveen, Tjeerd Plomp dan Nienke. “Pendidikan Penilaian Desain, Ed Oleh Tjeerd Plomp & Nienke Nieveen, Intitut Pengembanagan Belanda (SLO),” 2013.
- Nurani Hadnistia Darmawan, Ardi Cahyadireja, Hilman Hilmawan, WindyDwi Astuti. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 9, No. 2, 2024.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran; Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak, 2021.
- Nurhayati, Rahma &. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, Volume 2, No. 1, 2021.
- Nuriyatul Isnaini, dkk., “Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Teori Polya pada Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau Dari Gender.” *Jurnal Natural Science Educational Research*, Volume 4, No. 1, 2021.
- Nurlaily Khoirun Ni'mah, dkk. “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang.” *Journal Metamorfosa*, Volume 10, No. 1, 2022.
- Olivia Feby Mon Harahap, dkk., *Media Pembelajaran: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka, 2022.
- Priyono, H. “Media Pembelajaran Interaktif: Solusi dalam Meningkatkan Keterlibatan

- Siswa.” *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Volume 13, No. 3, 2022.
- Pulungan, Aflah Indra., “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Web Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam FTIK UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.” UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023.
- Raharjo, Alza Nabel Zamzami &. “Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI di SMK Negeri 2 Semarang.” *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, Volume 2, No. 2, 2024.
- Rahmadi. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Klimantan Selatan: Antasari Press, 2011.
- Rahmat, A. “Penggunaan Genially Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Menengah.” *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, Volume 9, No. 1. 2021.
- Resti Ardianti, dkk., “Problem-Based Learning : Apa dan Bagaimana.” *Journal for Physics Education and Applied Physics*, Volume 3, No. 1, 2021.
- Rinjani, Siti. “Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 3, No. 1, 2024.
- Riyana, Cepy. *Media Pembelajaran*. Jakarta Pusat: KEMENAG RI, 2008.
- Rudi Yulio Arindiono, dkk., “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 SD.” *Jurnal Sains dan Seni Pomits*, Volume 2, No. 1, 2013.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press, 2019.
- Sari, Andini. “Implementasi Problem-Based Learning dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 7, No. 4, 2020.
- Setiawan, Iwan. “Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Project-Based Learning di SMA Islam.” *Jurnal Pengembangan dan Sosial Keagamaan*, Volume 3, No. 2, 024.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Syarifuddin, dkk., *Tariqat dalam Tasawuf*. Medan: Merdeka Kreasi Group, 2022.
- T. Akker. J. V.D., dkk. “Desain Approaches and Tools in Education and Training.” n.d., 127. <https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7>.
- Trisiana, Anita. “Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Volume 10, No. 2, 2020.

- Utomo, Fuad Try Satrio. "Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 8, No. 2, 2023.
- Yuliana Sesi Bitu, dkk., "Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa." *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Volume 5, No. 2, 2024.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Latifah Rahmi Hasibuan
2. NIM : 2350100059
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/ Tanggal Lahir : Sipagabu, 22 Agustus 2000
5. Anak Ke : 2 dari 3 bersaudara
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Lajang
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Desa Sipagabu, Kec. Aek Nabara Barumun, Kab. Padang Lawas, Prov. Sumatera Utara, Indonesia
10. Telp. HP : 082273016417
11. E-mail : latifahrahmi12345@gmail.com

II. IDENTITAS ORANGTUA

1. Ayah
 - a. Nama : Pangeran
 - b. Pekerjaan : Petani
 - c. Alamat : Desa Sipagabu, Kec. Aek Nabara Barumun, Kab. Padang Lawas, Prov. Sumatera Utara, Indonesia
 - d. Telp/ HP : 0851-2916-6696
2. Ibu
 - a. Nama : Syarifah Lubis
 - b. Pekerjaan : Petani
 - c. Alamat : Desa Sipagabu, Kec. Aek Nabara Barumun, Kab. Padang Lawas, Prov. Sumatera Utara, Indonesia
 - d. Telp/ HP : 0813 7600 8705

III. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 1104 Sipagabu Tamat Tahun 2013
2. MTsN Sibuhuan Tamat Tahun 2016
3. MAN 1 Padang Lawas Tamat Tahun 2019
4. S.1 UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Tamat Tahun 2023



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <http://pasca.iuinsyahada.ac.id>

PERSETUJUAN JUDUL TESIS

Nomor: B-1350/Un.28/AL/PP.00.9/10 /2024

Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dengan ini memberikan persetujuan judul Tesis:

Nama : Latifah Rahmi Hasibuan
NIM : 2350100059
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Untuk Meningkatkan keterlibatan Siswa dalam Memecahkan masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Barumun

Dengan pembimbing:

1. Dr. Zulhammi, M.Ag, M.Pd. (isi)
2. Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A (Metodologi)

Demikian disampaikan, harapan agar saudara dapat menyelesaikan penulisannya secara tepat waktu.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Direktur



Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL
NIP 19680704 200003 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <http://pasca.uinsyahada.ac.id>

Nomor : B- 1349 /Un.28/AL/PP.00.9/ 10 /2024
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 (satu) Lembar
Hal : Penunjukkan Pembimbing Tesis

3 Oktober 2024

Yth; 1. Dr. Zulhammi, M.Ag, M.Pd
2. Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Dengan Hormat; Kami do'akan Bapak/Ibu dalam keadaan sehat dan sukses dalam menjalankan tugas sehari-hari. Selanjutnya kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan tesis atas nama:

