

PENGEMBANGAN MEDIA WEB GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PADA MAHARAH SISWA SMP SURYA BUANA MALANG

Arieni Alfakhaera¹, Danial Hilmi², Usfiyatur Rusuly³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

1arienialfakhaera20@gmail.com, 2hilmi@pba.uin-malang.ac.id, 3usfierusuly@uin-malang.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of use of interactive learning media in Arabic language learning, resulting in students being less active and less interested in participating in the learning process. Therefore, an Arabic language learning media based on Genially Web was developed to support students' learning skills. This research aims to: (1) understand the process of developing Arabic language learning media based on Genially Web, (2) determine the validity level of the developed media, and (3) assess the effectiveness of using the media in Arabic language learning. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes the stages of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques were carried out thru observation, interviews, questionnaires, and tests. Product testing uses a pretest-posttest design. The research results show that the Arabic language learning media based on Genially Web was developed with features including a title page, learning objectives, materials for maharah kalam, istima', qira'ah, and kitabah, practice questions, quizzes, and a developer profile. The validation results show that the media is declared valid with a material expert validation percentage of 91.67% and a media expert validation percentage of 80%. Additionally, the developed media has proven to be effective in learning. This is indicated by the increase in the average student scores from a pretest of 87.56 to a posttest of 95.30. The N-Gain test results obtained an average of 87.55 with a high category, while the Paired Sample T-Test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, which means there is a significant difference between the pretest and posttest results.

Keywords: *Development of learning media, Arabic language learning, Genially*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab sehingga siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti proses belajar. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis Web Genially untuk mendukung pembelajaran maharah siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui proses pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis Web Genially, (2) mengetahui tingkat validitas media yang dikembangkan, dan (3) mengetahui efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Uji coba produk menggunakan desain

pretest-posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Bahasa Arab berbasis Web Genially dikembangkan dengan fitur berupa halaman judul, tujuan pembelajaran, materi maharah kalam, istima', qira'ah, dan kitabah, latihan soal, kuis, serta profil pengembang. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinyatakan valid dengan persentase validasi ahli materi sebesar 91,67% dan validasi ahli media sebesar 80%. Selain itu, media yang dikembangkan terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai siswa dari pretest sebesar 87,56 menjadi posttest sebesar 95,30. Hasil uji N-Gain memperoleh rata-rata 87,55 dengan kategori tinggi, sedangkan uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest.

Kata Kunci: Pengembangan media pembelajaran, Pembelajaran Bahasa Arab, *Genially*

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Arab di sekolah menengah pertama memegang peranan penting sebagai bagian dari kompetensi bahasa asing yang menunjang pemahaman keagamaan, budaya Islam, dan kemampuan komunikasi lintas bahasa bagi siswa. Namun demikian, realitas di lapangan sering menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Arab belum optimal. siswa mengalami kesulitan dalam memahami kosakata, struktur kalimat, maupun aspek mendengarkan dan berbicara. Dalam skenario ini, media pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif sering menjadi penghambat motivasi belajar siswa, sehingga diperlukan inovasi media yang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar.

Pembelajaran Bahasa Arab merupakan bagian penting dalam kurikulum pendidikan agama dan bahasa di banyak sekolah menengah pertama, yang mencakup penguasaan keterampilan berbahasa (maharah) yakni maharah al-kalam (berbicara), maharah al-istima' (mendengarkan), maharah al-qira'ah (membaca), dan maharah al-kitabah (menulis). Pengembangan keterampilan maharah menuntut praktik berulang, umpan balik yang jelas, serta media yang memfasilitasi interaksi bahasa sehingga siswa tidak hanya menghafal bentuk bahasa, tetapi juga mampu menggunakannya secara komunikatif dalam konteks nyata. Penelitian-penelitian tentang pembelajaran maharah menunjukkan perlunya desain pembelajaran yang memusatkan pada aktivitas komunikatif, latihan terstruktur, dan

penggunaan media yang dapat meningkatkan kesempatan praktik bahasa. (Kurniawan, 2025)

