

**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MELALUI WEBSITE GENIALLY UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI SISWA KELAS VIII
SMP NEGERI 13 SURABAYA**

SKRIPSI

Oleh:

WARDATUL ABADIYAH
NIM. D91219156



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wardatul Abadiyah
NIM : D91219156
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Alamat : Dsn. Tamping Rt.01/Rw.01, Ds. Mojotamping
Kec. Bangsal, Kab. Mojokerto
No. Telp : 083856379121

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Efektivitas Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Interaktif Melalui Website Genially Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya”** adalah benar-benar hasil penelitian/karya sendiri, dan bukan merupakan plagiat dari karya tulis orang lain, kecuali pada bagian-bagian yang telah dirujuk sumbernya.

Surabaya, 5 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Wardatul Abadiyah
NIM: D91219156

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : **Wardatul Abadiyah**

NIM : **D91219156**

Judul : EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MELALUI WEBSITE GENIALLY UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI SISWA VIII SMP NEGERI
13 SURABAYA

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 3 Juli 2023

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Prof. Dr. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag
NIP. 196403121995031001



Dr. Phil. Khoirun Niam, S.Ag
NIP. 197007251996031004

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Wardatul Abadiyah ini telah di dipertahankan di depan

Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 10 Juli 2023

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. Muhammad Thohir, S.Ag, M.Pd
NIP. 197407251998031001

Penguji I

Dr. H. Amir Maliki Abitolkha, M.Ag
NIP. 197111081996031002

Penguji II

Prof. Dr. H. Saiful Jazil, M.Ag
NIP. 196912121993031003

Penguji III

Prof. Dr. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag
NIP. 196403121995031001

Penguji IV

Dr. Phil. Khoirun Niam, S.Ag
NIP. 197007251996031004

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Wardatul Abadiyah
NIM : D91219156
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam
E-mail address : abadiyadana@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Efektivitas Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Interaktif Melalui Website Genially

Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 12 Juli 2023

Penulis



(Wardatul Abadiyah)

ABSTRAK

Wardatul Abadiyah, D91219156. Efektivitas Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Interaktif Melalui *Website Genially* Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I : Prof. Dr. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag. Pembimbing II : Dr. Phil. Khoirun Niam, S.Ag.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui *website Genially* untuk meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya. Dengan permasalahan: 1) Bagaimana pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui *website Genially* pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 13 Surabaya? 2) Bagaimana minat belajar PAI peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya? 3) Bagaimana efektivitas pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui *website Genially* dalam meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya?

Hasil penelitian yakni: 1) Pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui *website Genially* pada mata pelajaran PAI tergolong dalam kriteria baik dengan hasil presentase angket 72%. 2) Minat belajar PAI di kelas eksperimen VIII-C mencapai hasil 75% berkategori sangat baik dan kelas kontrol VIII-F 70% berkategori baik. 3) Efektivitas pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui *website Genially* untuk meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya menggunakan analisis *independent samples t-test* yang dihitung melalui bantuan aplikasi SPSS 22. Dengan perolehan hasil t hitung $>$ t tabel ($2,228 > 2,00030$) dan hasil taraf signifikansi 0,05 didapatkan Sig. (2-tailed) sebesar 0,031 ($0,031 < 0,05$). Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui *website Genially* efektif dalam meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya.

Kata Kunci : *Efektivitas, Media Video Pembelajaran Interaktif Genially, Minat Belajar PAI.*

ABSTRACT

Wardatul Abadiyah, D91219156. The Effectiveness of Utilizing Interactive Learning Video Media Through the Genially Website to Increase Interest in Learning PAI for Class VIII Students of SMP Negeri 13 Surabaya. Thesis for the Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sunan Ampel Surabaya. Advisor I : Prof. Dr. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag. Advisor II : Dr. Phil. Khoirun Niam, S.Ag.

This study aims to determine the effectiveness of using interactive learning video media through the Genially website to increase interest in learning PAI for class VIII students of SMP Negeri 13 Surabaya. With the problems: 1) How is the use of interactive learning video media through the Genially website in PAI subjects at SMP Negeri 13 Surabaya? 2) What is the interest in learning PAI for class VIII students at SMP Negeri 13 Surabaya? 3) How effective is the use of interactive learning video media through the Genially website in increasing interest in learning PAI for class VIII students at SMP Negeri 13 Surabaya?

The results of the research are: 1) Utilization of interactive learning video media via the Genially website in PAI subjects is classified as good with a questionnaire percentage result of 72%. 2) The interest in learning PAI in the VIII-C experimental class achieved 75% in the very good category and in the VIII-F control class, 70% was in the good category. 3) The effectiveness of using interactive learning video media through the Genially website to increase interest in learning PAI for class VIII students at SMP Negeri 13 Surabaya using independent samples t-test analysis which is calculated through the help of the SPSS 22 application. With the result $t_{count} > t_{table}$ ($2,228 > 2.00030$) and the results of a significance level of 0.05 obtained Sig. (2-tailed) of 0.031 ($0.031 < 0.05$). So that H_a is accepted and H_0 is rejected, meaning that the use of interactive learning video media via the Genially website is effective in increasing interest in learning PAI for class VIII students at SMP Negeri 13 Surabaya.

Keywords: Effectiveness, Genially Interactive Learning Video Media, Interest in Learning PAI.

DAFTAR ISI

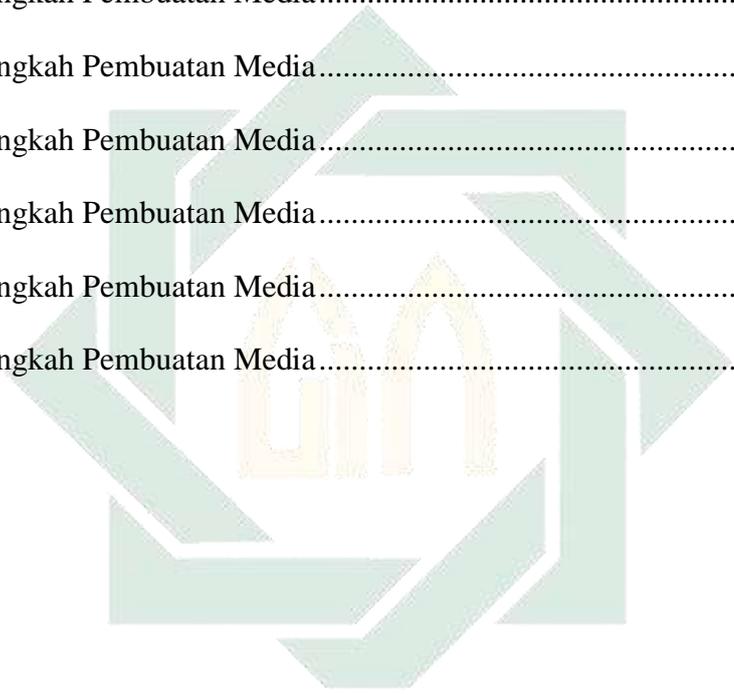
HALAMAN SAMPUL	i
SAMPUL DALAM	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	v
PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Penelitian Terdahulu	8
F. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian	14
G. Definisi Operasional.....	14
H. Hipotesis Penelitian.....	19