Nama : Latifah Rahmi Hasibuan
NIM : 2350100059
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Untuk Meningkatkan keterlibatan Siswa dalam Memecahkan masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Barumun

Dengan pembimbing:

1. Dr. Zulhammi, M.Ag, M.Pd. (isi)
2. Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A (Metodologi)

Demikian disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih

Direktur



Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL
NIP 19680704 200003 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733

Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Website: <http://pasca.uinsyahada.ac.id>

Nomor :B- 770 /Un.28/AL/TL.00/08/2024
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Hal : Ketersediaan sebagai Pembimbing Tesis

31 Agustus 2024

Yth; 1 Dr. Zulhammi, M.Ag, M.Pd
2 Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A

Pembimbing 1
Pembimbing 2

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Dengan Hormat; Kami do'akan Bapak/Ibu dalam keadaan sehat dan sukses dalam menjalankan tugas sehari-hari. Selanjutnya kami mengharapkan ketersediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan tesis atas nama:

Nama : Latifah Rahmi Hasibuan
NIM : 2350100059
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Untuk Meningkatkan keterlibatan Siswa dalam Memecahkan masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Barumun

Demikian disampaikan, atas ketersediaan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

An. Direktur
Wakil Direktur



Dr. Hj. Zulhimma, S.Ag. M.Pd
NIP 197207021997032003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMAD
ADDARY PADANGSIDIMPUAN PASCASARJANA
PROGRAM MAGISTER**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

Nomor : B-509/Un.28/AL/TL.00/02/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Mohon Izin Riset**

19 Februari 2025

Kepada Yth.
Kepala SMK N 1 Barumun

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan menerangkan:

Nama : **Latifah Rahmi Hasibuan**
NIM : **2350100059**
Program Studi : **Pendidikan Agama Islam**
Judul Tesis : **Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun**

adalah benar sedang menyelesaikan Tesis, maka dimohon kepada Bapak/Ibu kiranya dapat memberikan data sesuai dengan judul Tesis tersebut.

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

an. Direktur,
Wakil Direktur



Dr. Hj. Zulhingga, S.Ag., M.Pd.
NIP 197207021997032003



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA
SMK NEGERI 1 BARUMUN

NPSN: 10220617

NSS: 401072301001

Alamat: Jl. Karya Pembangunan No. 007 Sibuhuan Kode Pos: 22763
Email: smkn1barumun.2005@gmail.com Website: smknbarumun.sch.id



Nomor : 400.3.8/ 568 / SMKN.1/BRM/IV/2025
Perihal : Izin Riset

Yth. Wakil Direktur UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan
di-

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4.5 Sihitang Kota Padangsidimpuan

Dengan hormat,

Berdasarkan surat nomor : B-509/Un.28/AL-TL.00/02/2025, tanggal 19 Februari 2025, perihal
Mohon Izin Riset, dalam rangka menyelesaikan tesis atas nama :

Nama : Latifah Rahmi Hasibuan
NIM : 2350100059
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Genially untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun".

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di atas kami terima untuk melaksanakan Riset di SMK Negeri 1 Barumun.

Demikian izin Riset ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Sibuhuan, 20 April 2025

Kepala SMK Negeri 1 Barumun



IBRAHIM NUR IBRAHIM RKT, S.T

NIP. 19730630 200604 1 003



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA SMK NEGERI 1 BARUMUN

NPSN: 10220617

NSS: 401072301001

Alamat: Jl. Karya Pembangunan No. 007 Sibuhuan Kode Pos: 22763
Email: smkn1barumun.2005@gmail.com Website: smknbarumun.sch.id



SURAT KETERANGAN SELESAI MELAKSANAKAN RISET

Nomor: 400.3.8/ **659** / SMKN.1/BRM/IV/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **BIDARLIS NUR IBRAHIM RKT, S.T**
NIP : 19730630 200604 1 00
Pangkat/Gol : Pembina/IVa
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMK Negeri 1 Barumun Kabupaten Padang Lawas

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **LATIFAH RAHMI HASIBUAN**
NIM : 2350100059
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Perguruan Tinggi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Telah melaksanakan riset pada sekolah kami sejak tanggal 20 Februari 2025 s.d 29 April 2025 sebagai syarat dalam rangka menyelesaikan Tesis dengan judul "**Pengembangan Media Interaktif Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun**".

Demikian Surat Keterangan Selesai Melaksanakan Riset ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Sibuhuan, 29 April 2025

SMK Negeri 1 Barumun



BIDARLIS NUR IBRAHIM RKT, S.T
NIP. 19730630 200604 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
UPT. BAHASA**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4.5 Sihitang Kode Pos 22733
Telepon. 0634.22080 Faximile 0634 24022
Website : <https://www.uinsyahada.ac.id>

SURAT KETERANGAN VALIDASI
B- 120 /Un.28/J.2/PP.00.9/06/2025

Kepala Unit Pelaksana Teknis Bahasa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dengan ini menerangkan bahwa abstraksi mahasiswa :

Nama : Latifa Rahmi Hasibuan
NIM : 2350100059
Program Studi : Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana
UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidimpuan
Judul Tesis : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Genially
Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam
Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan
Agama Islam Fase E di SMK N 1 Barumun

Telah **divalidasi** dan dinyatakan telah selesai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN, 23 Juni 2025