Seiring dengan kemajuan teknologi digital dan akses internet di lingkungan sekolah, pembelajaran berbasis web semakin menjadi alternatif yang relevan untuk mengatasi keterbatasan media konvensional. Sebagai contoh, penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Bahasa Arab berbasis e-learning memberikan peluang bagi siswa yang berbeda kecepatan dan gaya belajarnya untuk mengakses materi lebih fleksibel. Namun demikian, meskipun potensi teknologi sudah ada, masih banyak sekolah yang belum memanfaatkan media berbasis web secara maksimal, baik karena keterbatasan sumber daya, pelatihan guru, maupun desain media yang kurang mendukung karakteristik siswa. (Huda & Wulandari, 2022)

Dari observasi dan studi literatur ditemukan beberapa masalah yang konsisten muncul dalam pembelajaran maharah: (1) rendahnya frekuensi praktik berbicara dan mendengarkan dalam situasi komunikatif, (2) minimnya media interaktif yang memacu keterlibatan siswa, (3) rendahnya motivasi belajar

akibat metode yang monoton, dan (4) kesulitan guru dalam menyajikan aktivitas yang variatif dan menarik yang sesuai tingkat kecakapan siswa. Studi-studi tentang maharah juga mencatat hambatan ilmiah dan non-ilmiah (seperti kurangnya sumber belajar dan dukungan teknologi) yang menghalangi pencapaian kompetensi keterampilan berbahasa.

Permasalahan-permasalahan tersebut berakibat pada menurunnya ketercapaian kompetensi maharah: siswa kurang percaya diri berbicara, kurang terampil memahami teks lisan, dan hasil pembelajaran tidak mencapai indikator yang diharapkan. Dampak jangka panjangnya dapat berupa rendahnya kemampuan komunikatif bahasa Arab lulusan SMP ketika melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi serta berkurangnya minat siswa untuk mempelajari bahasa Arab secara serius. Penelitian-penelitian implementasi media interaktif menunjukkan bahwa ketiadaan media yang menarik dan interaktif berkorelasi dengan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. (Al Husna, Habibah, & Syakir Hidayat, 2023)

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran berbasis web,

platform Genially menjadi salah satu alternatif yang menjanjikan karena menyediakan fitur interaktif seperti animasi, kuis, peta, game ringan, dan elemen multimedia lainnya yang dapat diakses melalui browser. Penelitian-penelitian awal telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially menghasilkan produk yang valid dan praktis pada mata pelajaran lain seperti IPA atau IPS. Namun demikian, aplikasinya masih sangat terbatas pada pembelajaran Bahasa Arab khususnya di jenjang SMP dan di kawasan seperti Kota Malang, sehingga terdapat peluang penelitian untuk mengembangkan media tersebut dalam konteks tersebut. (Toyibatul, 2024)

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Genially sebagai media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Hasanah, Hidayat, dan Mirawati (2024) mengembangkan media interaktif Genially pada pembelajaran IPA materi siklus air dan menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan sangat valid serta mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Selanjutnya, penelitian oleh Halawa,

Asrori, dan Purwananti (2025) yang mengembangkan media Genially melalui metode peer teaching juga menemukan bahwa media tersebut efektif meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Marianti, Permatasari, dan Zulhafizh (2025) mengenai pengembangan media Genially pada materi teks deskripsi siswa SMP menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dan dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Temuan-temuan tersebut memperkuat bahwa Genially merupakan platform yang relevan dan potensial untuk dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya pada aspek maharah di tingkat SMP. (Marianti & Permatasari, 2025)

Dengan latar tersebut, maka penelitian dengan judul “Pengembangan Media Web Genially dalam Pembelajaran Bahasa Arab pada Maharah Siswa SMP Surya Buana Malang” memiliki urgensi dan kontribusi yang jelas. Urgensinya terletak pada kebutuhan nyata akan media interaktif yang mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran Bahasa Arab siswa

SMP. Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran bahasa arab berbasis Web Genially di MTSn Surya Buana
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran bahasa arab berbasis Web Genially di MTSn Surya Buana
3. Untuk mendeskripsikan hasil penerapan media pembelajaran bahasa arab berbasis Web Genially di MTSn Surya Buana.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Web Genially untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran Bahasa Arab adalah Research and Development (R&D). Menurut Sugiono (2020) Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitan produk tersebut.