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	53
Tabel 3.2 Kriteria Poin Angket media video pembelajaran interaktif Genially.....	57
Tabel 3.3 Kriteria Poin Angket minat belajar PAI.....	57
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Media Video Pembelajaran Interaktif Genially.....	58
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar PAI.....	58
Tabel 3.6 <i>r table product moment correlation</i>	60
Tabel 3.7 Analyze Correlation Product Moment SPSS 22.....	61
Tabel 3.8 Interpretasi Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Media Video Pembelajaran Interaktif.....	62
Tabel 3.9 Analyze Correlation Product Moment SPSS 22.....	62
Tabel 3.10 Interpretasi Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Minat Belajar PAI.....	63
Tabel 3.11 <i>Case Processing Summary Reability Instrument</i> Angket Media Video Pembelajaran Interaktif.....	64
Tabel 3.12 Item-Total Statistic.....	65
Tabel 3.13 Reliability Statistic.....	65
Tabel 3.14 <i>Case Processing Summary Reability Instrument</i> Angket Minat Belajar PAI.....	66
Tabel 3.15 Item-Total Statistic.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah Pembuatan Media.....	32
Gambar 2.2 Langkah Pembuatan Media.....	33
Gambar 2.3 Langkah Pembuatan Media.....	33
Gambar 2.4 Langkah Pembuatan Media.....	34
Gambar 2.5 Langkah Pembuatan Media.....	34
Gambar 2.6 Langkah Pembuatan Media.....	35
Gambar 2.7 Langkah Pembuatan Media.....	36



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar dan pembelajaran merupakan hal penting yang perlu diperhatikan, di eksplorasi, dan selalu diupayakan perkembangannya agar tercapai tujuan-tujuan pendidikan yang diharapkan. Dikatakan belajar, karena didalamnya terjadi proses perubahan tingkah laku ke arah lebih baik pada diri individu yang dipengaruhi oleh lingkungan belajar di sekitarnya. Belajar juga dikatakan terdiri dari tiga unsur kondisi, yaitu internal, eksternal, dan hasil belajar. Dengan demikian, belajar dapat dikatakan sebagai hasil interaksi antara ketiga unsur tersebut.¹ Sedangkan pembelajaran merupakan kegiatan pada lingkungan tertentu yang didalamnya terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik yang menciptakan suasana belajar. Pembelajaran adalah proses penyampaian ilmu pengetahuan melalui bantuan berbagai bahan ajar sekaligus instrumen pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik sesuai tujuan yang diharapkan.²

Perkembangan pembelajaran dalam ranah dunia pendidikan saat ini memang memiliki begitu banyak keberagaman. Tidak hanya dari segi kurikulum, namun aspek-aspek dalam mendesain perangkat pembelajaran pun sudah cukup variatif. Hal ini dikarenakan pendidikan dituntut untuk

¹ M. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), h. 10.

² Rahmi Ramadhani, et al., *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 20.

selalu mengikuti berbagai perkembangan zaman. Dengan demikian, pendidik selaku figur penting dalam pendidikan harus memiliki kesadaran penuh dalam mengikuti berbagai *trend* baru dalam pembelajaran sehingga kinerja mengajar dapat berkembang dengan lebih optimal. Pendidik juga lah yang menjadi penentu kualitas suatu lembaga pendidikan maupun kualitas belajar dari peserta didiknya. Hasil pembelajaran yang baik maupun strategi dan metode pembelajaran yang tepat dipengaruhi oleh kinerja profesional seorang pendidik.³

Selain ditinjau dari sisi kemampuan pendidik nya, proses pembelajaran juga harus mampu disesuaikan dalam berbagai situasi yang sedang terjadi, sehingga keberlangsungan proses pembelajaran tetap dapat terlaksana dengan baik. Selama berlangsungnya proses pembelajaran, baik pendidik maupun peserta didik harus mampu berinteraksi seimbang demi tercapainya tujuan pembelajaran. Pendidik mampu menyampaikan materi dengan efektif, dan peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut tidak akan tercapai tanpa adanya persiapan perangkat pembelajaran yang baik. Desain perangkat pembelajaran yang baik tidak akan dapat terwujud tanpa adanya kesadaran pemilihan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan berbagai bahan pembelajaran kepada peserta didik baik secara tertulis maupun visual.⁴

³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2006), h. 50.

⁴ Setyawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 pada Mata Kuliah Hidrolika di Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Negeri Yogyakarta", *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 08, No.2 (2012), h. 58.

Media dalam pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan belajar, yang dapat memberikan rangsangan kepada siswa dalam meningkatkan minat belajarnya.⁵ Dalam perencanaan serta pelaksanaan aktivitas pembelajaran, guru selaku pendidik dituntut untuk mampu memfungsikan segala unsur yang dapat mendukung pembelajaran, terlebih dalam hal pemilihan media pembelajaran, sehingga tercapai pembelajaran yang efektif dan efisien. Berbagai media tersebut dapat dibuat secara manual atau bahkan secara digital tergantung kreatifitas masing-masing penggunanya. Di era pendidikan yang serba digital ini, banyak bermunculan berbagai konten digital terkait pembelajaran. Sayangnya masih banyak pendidik yang kurang menyadari dan kurang mampu memaksimalkan pemanfaatan berbagai media digital tersebut. Adapun perkembangan konten pembelajaran yang banyak dijumpai saat ini adalah konten pembelajaran berbasis multimedia berupa media pembelajaran interaktif yang memuat unsur audio, visual, serta fitur pelengkap interaktif lainnya.

Media pembelajaran interaktif adalah media berbasis komputer yang berkaitan dengan komunikasi dua arah, yakni manusia sebagai *user* atau pengguna, dan komputer sebagai *software* atau aplikasi yang menyajikan media tersebut. Adapun interaktifitas dalam media pembelajaran memiliki batasan sebagai berikut; 1) *user* atau pengguna dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi, 2) aplikasi

⁵ A. Sadiman dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Pustekom Dikbud, 2003), h. 6.

informasi interaktif bertujuan agar pengguna mendapatkan informasi yang diinginkan dan dibutuhkan saja tanpa melebar ke informasi yang lain.⁶ Media pembelajaran memiliki karakteristik bahwa siswa tidak hanya memperhatikan materi yang disajikan, tapi juga diharuskan untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran di kelas.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 13 Surabaya, masih terdapat beberapa pembelajaran yang berlangsung dengan cukup monoton, terutama dalam mata pelajaran PAI. Guru mata pelajaran tersebut kebanyakan masih menggunakan metode ceramah dengan media *powerpoint* yang disajikan dalam tampilan slide-slide biasa. Hal ini tentu cukup membosankan bagi peserta didik, mereka cenderung mengantuk di kelas dan bahkan seringkali tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga tak jarang hasil belajar yang dicapai pada akhirnya tidak maksimal karena kurangnya minat belajar serta pendalaman materi yang cukup. Padahal ada begitu banyak media pembelajaran lain yang mudah dimanfaatkan dengan menyajikan tampilan yang lebih menarik, berbagai animasi yang edukatif, dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Salah satu media yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif dengan penggunaan yang mudah yakni melalui *website Genially*. Website ini menyediakan berbagai fitur dalam *template* menarik untuk mempercantik tampilan berbagai media interaktif yang

⁶ B. Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 156.

digunakan dalam pembelajaran, seperti *powerpoint*, presentasi, *e-Posters*, video pembelajaran, kuis, dan gamifikasi (*gamification*) yang merupakan elemen-elemen pada suatu permainan yang dapat diterapkan dalam media pembelajaran untuk mempermudah capaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Gamifikasi dapat berupa dadu, *rewards*, *avatar*, *challenge*, *miniquest*, dsb.⁷

Fitur-fitur dalam *Genially* dapat digunakan dengan gratis meskipun sebagian besar masih terdapat fitur yang berbayar. Bagi pengguna yang menyukai hasil akhir media yang dapat diunduh dalam berbagai format file, maka mungkin akan kurang menyukai media ini karena tidak dapat diunduh dalam bentuk file apapun. Hasil akhir dari media yang dibuat pada *Genially* hanya berupa *link* yang harus diakses terlebih dahulu untuk membuka media yang telah dibuat. Media pembelajaran yang dihasilkan dari *Genially* tidak hanya ditujukan kepada guru selaku pendidik saja, akan tetapi peserta didik juga dapat mengakses dan menggunakannya untuk belajar secara mandiri. Hal inilah yang menjadi alasan peneliti dalam memilih *Genially* sebagai bahan penelitian terkait pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Akan tetapi pada penelitian kali ini, peneliti memfokuskan hanya pada satu bentuk media saja yang dihasilkan dari *Genially*, yakni video pembelajaran interaktif.