Kepala UPT Bahasa,



Sokhira Linda Vinde Rambe, M.Pd.
NIP. 19851010 201903 2 007

Lampiran 7

LEMBAR WAWANCARA DENGAN GURU

NO	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1.	Bagaimana menurut Anda kondisi keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas yang Anda ampu?	Kondusif
2.	Apa saja kendala yang sering Anda temui dalam proses pembelajaran, khususnya terkait pemecahan masalah?	Kurangnya pemahaman atau referensi yg siswa miliki
3.	Apakah Anda pernah menggunakan media pembelajaran interaktif dalam mengajar? Jika ya, media apa saja yang sudah digunakan?	Pernah Canva, PPT
4.	Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya untuk Pendidikan Agama Islam?	Sangat Baik
5.	Apakah Anda pernah mendengar atau menggunakan platform Genially? Jika ya, bagaimana pengalaman Anda?	Belum Pernah
6.	Menurut Anda, apakah media pembelajaran berbasis Genially dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa?	
7.	Apa saja yang Anda butuhkan untuk dapat mengintegrasikan media interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran?	Laptop, koneksi internet
8.	Jenis konten atau fitur seperti apa yang menurut Anda penting dalam media interaktif untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam?	Video, kuis
9.	Bagaimana menurut Anda media tersebut dapat digunakan untuk melatih siswa dalam memecahkan masalah?	umpan balik
10.	Apa harapan Anda terhadap pengembangan media interaktif berbasis Genially dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?	harapan saya agar bisa dikembangkan & diaplikasikan dalam setiap materi
11.	Apakah ada saran lain terkait desain atau implementasi media pembelajaran interaktif agar efektif di kelas Anda?	Sesuaikan dengan tujuan pembelajaran

Lampiran 8

LEMBAR WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK

Nama :

Kelas :

NO	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1.	Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas?	
2.	Apakah kamu merasa tertarik atau semangat saat belajar Pendidikan Agama Islam? Mengapa?	
3.	Apa saja kesulitan yang kamu alami saat belajar Pendidikan Agama Islam, terutama dalam memecahkan masalah?	
4.	Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran seperti video, permainan, atau alat interaktif lainnya? Jika ya, media apa yang paling kamu sukai?	
5.	Apakah kamu pernah menggunakan teknologi seperti aplikasi atau platform interaktif dalam belajar? Bagaimana pendapatmu?	
6.	Jika ada media pembelajaran berbasis teknologi seperti <i>Genially</i> , apakah kamu tertarik menggunakannya? Mengapa?	
7.	Menurutmu, seperti apa media pembelajaran yang seru dan membantu kamu belajar lebih baik?	
8.	Apakah kamu lebih mudah memahami materi jika disajikan dalam bentuk interaktif (seperti kuis, video, atau simulasi)?	

9.	Apakah kamu merasa nyaman jika diberikan tugas yang membutuhkan pemecahan masalah dalam kelompok atau individu? Jelaskan.	
10.	Bagaimana pendapatmu jika media pembelajaran dibuat untuk membantu kamu melatih kemampuan memecahkan masalah?	
11.	Apa harapanmu terhadap media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?	
12.	Apakah kamu punya saran untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan?	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 9

SOAL *PRETEST* PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nama :

Kelas :

Petunjuk:

- Berdo'alah sebelum mengerjakan soal!
 - Bacalah dengan teliti soal setiap soal!
 - Jawablah soal berikut dengan benar!
1. Cinta yang tulus kepada Allah SWT yang diwujudkan dalam ketaatan menjalankan perintah-Nya disebut dengan perilaku...
 2. Mengapa rasa khauf kepada Allah penting dimiliki oleh seorang muslim dalam menata kehidupan?
 3. Berikan contoh nyata perilaku raja' dalam kehidupan seorang dan jelaskan maknanya!
 4. Jelaskan perbedaan antara tawakkal dan pasrah tanpa usaha!
 5. Dalam menghadapi ujian hidup, seorang muslim tetap semangat berusaha dan berserah diri kepada Allah. Sikap ini menunjukkan perilaku...

Jawaban:

1. SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY.....
PADANGSIDIMPUAN
.....
.....
2.
.....
.....

3.

.....

.....

4.

.....

.....

5.

.....

.....

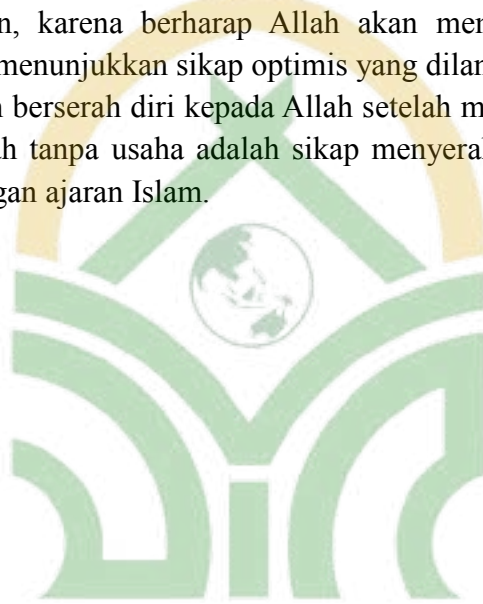


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 10

KUNCI JAWABAN SOAL *PRETEST* PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