Model penelitian R&D dengan kerangka kerja ADDIE Model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) menjadi pilihan metodologis yang tepat untuk

pengembangan media pembelajaran. Model ADDIE memungkinkan peneliti melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu, kemudian merancang media, mengembangkan prototipe, melaksanakan uji coba, dan mengevaluasi efektivitasnya secara terpolat. Pendekatan ini telah digunakan dalam pengembangan media berbasis Genially di berbagai studi dan menunjukkan hasil yang positif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya fokus pada pembuatan media tetapi juga pengujian efektivitasnya dalam lingkungan nyata sekolah.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah pihak yang menjadi sumber data utama dalam penelitian. Pada penelitian ini, subjek yang digunakan Adalah siswa kelas 8 SMP Surya Buana dengan jumlah keseluruhan 27 orang siswa

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini Adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung proses penggunaan bahan ajar berbasis Web Genially dalam pembelajaran Bahasa

Arab. Peneliti mengamati keterlibatan siswa, pemahaman materi, interaksi di kelas, serta kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru Bahasa Arab di SMP Surya Buana untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, kondisi kelas, serta media yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar.

C, Tes

Tes dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengetahui pengaruh penggunaan bahan ajar berbasis Web Genially terhadap hasil belajar siswa. Tes ini bertujuan melihat peningkatan efektivitas belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dianalisis melalui tahapan sebagai berikut:

1. Analisis Validasi Ahli Media

Data yang telah diperoleh dari angket yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan Guru mata pelajaran. Dibawah ini merupakan rumus untuk menghitung kelayakan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase Kelayakan

$\sum x$ = Nilai Nyata

$\sum x1$ = Nilai Harapan

Pengambilan keputusan dari hasil presentase yang didapat dari ahli media, ahli materi dan Guru mata pelajaran terhadap pengembangan media pembelajaran Bahasa arab berbasis web genially. Adapun kriteria kualifikasi yang tertera dalam table sebagai dasar dalam merevisi produk yaitu:

Tabel 1 Kriteria Kualifikasi Kelayakan dan Revisi Produk

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
81-100%	Valid	Tidak perlu revisi
61-80%	Cukup Valid	Tidak perlu revisi
41-60%	Kurang Valid	Revisi
0—40%	Tidak Valid	Revisi

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Desain Media Pembelajaran berbasis Web Genially

Adapun susunan media pembelajaran berbasis Web Genially yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Halaman Utama



Halaman utama pada Web Genially merupakan tampilan awal yang dirancang menarik, informatif, dan mudah dipahami. Pada halaman ini terdapat menu utama sebagai navigasi pengguna, yaitu Tujuan, Materi, Kuis, dan Profil Pengembang.

2. Tujuan Pembelajaran



Pada bagian Tujuan Pembelajaran, ditampilkan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator dalam bentuk menu window agar lebih ringkas dan mudah diakses. Penyajiannya disusun rapi sehingga tujuan pembelajaran dapat dipahami dengan jelas.

3. Materi Pembelajaran



Pada bagian Materi Pembelajaran, Web Genially menyajikan konten untuk mendukung keterampilan berbahasa siswa kelas VIII. Menu yang tersedia meliputi kosakata, video percakapan, cerita singkat, dan latihan soal.

4. Halaman Quiz



Dalam media pembelajaran berbasis web Genially ini, peneliti menyajikan dua jenis kuis yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Kuis pertama mengenai kosakata dan kuis kedua Menyusun kosakata beberapa menjadi 1 kalimat sempurna.

5. Profil Pengembang



Profil pengembang bertujuan memberikan informasi mengenai identitas dan latar belakang pembuat media pembelajaran. Adanya profil ini dapat meningkatkan kepercayaan dan kredibilitas media bagi pengguna.

Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Ahli materi pada pembelajaran Bahasa arab adalah Dr. Abdul Wahab Rosyidi M.Pd. beliau dosen Pascasarjana UIN Malang. Dipilih karena mempunyai latar belakang di bidang ahli pengembangan desain pembelajaran. Berikut paparan dari hasil validasi ahli media:

NO	Indikator	Skor
1.	Urutan desain media	4
	Ketepatan tata letak	4
	Teks yang di gunakan terlihat jelas	4
	Kesesuaian warna teks dan gambar	4
	Kesesuaian penggunaan animasi	4
	Suara audio terdengar jelas	4
	Kemenarikan video pendukung materi	4
2.	Kualitas gambar terlihat dengan jelas	4
	Kemudahan menggunakan media	4