Berdasarkan pemaparan dari permasalahan diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut berkaitan dengan judul

⁷ Yulian, "Genially Gamifikasi Sebagai Tren Pembelajaran Terkini", dalam <https://btkp-diy.or.id/artikel/genially-gamifikasi-sebagai-tren-pembelajaran-terkini->, diakses pada 2 Januari 2023.

“Efektivitas Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Interaktif Melalui *Website Genially* Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 13 Surabaya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui *website Genially* pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 13 Surabaya?
2. Bagaimana minat belajar PAI siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya?
3. Bagaimana efektivitas pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui *website Genially* dalam meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui *website Genially* pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 13 Surabaya.

2. Untuk mengetahui minat belajar PAI peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya.
3. Untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui *website Genially* dalam meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam dunia pendidikan terutama dalam mempermudah proses pembelajaran PAI.

Adapun kegunaannya antara lain:

- a. Memberikan inovasi dan motivasi kepada guru PAI di sekolah melalui pemanfaatan media berupa media pembelajaran interaktif sebagai upaya meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran PAI.
- b. Memberikan sumbangan penelitian yang berkaitan dengan upaya meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran PAI.

2. Kegunaan Praktis

Sedangkan kegunaan dari segi praktis antara lain sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini maka akan memperoleh tambahan pengetahuan terkait pemanfaatan media pembelajaran

yang ada di sekitar, sekaligus bermanfaat dalam persiapan mengajar sebagai calon guru nantinya.

- b. Bagi guru, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan sekaligus evaluasi dalam kinerja mengajarnya, terutama dalam kesadaran pemanfaatan berbagai media pembelajaran yang ada saat ini.
- c. Bagi siswa, diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan antusias dan pemahamannya dalam pembelajaran PAI.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan penelusuran yang telah dilakukan peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang diteliti saat ini, antara lain sebagai berikut:

1. Jurnal Kiprah Pendidikan, Vol. 02, No. 01 Tahun 2022 karya Nur Afifah, Otang Kurniaman, dan Eddy Noviana, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menjelaskan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD pada materi dongeng. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan hasil penelitian di dalamnya memaparkan bagaimana praktisnya penyampaian materi menggunakan media interaktif melalui *website Genially* yang dapat diakses di android.

Selain itu, penelitian ini juga menghasilkan skor 93,8% dengan kategori layak diterapkan.

Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama dalam membahas media pembelajaran interaktif yang digunakan yakni melalui *website Genially*. Kemudian perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan jenis metode penelitiannya. Pada penelitian tersebut mata media diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti diterapkan pada mata pelajaran PAI. Kemudian Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen.

2. Skripsi karya Elsabela (2022) dari instansi Universitas Sriwijaya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* Materi Candi Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Palembang”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif melalui *Genially* dalam pembelajaran sejarah terlihat berpengaruh, yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah diterapkan media tersebut pada tahap uji coba yakni sebesar 35%, sehingga dapat dinyatakan media tersebut valid dan efektif untuk digunakan.

Seperti halnya penelitian yang disebutkan sebelumnya, penelitian ini juga menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

3. Jurnal Pendidikan Penelitian MIPA, Vol. 7, No. 1 Tahun 2022 karya Ratniati, dan Rofiqoh Hasan Harahap, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan *Platform Genially* Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls di SMAN 1 Badar”. Jenis penelitian ini juga termasuk dalam metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), dan diterapkan pada mata pelajaran Fisika. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa uji validasi permainan ular tangga melalui *genially* dikategorikan layak dengan capaian skor rata-rata 4,15. Sedangkan skor yang dicapai dari respon peserta didik yakni 88,30% yang termasuk kategori praktis dalam penggunaannya.
4. Tesis karya Anna Purwandani (2022) dari instansi Universitas Negeri Malang, dengan berjudul “Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Genially*”. Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang diterapkan pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa setelah dilakukan uji coba dan validasi, *Genially* dianggap efektif dan layak digunakan sebagai media

pembelajaran dengan pengoperasian yang mudah, sehingga dapat meningkatkan kemandirian dan hasil belajar.

5. Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan, Vol. 1, No. 2 Tahun 2022 karya Jhon Einstein, Khatrina Juliani Taku Neno, dan Femberianus Sunario Tanggur yang berjudul “Perancangan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Monopoli Budaya NTT Menggunakan *Genially*”. Penelitian tersebut berfokus pada suatu model pembelajaran yakni *Teams Game Tournament* (TGT) yang diterapkan pada siswa SD di Nusa Tenggara Timur dalam konsep mengenalkan keberagaman budaya disana. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan metode pengembangan perangkat lunak *GDLC* (*Game Development Life Cycle*) melalui 6 tahapan (*Initiation, Pre-production, production, testing, beta dan realease*). Penelitian tersebut menyatakan bahwa *Genially* layak digunakan baik oleh guru maupun siswa sebagai tambahan bentuk referensi media pembelajaran interaktif, dengan hasil validasi menggunakan metode aiken oleh ahli materi, ahli media, dan ahli isi mencapai rata-rata skor 0,883.
6. Jurnal Jendela Pendidikan, Vol. 2, No. 1 Tahun 2022 karya John Einstein, Vera Rosalina Bulu, dan Roswita Lioba Nahak yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar Menggunakan *Genially*”. Seperti beberapa penelitian terdahulu yang telah disebutkan sebelumnya,

penelitian ini juga menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan metode pengembangan perangkat lunak *GDLC (Game Development Life Cycle)*, yang tentunya berbeda dengan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti, namun sama dalam pembahasan terkait media pembelajaran berbasis *website Genially*. Adapun hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran game PangKar (Pangkat dan Akar) yang dibuat melalui *Genially* dianggap layak dengan capaian rata-rata skor 0,8555.

7. Genderang Asa: *Journal Of Primary Education*, Vol. 3, No. 2 Tahun 2022 karya Nailah Fatma, dan Ichsan yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah”. Berbeda dari beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan metode pengembangan, penelitian kali ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-posttest design*. Adapun persamaannya yakni dalam penggunaan media *Genially*. Perbedaannya terletak pada Variabel terikat dan tempat penelitian.
8. *Jurnal Metamorfosa*, Vol. 10, No. 1 Tahun 2022 karya Nurlaily Khoirun Ni'mah, Warsiman, dan Titik Hermiati dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media *Genially* Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang”. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian

yang dilakukan oleh peneliti yakni menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama sebulan. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Selain itu mata pelajaran, kelas dan tempat penelitian juga berbeda dengan yang digunakan oleh peneliti. Sedangkan persamaannya terletak pada media Genially dan variabel terikat, yakni peningkatan minat belajar.

9. Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 3, No. 4 Tahun 2022 karya Anita Dewi Astuti, Endah Rahmawati, Atika Dwi Evitasari, Siwi Utaminingtyas, dan Faridl Musyadad yang berjudul “Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa SMK Muhammadiyah 2 Wates”. Persamaannya terletak pada media Genially yang juga digunakan oleh peneliti. Sedangkan perbedaannya adalah bahwa penelitian ini berdasarkan pada kegiatan pengabdian masyarakat yang diterapkan di SMK berupa pendampingan belajar, dengan menggunakan multimetode yakni ceramah, tanya jawab, diskusi, dan permainan.
10. El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education, Vol. 5, No. 1, Tahun 2022 karya Shintya Mardiana Zufitri, Neni Hermita, Erlisnawati, dan Jesi Alexander Alim, dengan judul “Pengembangan Media Interaktif pada Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar”. Adapun media interaktif yang digunakan sama dengan yang digunakan peneliti yakni melalui Genially. Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan

metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), selain itu metode penelitian, tempat dan objek penelitian juga berbeda.

F. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Dengan adanya ruang lingkup serta batasan penelitian adalah agar pembahasan dalam penelitian tidak menyimpang. Dengan demikian, peneliti memfokuskan pada hal:

1. Efektivitas pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui *website Genially* dalam meningkatkan minat belajar PAI.
2. Mengetahui dan mengidentifikasi peningkatan minat belajar PAI siswa kelas VIII.
3. Peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya pada proses pembelajaran PAI.

G. Definisi Operasional

Sebelum membahas lebih lanjut terkait “Efektivitas Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Interaktif Melalui Website Genially Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya”, penulis akan memaparkan secara umum terkait pengertian judul penelitian yang digunakan. Hal bertujuan untuk menghindari adanya kesalahan maupun perbedaan pendapat dalam memahami judul tersebut.

1. Efektivitas

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti kata efektivitas terdiri dari tiga hal. Pertama, yakni adanya suatu efek, akibat, pengaruh dan kesan. Kedua, manjur atau mujarab. Ketiga, membawa hasil guna. Kata efektif sendiri berarti adanya pengaruh atau akibat dari suatu unsur yang telah dilakukan.⁸ Selain itu efektivitas juga dapat diartikan sebagai suatu keadaan terjadinya akibat yang diinginkan dalam perbuatan tertentu. Namun, segala sesuatu yang dianggap efektif belum tentu efisien.

2. Media Video Pembelajaran Interaktif

Media dalam pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim (guru) ke penerima (siswa) untuk memperoleh pikiran, perasaan maupun perhatian, minat maupun kesiapan siswa, agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.⁹

Video pembelajaran interaktif adalah salah satu bentuk media sebagai media yang didalamnya menyatukan berbagai macam unsur seperti teks, grafik, gambar, suara maupun gerak yang sifatnya interaktif antara media dengan penggunanya.¹⁰ Video pembelajaran interaktif menyajikan berbagai tutorial praktis melalui presentasi audio

⁸ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (P3B), *Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), h. 250.

⁹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 15.

¹⁰ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), h. 370.

visual yang disertai elemen-elemen interaktif untuk mempermudah pengguna dalam menghimpun berbagai informasi terkait pembelajaran yang dibutuhkan. Hal ini tentu dapat menunjang pemahaman peserta didik sekaligus mempermudah guru dalam menyampaikan pendalaman materi. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya dapat melihat atau mendengar materi saja, akan tetapi dapat belajar dengan mandiri setiap saat melalui media interaktif tersebut.

3. *Website Genially*

Genially merupakan salah satu *website online* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Di dalamnya tersedia banyak fitur maupun *template* yang dapat digunakan secara gratis dan dilengkapi dengan elemen-elemen interaktif dan animasi pendukung variatif lainnya. Beberapa media pembelajaran yang dapat dibuat seperti *gammification*, presentasi, gambar maupun video pembelajaran interaktif.¹¹

4. Meningkatkan

Kata meningkatkan atau peningkatan pada dasarnya berasal dari kata tingkat yang mengandung arti tersusun, mempertinggi atau menaikkan sesuatu. Selain itu juga dapat diartikan sebagai suatu upaya atau proses.¹² Peningkatan juga berarti proses kemajuan atau upaya memaksimalkan sesuatu dalam diri seseorang ke arah yang lebih positif. Dalam proses pembelajaran, peningkatan dapat diartikan

¹¹ Dr. Yuniastuti dkk, *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021), h. 98.

¹² Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h. 1198.

sebagai prestasi yang perlu dinaikkan atau dimaksimalkan untuk mencapai tujuan. Pencapaian tujuan pembelajaran yang maksimal tentunya tidak terlepas dari interaksi baik antara guru dan siswa melalui berbagai metode pembelajaran yang efektif untuk memacu antusias siswa dalam belajar.

5. Minat Belajar.

Minat adalah rasa suka atau ketertarikan dalam diri seseorang terhadap sesuatu yang dianggap penting baik berupa pengalaman, peristiwa, aktivitas, maupun benda tanpa adanya paksaan, sehingga dapat tercapai kepuasan untuk mengetahui dan menguasai sesuai yang diharapkan.¹³ Sedangkan belajar adalah proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh tambahan pengetahuan baru berupa perubahan bentuk tingkah laku disebabkan interaksi dengan lingkungan belajar di sekitarnya.¹⁴

Dari masing-masing pengertian minat dan belajar diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian yang utuh dari minat belajar adalah kecenderungan perasaan senang dalam diri seseorang untuk melakukan segala sesuatu dalam kegiatan pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan lebih baik dari tingkah lakunya antara sebelum dan sesudah mempelajari sesuatu tersebut.

¹³ Abdul Rahman Shaleh, Muhib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Prenada Media, 2004), h. 263.

¹⁴ Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan (Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran)*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 116.

6. Pembelajaran PAI

Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar, dimana penyampaian materi ajar dilakukan guru selaku pendidik dan belajar dilakukan oleh murid selaku peserta didik. Pembelajaran adalah proses belajar pada diri seseorang yang dirancang dalam suatu lingkungan tertentu dengan sengaja untuk menghasilkan kegiatan belajar.¹⁵ Kemudian Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dengan penyampaian materi yang bertahap sesuai tingkatannya.¹⁶ Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang didalamnya terdapat upaya membimbing peserta didik baik secara rohani maupun rohani sesuai syariat Islam, untuk mewujudkan kepribadian islami pada diri peserta didik sebagai pedoman hidupnya.¹⁷

Dengan demikian maka dapat dipahami bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah suatu proses belajar yang di dalamnya memuat ajaran Islam untuk disampaikan pada peserta didik sebagai pengajaran dan pedoman dalam kehidupannya sesuai ajaran Islam, untuk mewujudkan kepribadian islami pada diri peserta didik sejak dini baik dalam lingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah.

¹⁵ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2003), h. 61.

¹⁶ H. M. Chabib Thoaha, *Metodologi Pengajaran Agama*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1999), h. 4.

¹⁷ Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 1998), h. 9.

I. Sistematika Pembahasan

Terdapat lima bab pada sistematika pembahasan penelitian ini yang masing-masing bab terdapat beberapa sub bab yaitu:

BAB I (Pendahuluan): Memuat latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, definisi operasional, hipotesis penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II (Kajian Pustaka): Memuat landasan teori yang membahas pengertian secara menyeluruh terkait media video pembelajaran interaktif, *website Genially*, minat belajar siswa, dan pembelajaran PAI.

BAB III (Metode Penelitian): Memaparkan jenis dan rancangan penelitian, variabel, indikator, instrumen penelitian, uji instrument, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV (Hasil Pembahasan): Memaparkan hasil penelitian secara menyeluruh terkait lokasi penelitian yakni SMP Negeri 13 Surabaya, penyajian data hasil penelitian, analisis data dan pengujian hipotesis.