1. Mahabbah
2. Karena dengan memiliki rasa khauf, seseorang akan lebih berhati-hati dalam bertindak, tidak mudah tergoda melakukan dosa, dan selalu berusaha memperbaiki diri agar tidak mendapatkan murka Allah.
3. Seorang siswa yang tetap semangat beribadah dan belajar walaupun menghadapi banyak kesulitan, karena berharap Allah akan memberikan kemudahan dan keberkahan. Ini menunjukkan sikap optimis yang dilandasi oleh keimanan.
4. Tawakkal adalah berserah diri kepada Allah setelah melakukan usaha maksimal, sedangkan pasrah tanpa usaha adalah sikap menyerah sebelum berusaha, yang tidak sesuai dengan ajaran Islam.
5. Tawakkal



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 11

SOAL *POST-TEST* PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nama :

Kelas :

Petunjuk:

- Berdo'alah sebelum mengerjakan soal!
 - Bacalah dengan teliti soal setiap soal!
 - Jawablah soal berikut dengan benar!
1. Jelaskan bagaimana perilaku mahabbah dapat mempengaruhi sikap seorang pelajar dalam kehidupan sehari-hari!
 2. Rasa takut kepada Allah yang membuat seseorang menjauhi maksiat dan selalu berusaha memperbaiki diri disebut ...
 3. Mengapa rasa khauf kepada Allah penting dimiliki oleh seorang muslim dalam menata kehidupan?
 4. Apa akibatnya jika seseorang tidak memiliki sikap raja' dalam hidupnya?
 5. Menyerahkan segala hasil usaha kepada Allah setelah melakukan ikhtiar maksimal merupakan pengertian dari...

Jawaban:

1.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
.....
2.
.....
.....
3.
.....

-
4.
-
-
5.
-
-



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 12

KUNCI JAWABAN SOAL *POST-TEST* PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

1. Perilaku mahabbah membuat seorang pelajar mencintai Allah sehingga terdorong untuk selalu berbuat baik, menjauhi maksiat, dan semangat dalam menuntut ilmu sebagai bentuk pengabdian kepada-Nya.
2. khauf
3. Karena dengan memiliki rasa khauf, seseorang akan lebih berhati-hati dalam bertindak, tidak mudah tergoda melakukan dosa, dan selalu berusaha memperbaiki diri agar tidak mendapatkan murka Allah.
4. Jika seseorang tidak memiliki raja', ia bisa menjadi putus asa, merasa Allah tidak akan mengampuni atau menolongnya, dan akhirnya kehilangan semangat untuk berbuat baik atau berubah menjadi lebih baik.
5. Tawakkal



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

LEMBAR EXPERT JUDGMENT

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Hj. Zulhimma, S. Ag., M. Pd.

NIP : 197207021997032003

Instansi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Setelah membaca, menelaah dan mencermati kesesuaian isi pernyataan terhadap instrumen berupa lembar angket pendapat siswa yang akan digunakan untuk penelitian dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di Smk Negeri 1 Barumun" yang dibuat oleh:

Nama : LATIFAH RAHMI HASIBUAN

NIM : 2350100059

Semester : IV (Empat)

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Universitas : UIN Syekh Ali Hasan Ahmadd Addary Padangsidempuan

Dengan ini menyatakan lembar penilaian instrumen tersebut (✓)

- ☒ Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

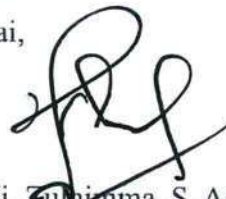
Catatan (bila perlu)


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Padangsidempuan, 2025

Penilai,



Dr. Hj. Zulhimma, S. Ag., M. Pd.

NIP. 197207021997032003

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun

Penyusunan : Latifah Rahmi Hasibuan

Pembimbing : 1. Dr. Zulhammi, M. Ag., M. Pd
2. Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A.

Program Studi : Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun, maka melalui instrumen ini bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *genially* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari bapak/ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *genially* ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media pembelajaran tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam. Aspek penilaian media pembelajaran berbasis *genially* ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BBNS).

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang bapak/ibu anggap sesuai dengan penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju

- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

B. Aspek Penilaian

Sebelum melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

NAMA : PURNAMA LESTARI, S.pd

NIP : 19940814 201903 2015

C. Penilaian Ahli Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Kejelasan Materi	1. Materi yang disampaikan memiliki struktur yang jelas dan terorganisir.	✓			
	2. Tujuan pembelajaran dari materi dapat dipahami dengan mudah.	✓			
	3. Penjelasan konsep dalam materi tidak membingungkan.	✓			
Kemudahan dalam memahami materi	4. Materi disajikan secara sistematis sehingga mudah dipahami.	✓			
	5. Penjelasan dalam materi menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dimengerti.	✓			
	6. Materi dilengkapi dengan contoh yang memudahkan pemahaman.	✓			
	7. Penjelasan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.	✓			

Bahasa pada materi mudah dipahami	8. Bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran sederhana dan jelas.	✓			
	9. Tidak terdapat istilah atau kata yang sulit dipahami dalam materi.	✓			
	10. Penjelasan dalam materi menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa.	✓			
Cara penyampaian materi mudah dipahami	11. Cara penyampaian materi menarik dan tidak membosankan.	✓			
	12. Penyampaian materi dilakukan secara perlahan sehingga mudah diikuti.	✓			
	13. Penyampaian materi disertai media atau alat bantu yang membantu pemahaman.	✓			

D. Komentor dan Saran

Media sudah bagus dan layak untuk digunakan dalam kelas.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.