	Ketepatan tata letak tombol navigasi	4
	Pemerolehan skor	40
	Jumlah skor	50

Berdasarkan jumlah skor hasil validasi ahli media selanjutnya dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{Jumlah skor total hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{50} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Data kualitatif yang diperoleh berupa kritik dan saran dari validator. Adapun masukan yang diberikan oleh validator ahli media meliputi:

- 1) perlunya perbaikan pada bagian instruksi materi dengan menambahkan intruksi pada setiap materi,
- 2) tujuan pembelajaran perlu diperjelas serta dilengkapi, khususnya pada bagian indikator pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, media pembelajaran berbasis web Genially memperoleh skor sebesar 80% yang termasuk dalam kategori cukup valid, sehingga hanya memerlukan revisi sedikit. Validator ahli media memberikan beberapa saran, yaitu pada setiap materi perlu ditambahkan instruksi di

setiap materi agar memudahkan pengguna dalam memahami isi pembelajaran. Selain itu, tujuan pembelajaran juga perlu diperjelas dan dilengkapi pada bagian indikator pembelajaran.

Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, peneliti melaksanakan uji coba terhadap media pembelajaran berbasis web Genially yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan pada tanggal 31 Maret 2026 dengan melibatkan siswa kelas VIII SMP Surya Buana yang berjumlah 27 orang. Media Genially diakses oleh siswa melalui perangkat ponsel masing-masing. Berikut merupakan tahapan pelaksanaan implementasi yang dilakukan oleh peneliti.

a) Pada tahap pertama, peneliti memulai pembelajaran sebagaimana kegiatan belajar di sekolah pada umumnya, yaitu dengan menggunakan buku ajar yang telah disediakan oleh sekolah.

b) Pada tahap kedua, peneliti memberikan latihan soal pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis web Genially.

c) Pada tahap ketiga, peneliti mulai menerapkan media pembelajaran

berbasis web Genially yang diakses oleh siswa melalui ponsel masing-masing, sesuai dengan materi yang telah disajikan dalam media tersebut.

d) Pada tahap terakhir, peneliti memberikan latihan soal post-test untuk mengukur sejauh mana peningkatan kemampuan dan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis web Genially.

Uji Coba dan Evaluasi

Pada tahap evaluasi, media pembelajaran berbasis web Genially telah melalui proses penilaian oleh validator ahli, baik dari aspek media maupun materi. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan, baik dari segi tampilan, isi, maupun kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh para validator, dapat disimpulkan bahwa media web Genially yang dikembangkan tergolong valid dan layak digunakan dengan beberapa revisi, sehingga telah mendapatkan izin untuk dilanjutkan ke tahap uji coba di lapangan.

Sementara itu, evaluasi terhadap siswa dilakukan melalui

pemberian soal pre-test dan post-test. Hasil dari kedua tes tersebut digunakan oleh peneliti untuk menganalisis sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran web Genially dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Dengan membandingkan kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, peneliti dapat menarik kesimpulan mengenai keberhasilan serta dampak penggunaan media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Pembahasan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Genially

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti menemukan bahwa pembelajaran Bahasa Arab masih menggunakan buku dan metode tradisional sehingga siswa kurang tertarik dan pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis web Genially yang dapat memuat materi, video pembelajaran, dan latihan soal

secara menarik serta mudah diakses melalui handphone. Penggunaan media digital diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan siswa dalam belajar.

Tahap desain dilakukan dengan mengidentifikasi capaian pembelajaran, menyusun tujuan pembelajaran, serta merancang strategi penilaian. Peneliti juga menyusun soal pre-test dan post-test untuk mengukur kemampuan dan keberhasilan belajar siswa. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, peneliti membuat media pembelajaran berbasis web Genially yang berisi materi, video pembelajaran, latihan soal, dan profil pengembang. Setelah selesai dikembangkan, media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakannya sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba media kepada siswa kelas VIII SMP Surya Buana. Pembelajaran dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, dimulai dari pembelajaran biasa, pemberian pre-test, penggunaan media web Genially, hingga pemberian post-test. Dalam proses ini, guru berperan sebagai pembimbing yang membantu siswa

memahami materi, sedangkan siswa didorong untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar.