BAB V (Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian): Penjabaran hasil penelitian.

BAB VI (Penutup): Berisi kesimpulan penelitian dan saran sebagai bentuk adanya perbaikan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Video Pembelajaran Interaktif Genially

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Kata media juga berasal dari bahasa Arab *wasail* atau juga *wasilah*, yang berarti perantara. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengertian media secara bahasa adalah alat yang digunakan sebagai pengantar atau perantara untuk menyampaikan pesan kepada penerimanya.¹⁹ Dalam pembelajaran, media dipahami sebagai serangkaian fasilitas pembelajaran berupa perangkat-perangkat tertentu untuk perantara dalam menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada siswa.

Terkait pengertian media pembelajaran, terdapat beberapa pendapat sebagai berikut:

- a. Rossi dan Breidle, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Media tersebut dapat berupa buku, koran, majalah, audio, radio, televisi, dsb.²⁰

¹⁹ Rusman, et.al., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 60.

²⁰ Evi Fatimatur Rusydiyah, *Media Pembelajaran (Implementasi untuk Anak di Madrasah Ibtidaiyah)*, (Surabaya: UIN SA Press, 2014), h. 28.

- b. Lesle J. Brigges, mengatakan bahwa media adalah suatu alat yang ditujukan kepada peserta didik sebagai rangsangan dalam proses pembelajaran.²¹
- c. Kemudian Geralch, mengatakan bahwa media pembelajaran tidak sekedar berupa alat atau benda saja, melainkan segala hal yang dapat dijadikan sumber untuk memperoleh informasi baik dari orang lain atau kegiatan tertentu yang dapat membantu peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru, maupun sikap dan keterampilan lainnya.²²
- d. Media pembelajaran merupakan perangkat penunjang proses pembelajaran di kelas, yang dapat dimanfaatkan guru sebagai sarana mempermudah rangsangan minat dan motivasi siswa dalam belajar sehingga mampu mencapai target pembelajaran dengan baik.²³
- e. Media pembelajaran dapat dipahami secara sederhana sebagai sarana penyampaian isi pelajaran.²⁴

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka dapat dipahami dalam kesimpulan yang sederhana bahwa media pembelajaran adalah sarana penyalur atau perangkat yang digunakan sebagai perantara menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada siswa, dengan harapan agar tercapai kualitas hasil belajar yang lebih optimal.

²¹ Ibid., h. 28.

²² Ibid., h. 29.

²³ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 63.

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), h. 4.

Selain itu, juga terdapat ciri-ciri umum terkait media pembelajaran yakni sebagai berikut:²⁵

- a. Media pembelajaran sebagai alat bantu aktivitas belajar, baik di dalam maupun di luar kelas.
- b. Media pembelajaran sebagai sarana interaksi belajar antara guru dengan siswa.
- c. Media pembelajaran berbasis media visual dan audiovisual.
- d. Media pembelajaran sebagai perangkat yang difungsikan sebagai penyalur informasi atau pesan, yang dapat dilihat dan didengarkan.
- e. Media pembelajaran dapat digunakan secara individu, kelompok, maupun bersama dalam lingkup lebih luas.

Dalam pemanfaatan media pembelajaran di kelas, guru juga perlu menyesuaikan media yang digunakan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa, agar tercipta suasana kelas yang interaktif dengan hasil belajar lebih optimal. Guru dapat menerapkan rumus “ACTION” sebagai pertimbangan dalam memastikan ketepatan media pembelajaran yang hendak digunakan. Adapun rumus “ACTION” tersebut merupakan akronim dari *access* (akses), *cost* (biaya), *technology* (teknologi), *interactivity* (interaktif), *organization* (organisasi), dan *novelty* (kebaruan).²⁶ Dengan demikian, terdapat

²⁵ Ibid., 6-7.

²⁶ Chusnul Chotimah dan Muhammad Fathurrohman, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran dari Teori, Metode, Model, Media, Hingga Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), h. 313.

beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran yang perlu diperhatikan, antara lain sebagai berikut:²⁷

- a. Keterampilan guru
- b. Sesuai dengan tujuan pembelajaran
- c. Sesuai bersifat konkret, konseptual, dan berkelanjutan sesuai materi pelajaran
- d. Sesuai jumlah sasaran pembelajaran
- e. Sesuai karakteristik siswa
- f. Bersifat praktis
- g. Bermutu teknis
- h. Tersedia waktu penggunaan yang efektif
- i. Media mudah diakses

2. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Dalam keberlangsungan proses belajar, media pembelajaran memiliki fungsi dan peran yang mendasar. Media berfungsi sebagai unsur yang memuat isi pesan. Adapun fungsi media pembelajaran secara umum yakni sebagai berikut:

- a. Memberikan rangsangan belajar, tambahan pengalaman dan pemahaman persepsi yang sama secara efektif.
- b. Meningkatkan motivasi belajar mandiri sesuai dengan minat dan bakat yang dimiliki.
- c. Membentuk karakter siswa aktif belajar.

²⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 75-76.

- d. Menjadi solusi terbatasnya ruang, waktu dan tenaga.
- e. Memperjelas pesan atau materi yang disampaikan.

Dengan adanya media pembelajaran, materi pelajaran yang awalnya hanya disampaikan lewat lisan, kini dapat disajikan dalam tulisan ringkas yang tentunya mempermudah siswa dalam belajar tanpa dibatasi ruang dan waktu, karena media pembelajaran dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Selain fungsi yang telah disebutkan sebelumnya, fungsi media pembelajaran juga dapat dikategorikan sebagai berikut:²⁸

- a. Fungsi komunikatif, yakni fungsi dalam mempermudah interaksi guru dan siswa.
- b. Fungsi motivasi, yakni fungsi dalam meningkatkan minat belajar siswa agar lebih giat dalam mengeksplorasi berbagai pengetahuan baru.
- c. Fungsi kebermaknaan, yakni fungsi dalam meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih optimal, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik, agar proses dan hasil pembelajaran memiliki makna tersendiri.
- d. Fungsi penyamaan persepsi, yakni fungsi dalam menyamakan perbedaan pandangan atau pendapat siswa terkait penyajian materi pembelajaran.

²⁸ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran...*, h. 73-75.

Selain klasifikasi jenis-jenis media pembelajaran diatas, juga terdapat pengklasifikasian jenis media pembelajaran secara umum yakni sebagai berikut:³⁰

- a. Media audio, yakni media pembelajaran yang hanya dapat didengarkan atau yang didalamnya terdapat unsur suara sebagai rangsangan minat belajar siswa.
- b. Media visual, yakni media pembelajaran yang dapat dilihat atau diproyeksikan. Contohnya seperti buku, majalah, koran, poster, sketsa, grafik, slide, dll.
- c. Media audio-visual, yakni media pembelajaran yang didalamnya memuat unsur suara dan gerak. Contohnya seperti video pembelajaran, audio slide, maupun channel televisi pendidikan.

4. Pengertian Genially

Genially adalah platform berbasis web (*online*) yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan berbagai jenis konten audio-visual dan interaktif dengan mudah dan cepat. Adapun pelayanan didalamnya bersifat *Freemium*, yakni layanan penggunaan fitur mendasar secara gratis dan dapat digunakan selamanya tanpa batas waktu tertentu, namun akan tetap dikenai biaya untuk penggunaan beberapa fitur khusus. Konten audio-visual yang dihasilkan dari Genially kemudian dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif untuk mendukung proses pembelajaran.

³⁰ Rusman, et.al., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi...*, h. 63.