3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) Lingkari salah satu

Sibuhuan, 2025

Ahli Materi



Purnama Flestari, S.pd

NIP. 19940814 201703 2 015



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun

Penyusunan : Latifah Rahmi Hasibuan

Pembimbing : 1. Dr. Zulhammi, M. Ag., M. Pd
2. Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A.

Program Studi : Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun, maka melalui instrumen ini bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *genially* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari bapak/ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *genially* ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media pembelajaran tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam. Aspek penilaian media pembelajaran berbasis *genially* ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BBNS).

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang bapak/ibu anggap sesuai dengan penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju

- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

B. Aspek Penilaian

Sebelum melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

NAMA : EKA RAHMAD YAKI, M.EDU, ET .

NIP : 198305242010012023

C. Penilaian Ahli Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Kesesuaian dalam Pemilihan Template	1. Template yang digunakan dalam media <i>Genially</i> sesuai dengan tema pembelajaran Pendidikan Agama Islam.	✓			
	2. Tampilan template mudah dipahami dan tidak membingungkan siswa.	✓			
	3. Template mendukung penyajian materi sehingga lebih menarik dan interaktif.	✓			
Kesesuaian Pemilihan Warna pada Isi Media	4. Kombinasi warna dalam media <i>Genially</i> menarik dan tidak membuat mata lelah	✓			
	5. Warna pada media membantu membedakan bagian penting dari materi.	✓			
	6. Warna latar belakang dan teks memiliki kontras yang baik	✓			

	sehingga mudah dibaca.				
Kesesuaian Pemilihan Gaya Penulisan pada Isi Media	7. Gaya penulisan dalam media Genially jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.	✓			
	8. Pemilihan font (jenis dan ukuran huruf) pada media memudahkan siswa membaca isi materi.	✓			
	9. Penulisan materi konsisten dalam setiap bagian media sehingga memudahkan pemahaman.	✓			
Kesesuaian Gambar pada Media	10. Gambar yang digunakan dalam media Genially sesuai dengan isi materi pembelajaran.	✓			
	11. Gambar dalam media membantu memperjelas konsep atau isi materi.	✓			
	12. Gambar yang digunakan menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar.	✓			

D. Komentaran dan Saran

Diihat dan tampilan aplikasi Genially ini, adalah sebuah aplikasi yang memiliki tampilan yang lebih menarik dan tidak monoton. Sehingga setiap guru dapat meningkatkan kreatifitas dalam membuat media/ konten pembelajaran tetapi aplikasi Genially ini tidak mempunyai wadah untuk langsung berinteraksi siswa dgn guru secara online. (tidak ada akun siswa)

E. Kesimpulan

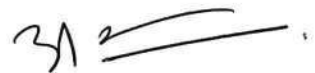
Pengembangan media pembelajaran berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) Lingkari salah satu

Sibuhuan,
Ahli Media

2025



EKA RAHMADYANI, M.Kom, B.S.
NIP. 198305 242010012023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun

Penyusunan : Latifah Rahmi Hasibuan

Pembimbing : 1. Dr. Zulhammi, M. Ag., M. Pd
2. Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A.

Program Studi : Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun, maka melalui instrumen ini bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *genially* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari bapak/ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *genially* ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media pembelajaran tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam. Aspek penilaian media pembelajaran berbasis *genially* ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BBNS).

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang bapak/ibu anggap sesuai dengan penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju

- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

B. Aspek Penilaian

Sebelum melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

NAMA : NURHASANAH, S. Pd., M. S., Gr

NIP : 4448767668130053

C. Penilaian Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Ketepatan Struktur Kalimat	1. Penulisan kalimat berisi informasi berpedoman pada tata kalimat Bahasa Indonesia	✓			
Efektivitas Kalimat	2. Menggunakan kalimat yang lugas dan sederhana	✓			
Istilah Baku	3. Menggunakan istilah-istilah sesuai KBBI	✓			
Penyampaian Informasi	4. Informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik	✓			
Peningkatan Motivasi Peserta Didik	5. Menggunakan Bahasa yang menimbulkan rasa senang dan mendorong peserta didik untuk terlibat dalam memecahkan masalah	✓			

Kemampuan Mendorong Berfikir Kritis Peserta Didik	6. Bahasa yang digunakan mendorong peserta didik untuk berfikir secara kritis	✓			
Kesesuaian Perkembangan Kognitif Peserta Didik	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan kognitif peserta didik	✓			
Ketepatan Bahas	8. Penyusunan Bahasa berpedoman pada kaidah penulisan Bahasa Indonesia	✓			
Ketepatan Ejaan	9. Berpedoman pada Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	✓			

D. Komentor dan Saran

Layak digunakan dan sudah perbaikan sesuai dengan revisi.

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi.

2. Layak digunakan di lapangn dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) Lingkari salah satu

Sibuhuan,

2025

Ahli Bahasa



NURHASANAH, S.Pd., M.S., Gr

NIP. 4448767668130053



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

ANGKET KEPRAKTIKAN GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun

Penyusunan : Latifah Rahmi Hasibuan

Pembimbing : 1. Dr. Zulhammi, M. Ag., M. Pd
2. Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A.

Program Studi : Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun, maka melalui instrumen ini bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *genially* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari bapak/ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *genially* ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media pembelajaran tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam. Aspek penilaian media pembelajaran berbasis *genially* ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BBNS).