Tahap terakhir adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas media dan efektivitas pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan web Genially. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan berdasarkan saran validator, sedangkan evaluasi akhir dilakukan melalui hasil pre-test dan post-test untuk melihat peningkatan efektivitas belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis web Genially.

Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Web Genially

Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran perlu diuji kelayakannya melalui penilaian ahli media agar kualitasnya terjamin. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari segi tampilan, desain, dan kemudahan penggunaan. Penilaian dilakukan oleh Dr. Abdul Wahab Rosyidi menggunakan instrumen yang terdiri dari sepuluh kriteria penilaian. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web Genially memperoleh nilai 80% dengan

kategori “cukup valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media sudah layak digunakan meskipun masih memerlukan sedikit perbaikan sesuai saran validator.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web Genially sudah cukup baik dan siap diterapkan dalam proses pembelajaran. Media ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih efektif, interaktif, dan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Web Genially

Pembelajaran yang efektif sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi, seperti media berbasis web, menjadi salah satu cara untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Genially perlu dianalisis untuk mengetahui sejauh mana pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Hasil analisis menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup besar dalam efektivitas pembelajaran

setelah menggunakan media berbasis web Genially. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 87,57% pada pre test (sebelum penggunaan media) menjadi 95,30% pada post test (setelah penggunaan media). Untuk melihat perbedaan tersebut, peneliti menggunakan uji N-Gain. Hasilnya menunjukkan rata-rata sebesar 78,33 yang termasuk dalam kategori efektif, sehingga dapat dikatakan bahwa media ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik.

Media pembelajaran berbasis Genially juga terbukti membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena penyajiannya yang visual dan tidak membosankan. Selain itu, guru juga lebih aktif dalam berinteraksi dengan siswa saat menjelaskan materi, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan Genially dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis web sangat layak untuk diterapkan dalam proses belajar

mengajar, khususnya pada pembelajaran bahasa Arab. Dengan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab yang didasarkan pada web genially untuk siswa kelas 8 di SMP Surya Buana, beberapa kesimpulan telah dicapai sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan metodologi ADDIE. Media pembelajaran yang berbasis di web genially dirancang langsung pada web genially dengan fitur yang sudah tersedia. Perencanaan web genially terdiri dari halaman Judul, tujuan pembelajaran yang menjelaskan kompetensi dasar, kompetensi Inti, dan indikator, pembelajaran, kemudian materi pembelajaran yaitu, kosakata, video percakapan, cerita singkat dan Latihan soal, serta quiz dan yang terakhir yaitu profil pengembang.

2. Hasil analisis validasi oleh ahli media mencapai delapan puluh persen (80%) yang dikategorikan “Cukup valid” dan dapat diaplikasikan pada pembelajaran di ruang kelas.

3. Dari hasil tes awal dan akhir, ditemukan perbedaan yang signifikan dalam efektivitas pembelajaran siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan materi pembelajaran berbasis web genially. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai siswa dalam tes awal yaitu delapan puluh tujuh koma lima puluh tujuh persen (87,57%), yang meningkat menjadi sembilan puluh lima koma tiga puluh persen (95,30%) dalam tes akhir. Telah terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis web genially mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa kelas 8 di SMP Surya Buana.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Busthomi, Yazidul. “Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam.” SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam. Vol. 4, 2023. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya48>.
- Davanya, Dinda, Sri Purwati, Sonja V T Lumowa, Suparno Putera, Nelda Anasthasia Serena, Program Studi, Pendidikan Biologi, et al. “Pengaruh

Media Interaktif Genially Berbantuan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Sistem Saraf Siswa Kelas Xi Sma Negeri 5 Samarinda Biocaster : Jurnal Kajian Biologi PENDAHULUAN Pendidikan Memiliki Peran Penting Dalam Men” 6, no. 2 (2026): 839–46.

Enstein, Jhon, Universitas Citra, Bangsa Vera, Rosalina Bulu, Bangsa Roswita, and Lioba Nahak. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially.” Jurnal Jendela Pendidikan 02 (2022).

Hasanah, Siti Toyibatul, Rais Hidayat, and Mira Mirawati. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran Ipa Materi Siklus Air.” INNOVATIVE : Jurnal Of Social Science Research 4, no. 4 (2024): 14440–51. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14814>.