Media pembelajaran genially merupakan media pembelajaran kreatif dan inovatif, dimana media tersebut dapat berupa bahan presentasi, game edukasi, video pembelajaran, dan jenis bahan ajar lainnya. Dalam media genially terdapat berbagai fitur bervariasi yang dapat digunakan seperti presentasi, infografis, video animasi, poster elektronik, games dan kuis sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa dalam menunjang proses belajarnya.³¹

Dengan demikian dapat dipahami bahwa media pembelajaran genially merupakan media pembelajaran yang memuat berbagai fitur dan template bervariasi terkait presentasi, game edukasi, video pembelajaran, dan berbagai jenis bahan ajar interaktif lainnya, sehingga dianggap mampu dalam meningkatkan minat belajar siswa sekaligus mengatasi rasa bosan mereka selama pembelajaran.

Adapun konten atau media yang dapat dibuat melalui Genially adalah sebagai berikut; 1) Presentasi, 2) Video pembelajaran, 3) Gambar Interaktif, 4) Infografis, 5) Gamifikasi (konten pembelajaran model *game*), dan 6) Panduan Digital. Sedangkan berbagai fitur yang tersedia didalamnya antara lain; 1) *Teks*, 2) *Picture* (untuk menyisipkan gambar dari perangkat maupun internet), 3) *Background*, 4) *Hyperlink* (pintasan menuju halaman lain), 5) *Smartblocks* (menyisipkan grafik, tabel, dan data ke halaman), 6) *Interactive elements* (tombol sebagai pintasan agar hasil media menjadi interaktif),

³¹ Astuti et., al., Pendampingan Media Pembelajaran Game Edukasi, *Jurnal Jendela Pendidikan*, Vol. 2, No. 1 (2002), h. 101-109.

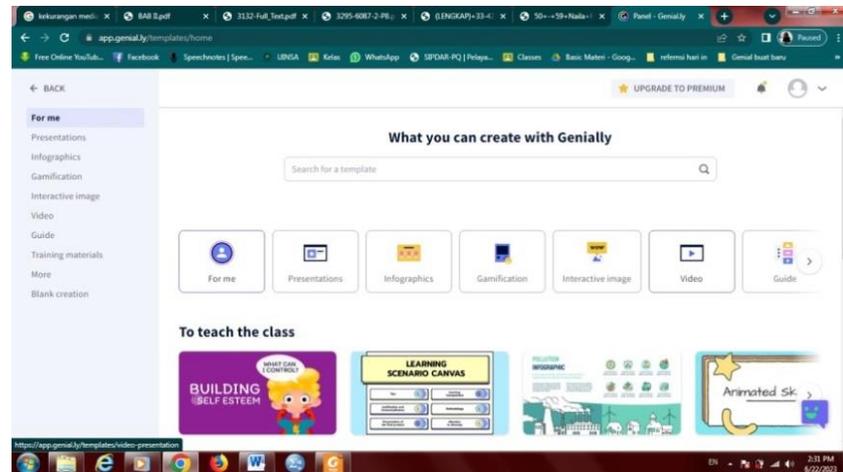
6. Kelebihan dan Kekurangan Genially

a. Kelebihan

Berikut ini merupakan manfaat yang menjadi kelebihan dari penggunaan media melalui genially, yakni mendapatkan:

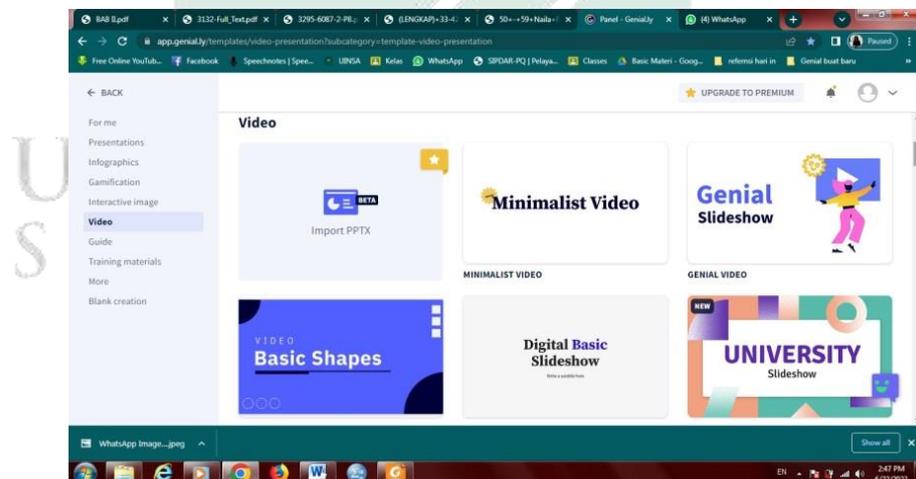
- 1) Perhatian, dengan adanya konten yang 90% informasi didalamnya berupa visual, maka akan menarik perhatian banyak orang.
- 2) Partisipasi. dengan adanya interaktivitas dalam media akan memicu seseorang atau pengguna untuk mengeksplorasi berbagai informasi yang dibutuhkan secara mandiri.
- 3) Konten yang mudah diingat, dengan adanya berbagai fitur, *template*, dan penyajian informasi yang menarik membuat Genially menjadi salah satu media pembelajaran yang mudah diingat berbagai penyampaian materi pembelajaran di dalamnya.
- 4) Bagi pengguna akun free, akan menyukai hasil akhir media Genially, yakni berupa tautan atau barcode yang dapat disisipkan dimanapun seperti situs web, artikel, LMS maupun aplikasi bantuan lain dalam pembelajaran seperti Microsoft Team, Google Classroom, dsb. Tautan dapat dikirim melalui email, Telegram, Whatsapp, dll. Hal ini cukup bermanfaat untuk menghindari penyimpanan dokumen atau file berukuran besar.

akan digunakan sebagai media video pembelajaran interaktif sesuai topik penelitian.



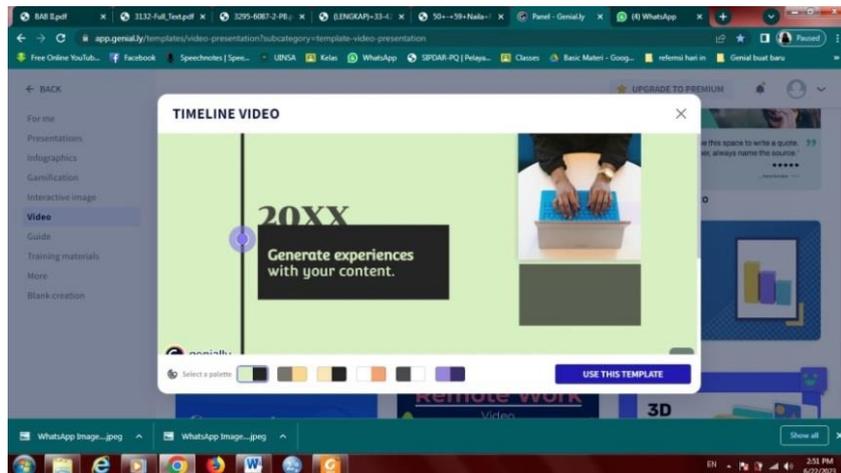
Gambar 2.2

- 2) Setelah memilih menu video, akan muncul banyak template kemudian pilih sesuai kebutuhan.