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang bapak/ibu anggap sesuai dengan penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju

- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

B. Aspek Penilaian

Sebelum melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

NAMA : Masjuliana Setyati, S.Pd.

NIP : 198403112024212013

NO	PERNYATAAN	Alternatif Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Genially</i> sederhana dan mudah dipahami.	✓			
2	Tampilan media <i>Genially</i> menarik dan mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar.	✓			
3	Tata letak dan desain dalam media <i>Genially</i> mendukung penyampaian materi secara efektif.	✓			
4	Kombinasi warna, font, dan elemen visual dalam media <i>Genially</i> membantu siswa lebih fokus pada materi.	✓			
5	Media <i>Genially</i> mudah digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi.	✓			
6	Media <i>Genially</i> memungkinkan guru untuk memberikan pembelajaran yang interaktif dan menarik.	✓			
7	Media <i>Genially</i> membantu siswa memahami materi secara sistematis dan mendalam.	✓			
8	Penyajian materi dalam media <i>Genially</i> sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.	✓			

C. Komentor dan Saran

Genially dapat meningkatkan dukungan teknisnya untuk memastikan bahwa Pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan lancar dan efektif

D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun ini dinyatakan:

- ④. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi.
5. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
6. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) Lingkari salah satu

Sibuhuan,

2025

Guru PAI



Masjuniata Sitagat, S.Pd.1
NIP.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ABDAR
PADANGSIDIMPUAN

ANGKET KEPRAKTISAN PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun

Penyusunan : Latifah Rahmi Hasibuan

Pembimbing : 1. Dr. Zulhammi, M. Ag., M. Pd
2. Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A.

Program Studi : Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun, maka melalui instrumen ini bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *genially* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari bapak/ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *genially* ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media pembelajaran tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam. Aspek penilaian media pembelajaran berbasis *genially* ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BBNS).

E. Petunjuk Pengisian

3. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang bapak/ibu anggap sesuai dengan penilaian yang ada.
4. Kriteria penilaian:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju

- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

F. Aspek Penilaian

Sebelum melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

NAMA : Ade Sattia

NIS :

NO	PERNYATAAN	Alternatif Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Bahasa yang digunakan dalam media <i>Genially</i> sederhana dan mudah dimengerti.	✓			
2	Tampilan media <i>Genially</i> menarik dan membuat saya lebih semangat untuk belajar.	✓			
3	Warna dan gambar dalam media <i>Genially</i> membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	✓			
4	Saya dapat menggunakan media <i>Genially</i> dengan mudah tanpa bantuan guru.	✓			
5	Menu atau tombol pada media <i>Genially</i> mudah ditemukan dan digunakan.		✓		
6	Media <i>Genially</i> memudahkan saya untuk mengeksplorasi materi yang diberikan.		✓		
7	Gambar, animasi, dan ilustrasi dalam media <i>Genially</i> membantu saya memahami isi materi.	✓			
8	Media <i>Genially</i> membantu saya lebih memahami materi dibandingkan metode pembelajaran lainnya.	✓			

G. Komentar dan Saran

Saya belum pernah belajar dengan media pelajaran ini, media pelajarannya

Menarik dan Menyenangkan.

H. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumun ini dinyatakan:

7. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi.
8. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
9. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) Lingkari salah satu

Sibuhuan,

2025

Peserta Didik :

Ade Satria



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR HADIR KEGIATAN *PRETEST* SISWA KELAS X TKJ-3 SMK NEGERI 1 BARUMUN

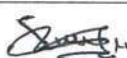
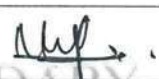
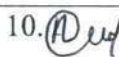
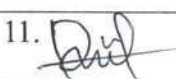
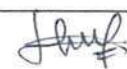
Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di Smk Negeri 1 Barumun

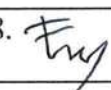
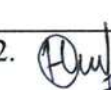
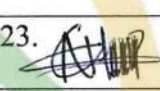
Peneliti : Latifah Rahmi Hasibuan

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Kelas : X TKJ-3

Hari/Tanggal :

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	MUTI ARA HATI	1. 
2.	NUR BARUMUN	2. 
3.	Lisna Rautah	3. 
4.	SAHDERIXONO	4. 
5.	Rendi PSB	5. 
6.	M. DANU	6. 
7.	RASYID	7. 
8.	NOVITA	8. 
9.	IMPIDA	9. 
10.	HIZRIYAH AULIA	10. 
11.	DEWI HSB	11. 
12.	HERAWANI HASIBUAN	12. 
13.	Nursakdria PUL	13. 
14.	Hotriima meriani dawlay	14. 

15.	NOR ASMAH	15.	
16.	Suci rahmadani	16.	
17.	ELY SAPITRIYANI	17.	
18.	Muhammad Farhan	18.	
19.	Musbahul Huda.	19.	
20.	Arman Saputra Arp	20.	
21.	AIWI SOBARI	21.	
22.	Hotni Ramadani	22.	
23.	Nuryadini	23.	
24.	Verini Maulida Sara diy	24.	
25.		25.	
26.		26.	
27.		27.	
28.		28.	
29.		29.	
30.		30.	