Huda, Khoirul, and Nawang Wulandari. “Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis E-Learning.” Kalimatuna: Journal of Arabic Research 1, no. 2 (December 30, 2022): 191–210. <https://doi.org/10.15408/kjar.v1i2.28277>.

Husna, Lathifah Al, Ihda Filzafatin Habibah, and Ahmad Fadhel Syakir Hidayat. “تطوير مواد تعليم اللغة العربية على برنامج كانفا لتلاميذ الصف الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية.” Al-Jawhar: Journal of

- Arabic Language 1, no. 1 (2023): 14–29.
- Indah Ratmeliah. “Digitalisasi Materi Seni Rupa : Pengembangan Multimedia Interaktif Genially Yang Valid Dan Praktis” 5 (2026): 26–33.
- Indrawaty, Rina, Euis Eti Rohaeti, Reka Yuda Mahardika, and Kota Cimahi. “Effectiveness of Genially Interactive Media in Improving Presentation Competence of Elementary School Students” 22, no. 4 (2025): 2161–72.
- Januarisman, Erwin, Anik Ghufon Smk N, Kopang Nusa, Tenggara Barat, and Universitas Negeri Yogyakarta. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII.” Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan 3, no. 2 (2016): 166–82.
- Kurniawan, Dwi Setia. “Learning Mahārah Kalām with A Communicative Approach to Arabic Language Education Students at Raden Intan State Islamic University Lampung.” Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 5, no. 1 (2025): 422–31.
- Novela, Dina, Ari Suriani, Sahrin Nisa, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam, and Universitas Negeri Padang. “Implementasi Pembelajaran Inovatif Melalui Media Digital Di Sekolah Dasar” 4, no. 2 (2024): 100–105.
<https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>.
- Nur Aprilia, Isnaeni, Fitri Siti Sundari, and Ade Wijaya. “Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor,” n.d.
- Nurhaswinda, Rahmat Yudi Guntara, and Vina Desri Rama Putri. “Linguistik Terapan Dan Keterampilan Bahasa Arab (Istima’, Kalam, Qira’ah, Dan Kitabah).” Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora 4, no. 2 (2025): 2572–81.
- Nurjamilah, Siti, and Eni Fariyatul Fahyuni. “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Web ‘Genially’ Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mufradāt Bahasa Arab.” Al Mi’yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban 7, no. 2 (September 22, 2024): 700.
<https://doi.org/10.35931/am.v7i2.3862>.
- Oktis Triana Dewi. “Penerapan Gamifikasi Berbantuan Media Genially Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Qawā’id Siswa Kelas XI MIPA II Mas Alkhairaat Pusat Palu,” 2024.
- Permata, Rista Dwi, Risma Nugrahani, Article Info, and Article History. “Validasi Ahli Pada Pengembangan Media Puzzle Book Untuk Anak Usia 4-5 Tahun” 6, no. Permata 2020 (2023): 5286–90.
- Putri, Henny Rosa, Risky Setiawan, Syahri Ramadan, and Li-Hsun Peng. “Development of Genially-Based History Learning Media to Increase Learning Interest of Senior

- High School Students.” *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 10, no. 2 (December 14, 2023): 198–209.
<https://doi.org/10.21831/hsjpi.v10i2.61854>.
- Rahayu, Wening Patmi. “Building Student Engagement with Genially Interactive Media” 04, no. 06 (2024): 387–404.
<https://doi.org/10.47153/sss46.12272024>.
- Rizki, Ananda, Purnama Putri, and Frita Devi Asriyanti. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Digital Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila” 9 (2025).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10399>.
- Siti Alfi Aliyah. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Genially Dalam Pembelajaran Nahwu Di Ma Sunan Pandanaran Yogyakarta,” no. 8.5.2017 (2022): 2003–5.
- Toyibatul, Siti, Hasanah 1✉, Rais Hidayat, and Mira Mirawati. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air.” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4 (n.d.): 14440–51.
- Yarfika Halawa, M. Abdul Roziq Asrori, and Yepi Sedya Purwananti. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Menggunakan Metode Pembelajaran Peer Teaching Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *BADA’A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2025): 316–32.
<https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2618>.
- Yunus, Yuliawanti, and Monica Fransisca. “Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan” 7, no. 2 (2020): 118–27