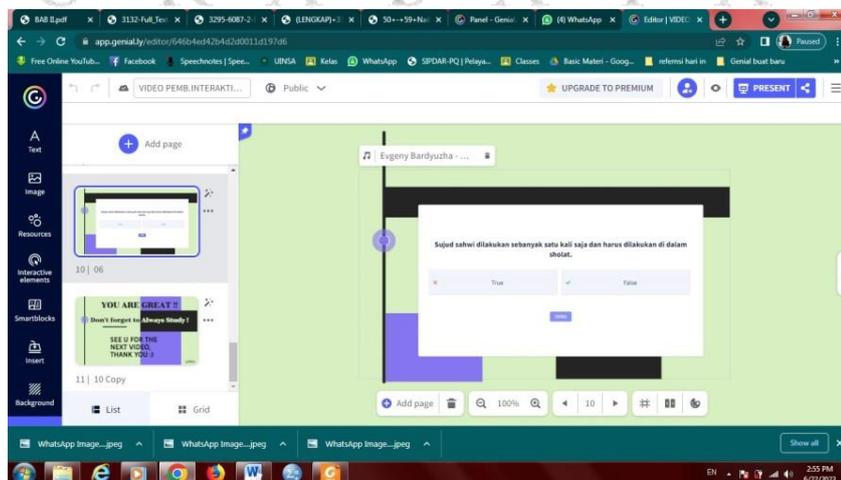
Gambar 2.3

- 3) Silahkan klik *template* yang diinginkan.
- 4) Setelah muncul *preview*, kemudian klik *Use This Template*.



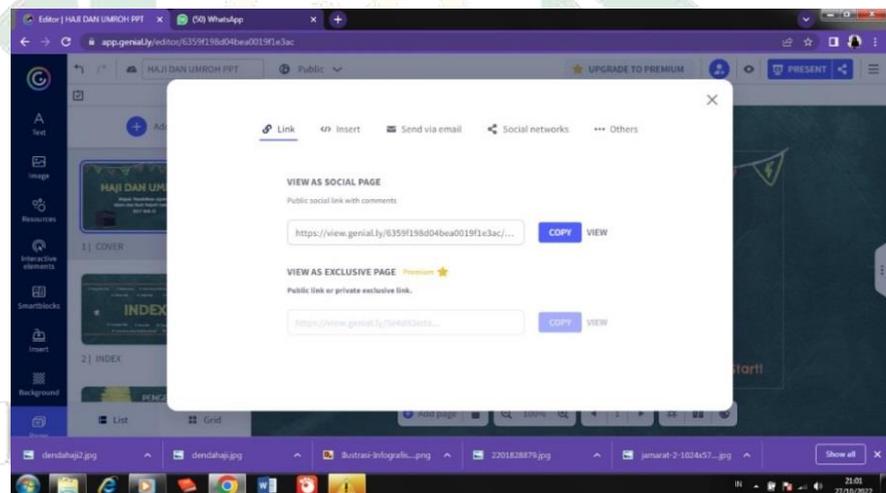
Gambar 2.4

- 5) Kemudian akan muncul slide-slide secara berurutan.
- 6) Silahkan mengisi slide-slide tersebut dengan teks, gambar, maupun elemen-elemen interaktif sesuai keinginan.
- 7) Berbagai fitur seperti penambahan teks, gambar, elemen-elemen interaktif, audio, video, maupun background bisa dilihat pada sisi kiri slide.
- 8) Lakukan editing sampai akhir slide sesuai keinginan dan kebutuhan materi.



Gambar 2.5

- 9) Kemudian simpan dengan klik ikon *share* berwarna biru di bagian pojok kanan atas. Bagi pengguna *Free Version* (versi gratis) maka tidak tersedia fitur *save/download*, karena hanya tersedia di *Premium Version* (versi premium/berbayar).
- 10) Jika ingin melihat tampilan akhir slide, silahkan klik ikon *present* yang berada disebelah ikon *share*.
- 11) Setelah klik *share* (No. 9), maka tampilan selanjutnya akan muncul kolom berisi link untuk mengakses *output* nya.



Gambar 2.6

- 12) Selanjutnya *copy link* dan buka di tab baru.
- 13) Simpan link sebagai bahan media pembelajaran sesuai kebutuhan mengajar. *Output* nya akan berupa video yang dapat berjalan sesuai tombol-tombol yang di klik, yang dibuat dengan fitur *elements interactive* pada proses editing sebelumnya.



Gambar 2.7

B. Minat Belajar PAI

1. Pengertian Minat Belajar

Minat pada diri seseorang merupakan penggerak utama dalam mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Dengan adanya minat, seseorang akan memiliki semangat dan perhatian tertentu untuk terfokus pada kegiatan yang dilakukannya. Menurut Alisuf Sabri, minat merupakan kecenderungan pada diri seseorang untuk bersikap positif terhadap sesuatu, yang diungkapkan melalui perhatian dan rasa senang pada sesuatu tersebut.³³

Selain itu dalam buku Psikologi Pendidikan, H. Djaali mengatakan bahwa minat adalah rasa suka dan tertarik pada suatu hal tanpa adanya suruhan atau paksaan. Minat juga dipahami sebagai penerimaan antara diri sendiri dengan suatu hal diluar diri.³⁴ Dalam buku psikologi

³³ Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2007), h. 84.

³⁴ H. Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Askara, 2008), h. 121.

pendidikan dengan pendekatan baru, Muhibbin Syah menjelaskan bahwa minat adalah kecenderungan berupa keinginan besar dan kegairahan tinggi terhadap suatu hal.³⁵

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan kecenderungan pada diri seseorang untuk bersikap positif terhadap sesuatu yang dianggap berharga dan mampu memberikan kepuasan tertentu baginya, yang ditunjukkan melalui rasa senang, perhatian dan memfokuskan diri, baik dalam aktifitas, pengalaman, maupun dalam berinteraksi dengan orang lain.

Kemudian terkait belajar, Rohmalina Wahab menyampaikan bahwa belajar adalah kegiatan sadar yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan perubahan tingkah laku pada dirinya ke arah yang lebih positif.³⁶ Terkait minat dan belajar, Effendi dan Praja juga memberikan pernyataan bahwa, “belajar dengan minat akan lebih baik dari pada belajar tanpa minat”.³⁷

Dengan adanya minat, akan memberikan pengaruh besar terhadap capaian pembelajaran pada siswa. Sehingga dapat dipahami secara utuh dalam kesimpulan bahwa minat belajar adalah kecenderungan perasaan senang pada diri seseorang untuk bersikap positif terhadap segala sesuatu terkait proses belajar, yang diwujudkan dalam ketertarikan dan perhatian terhadap apa yang dipelajarinya, dengan

³⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), h. 136.

³⁶ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 18.

³⁷ Usman Effendi dan Juhaya S. Praja, *Pengantar Psikologi*, (Bandung: Angkasa, 1993), h. 122.

Berdasarkan faktor-faktor yang telah disebutkan diatas, maka dapat dipahami bahwa minat belajar dapat berasal dari diri individu maupun dari luar yang meliputi lingkungan sekitar individu (sekolah, keluarga dan masyarakat).

4. Upaya Meningkatkan Minat Belajar

Minat dianggap penting bagi siswa dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Guru selaku pendidik hendaknya memiliki upaya-upaya tertentu untuk membangkitkan minat belajar pada siswa. Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak hanya mampu menguasai materi pembelajaran, akan tetapi juga mampu menerapkan apa yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun upaya-upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran antara lain:⁴³

- a. Mengaitkan bahan ajar dengan kegiatan sehari-hari.
- b. Memahami secara umum gaya belajar siswa agar fokus dalam menyampaikan pembelajaran.
- c. Menyelipkan candaan dan gurauan dalam pembelajaran untuk menghindari suasana belajar yang tegang.
- d. Memberi jeda dengan mengajukan berbagai pertanyaan pada siswa.
- e. Mengusahakan agar tercipta suasana belajar di kelas yang penuh interaksi dan diskusi.