PADANGSIDIMPUAN

Sibuhuan,

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran

H. Wardiansyah Nasution, S. HI
NIP.

Peneliti



Latifah Rahmi Hasibuan
NIM. 2350100059

DAFTAR HADIR KEGIATAN *POST-TEST* SISWA KELAS X TKJ-3 SMK NEGERI 1 BARUMUN

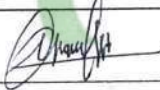
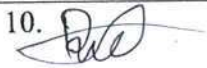
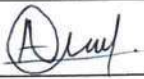
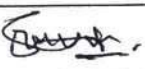
Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* Untuk
Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Memecahkan Masalah
pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di Smk
Negeri 1 Barumun

Peneliti : Latifah Rahmi Hasibuan

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Kelas : X TKJ-3

Hari/Tanggal :

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	ELY SAPITRIYANI	1. 
2.	Suci rahmadani	2. 
3.	Muhammad Fathur	3. 
4.	Kumbahni Huda	4. 
5.	Alwi SOBARI	5. 
6.	Arman saputra Lurp	6. 
7.	Mhd Harris Sir	7. 
8.	Ade Citra	8. 
9.	Andra Anugrah HSB	9. 
10.	DEWI MARIANI	10. 
11.	AULIA	11. 
12.	IMPIDA	12. 
13.	NOVITA	13. 
14.	SAHDERITANO	14. 

15.	Rendi PS6	15.	Rendi
16.	M. DANIL	16.	Dani
17.	RASYID	17.	Rasyid
18.	Usna	18.	Usna
19.	NUR BAINUN	19.	Nur Bainun
20.	Muti ara hesti	20.	Mutiara Hesti
21.	Nur Asriyah	21.	Nur Asriyah
22.	HERAWANI HASIBUAN	22.	Herawani Hasibuan
23.	Hotnima mariani	23.	Hotnima Mariani
24.	Nuryadini	24.	Nuryadini
25.	Venni Maulida Saradly	25.	Venni Maulida Saradly
26.	Hotni	26.	Hotni
27.		27.	
28.		28.	
29.		29.	
30.		30.	

PADANGSIDIMPUAN

Sibuhuan, 29 APRIL 2025

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran

H. Wardiansyah Nasution, S. HI
NIP.

Peneliti



Latifah Rahmi Hasibuan
NIM. 2350100059

Lampiran 19

REKAPITULASI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK (*PRETEST*)

KELAS X TKJ-2 SMK N 1 BARUMUN

[illegible]

Lampiran 20

REKAPITULASI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK (*POSTTEST*)

KELAS X TKJ-2 SMK N 1 BARUMUN

[illegible]



TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

- Menjelaskan pengertian dan makna perilaku mahabbah, khauf, raja', dan tawakkal berdasarkan dalil Al-Qur'an dan Hadis.
- Mengidentifikasi contoh-contoh perilaku mahabbah, khauf, raja', dan tawakkal dalam kehidupan sehari-hari.
- Menjelaskan pentingnya membiasakan sikap mahabbah, khauf, raja', dan tawakkal untuk membentuk pribadi yang beriman dan bertaqwa.
- Mengevaluasi perilaku diri sendiri dalam menerapkan nilai-nilai mahabbah, khauf, raja', dan tawakkal dalam kehidupan sosial, akademik, dan spiritual.
- Membiasakan diri untuk mengamalkan perilaku mahabbah, khauf, raja', dan tawakkal secara konsisten dalam menata kehidupan yang lebih baik.

SMALL DICTIONARY

Mahabbah:
Rasa cinta yang tulus kepada Allah SWT.

Raja':
Harapan besar atas rahmat dan ampunan Allah.

Menata:
Mengatur atau menyusun sesuatu supaya lebih rapi, terarah, dan sesuai tujuan.

Khauf:
Rasa takut kepada Allah karena sadar akan dosa.

Tawakkal:
Menyerahkan segala urusan kepada Allah dengan tetap berikhtiar.

Kehidupan:
Segala bentuk aktivitas, pengalaman, dan perjalanan manusia dalam menjalani hidup di dunia.







KHAUF

Perhatikan Gambar-Gambar Berikut! Manakah yang Menunjukkan Perilaku Khauf Atau Rasa Takut Kepada Allah SWT?

Send

RAJA'

Oh tidak! Hewan-hewan itu telah kabur dan kami butuh bantuan Anda untuk mengumpulkan mereka. Jawab pertanyaan dengan benar untuk menemukan mereka dan berhati-hatilah! Jika Anda gagal, Anda Akan kehilangan semua hewan ternak!

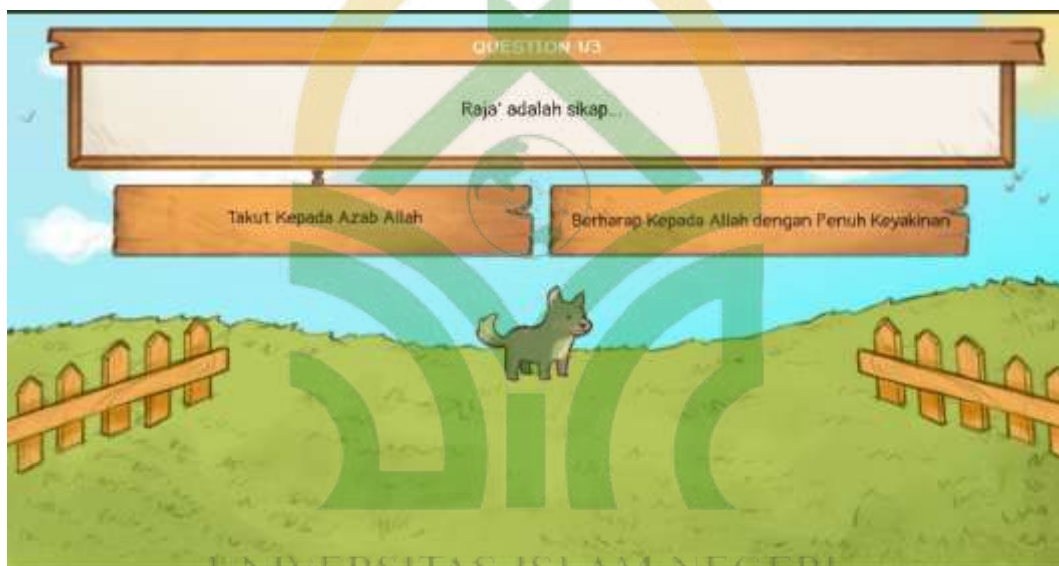
START

UNIVERSITI ISLAM NEGERI
SYEDAH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIKUMPUNAN

RAJA'

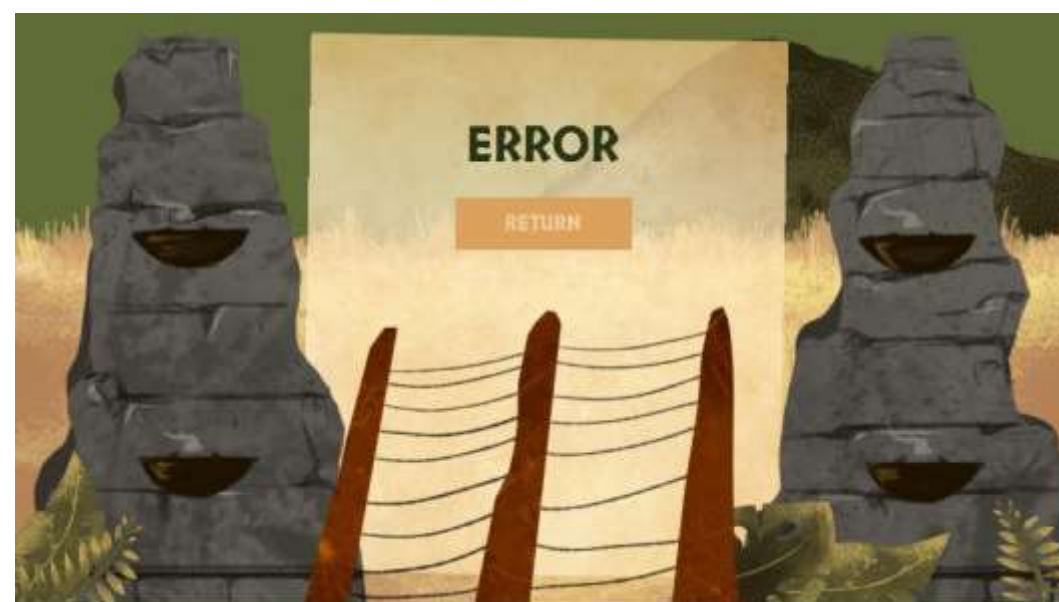
QUIZ C

MULAI











KESIMPULAN

Hari ini kita telah mempelajari tentang mahabbah (cinta kepada Allah), khauf (takut kepada Allah), raja' (berharap kepada Allah), dan tawakkal (berserah diri kepada Allah). Setelah kita mempelajari materi-materi tersebut, diharapkan kita semakin menyadari bahwa keempat perilaku ini adalah pondasi dalam membangun hubungan spiritual yang kuat antara seorang hamba dengan Tuhannya.

➤ Mari kita jadikan keempat perilaku ini sebagai bekal untuk menapaki hidup dengan penuh keyakinan dan ketenangan, karena siapa yang menggantungkan hatinya kepada Allah, tidak akan pernah kecewa.

UNIVERSITAS PADJARAN
SYEKH ALI HANAFI

TERIMAKASIH TELAH BERPARTISIPASI

BERAPA JUMLAH SKORMU?

Yang Hilang Bukan Semangat Belajar, Tapi kesadaran mengapa Kita belajar

@fikrischanti
10.01.2021

Lihat profil

#BkInsight-S

DOKUMENTASI

PERMOHONAN IZIN MENELITI KEPADA KEPALA SMK N 1 BARUMUN



PERKENALAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GENIALLY* KEPADA PARA VALIDATOR



VALIDATOR MENGISI LEMBAR ANGKET VALIDASI



Validator Ahli Media



Validator Ahli Materi



Validator Ahli Bahasa

PERKENALAN MEDIA PEMBELAJARAN KEPADA GURU PAI



GURU PAI MENGISI LEMBAR ANGKET KEPRAKTIKAN GURU



PENELITI MEMBAGIKAN LEMBAR SOAL *PRETEST* TERHADAP PESERTA DIDIK KELAS X TKJ-2



**GURU PAI KELAS X TKJ-2 MENJELASKAN MATERI DENGAN
MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GENIALLY***



**INTERAKSI PESERTA DIDIK TERHADAP PEMBELAJARAN BERBASIS
*GENIALLY***



**PESERTA DIDIK KELAS X TKJ-2 MENGISI SOAL *POSTTES* DAN ANGKET
KEPRAKTIKAN PESERTA DIDIK**



**DOKUMENTASI PENELITIAN BERSAMA PARA VALIDATOR DAN PESERTA
DIDIK KELAS X TKJ-2**