⁴³ Suyono dan Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), h. 178.

mengatakan bahwa pendidikan Agama Islam adalah suatu asuhan dan usaha yang diterapkan pada anak didik agar mampu mencapai pemahaman setelah menuntaskan pendidikannya kelak terkait kandungan ajaran Islam secara keseluruhan, menghayati lebih dalam makna dan tujuan ajaran Islam, serta mampu mengamalkan ajaran tersebut sebagai pedoman hidup untuk mendatangkan keselamatan baik di dunia maupun di akhirat.⁴⁷

Sehingga dari beberapa paparan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan upaya yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk mempersiapkan karakter peserta didik dalam mengenal dan meyakini, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam melalui berbagai pengajaran dan pelatihan serta bimbingan-bimbingan yang telah ditentukan, agar dapat dijadikan pedoman hidup untuk mendatangkan keselamatan baginya di dunia maupun di akhirat kelak.

6. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan Pendidikan Agama Islam secara umum adalah untuk meningkatkan keimanan dan pemahaman, penghayatan serta pengamalan peserta didik terkait agama Islam yang dianutnya, sehingga terwujud karakter muslim yang beriman dan takwa kepada

⁴⁷ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h. 38.

- b. Aqidah atau keimanan; didalamnya menekankan pembelajaran terkait pemahaman dan pertahanan keyakinan, selain itu juga terkait pengamalan nilai-nilai asmaul husna dalam kehidupan.
- c. Akhlak; didalamnya menekankan pembelajaran terkait pengamalan sikap terpuji dalam kehidupan sehari-hari serta menghindari sikap tercela.
- d. Fiqih atau ibadah; didalamnya menekankan pembelajaran terkait tata cara beribadah dan bermuamalah dengan baik dan banar.
- e. Tarikh (sejarah) dan kebudayaan Islam; didalamnya menekankan pembelajaran terkait pengambilan *ibrah* sekaligus contoh suri tauladan yang baik dari berbagai peristiwa bersejarah dalam Islam beserta tokoh-tokoh Islam yang terlibat di dalamnya. Untuk kemudian dikaitkan dengan berbagai fenomena sosial saat ini, sebagai upaya melestarikan kebudayaan dalam peradaban Islam di masa lampau.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Ditinjau dari topik yang digunakan peneliti dalam skripsi yakni “Efektivitas Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Interaktif Melalui *Website Genially* Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya”, maka dapat diketahui bahwa penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan data statistik untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis.

Adapun penelitian kuantitatif adalah penelitian yang keseluruhan proses penelitiannya menggunakan angka.⁵⁹ Metode yang digunakan dalam penelitian kuantitatif menekankan aspek pengukuran agar lebih terstruktur dan sistematis dimulai dari tahap awal yakni pengumpulan data, pemaparan hasil data sampai tahap akhir yakni kesimpulan penelitian. Pada penelitian ini, untuk menganalisis data dengan menggunakan uji beda, maka diterapkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen.

2. Rancangan Penelitian

Pada rancangan penelitian kali ini, peneliti menerapkan metode eksperimen semu. Metode penelitian eksperimen digunakan untuk

⁵⁹ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 59.

melihat adanya pengaruh atau efektivitas dari perlakuan tertentu.⁶⁰ Alasan peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen adalah karena metode tersebut bersifat dapat menguji efektivitas antara variabel bebas dan variabel terikat. Sedangkan desain eksperimen semu merupakan pengembangan dari desain eksperimen murni.⁶¹ Peneliti menggunakan desain eksperimen semu dengan tujuan untuk mampu memberikan pengujian terhadap suatu perlakuan (*treatment*) pada subjek yang dipilih secara keseluruhan di dalam kelas.

Pada proses pelaksanaannya, peneliti mengambil dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelompok yang diberi perlakuan (*treatment*), dimana saat proses pembelajaran berlangsung, menggunakan video pembelajaran interaktif *Genially*. Sedangkan kelas kontrol merupakan kelompok yang tidak diberi perlakuan (*treatment*), dimana saat proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan buku ajar dengan metode ceramah tanpa menggunakan media video pembelajaran interaktif *Genially*.

Kemudian dalam proses penelitian yang dilakukan di dalam kelas, peneliti menerapkan bentuk penelitian *posttest-only control design*, yakni desain penelitian yang digunakan untuk mengetahui secara akurat kondisi setelah dilakukan perlakuan (*treatment*). Pada akhir

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2019), h. 11.

⁶¹ *Ibid.*, h. 114.

- 4) Membuat video pembelajaran interaktif Genially.
- 5) Mempersiapkan instrumen penelitian berupa angket.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Menentukan dua kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya sebagai subjek penelitian, yakni kelas VIII-C sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-F sebagai kelas kontrol.
- 2) Melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran di dua kelas tersebut, yakni kelas eksperimen dengan memanfaatkan media video pembelajaran interaktif *Genially*, dan kelas kontrol tanpa video pembelajaran interaktif *Genially*.
- 3) Di akhir pembelajaran yang telah dilaksanakan dan diamati, peneliti memberikan angket (*post-test*) kepada seluruh siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui perbandingan minat belajar antara dua kelas tersebut.

B. Variabel, Indikator, dan Instrumen Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian yang menjadi titik fokus suatu penelitian. Menurut Sugiyono, variabel terbagi menjadi dua bagian, yakni variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab adanya perubahan pada variabel terikat. Sedangkan variabel

penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini terdapat dua jenis sumber data, yakni sumber data primer dan sumber data sekunder.

Pertama, sumber data primer. Data primer merupakan jenis data yang diperoleh peneliti secara langsung dari subjek utama atau objek penelitian. Adapun data primer pada penelitian ini adalah hasil kuesioner antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terkait pemanfaatan media video pembelajaran interaktif Genially.

Kedua, sumber data sekunder. Data sekunder merupakan jenis data yang diperoleh peneliti melalui sumber-sumber lain berupa informasi dari penelitian terdahulu yang telah ada seperti artikel, jurnal, buku, dsb. Namun pada penelitian ini, dapat diketahui bahwa data sekunder ialah dokumentasi.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh kumpulan dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lebih lanjut dan diambil kesimpulan.⁶⁸ Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah keseluruhan 335 peserta didik yang terbagi dalam 11 rombongan belajar (kelas), dengan rincian sebagai berikut:

⁶⁸ Muslich Anshori dan Sri Iswati, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Surabaya: Airlangga University Press, 2017), h. 100.

2. Sampel

Sampel merupakan sub kelompok yang dipilih untuk berpartisipasi dalam penelitian dengan kategori yang *representatif* atau dapat mewakili karakteristik dari keseluruhan populasi.⁶⁹ Atau dapat dipahami dengan lebih sederhana bahwa sampel merupakan kelompok yang dipilih untuk mewakili populasi. Sampel digunakan apabila populasi yang diteliti ada dalam jumlah besar yang tidak memungkinkan peneliti untuk mempelajari keseluruhannya. Jika jumlah suatu populasi penelitian lebih dari seratus orang, maka sampel dapat diambil sebanyak 10%-15% atau 20%-25% dari populasi penelitian. Namun, jika jumlah populasi kurang dari seratus maka sebaiknya sampel diambil dari keseluruhan jumlah populasi tersebut.⁷⁰

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas (sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol) dari keseluruhan kelas VIII yang berjumlah 11 kelas. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling*, dimana pengambilan anggota sampel dari populasi yang dianggap homogen dilakukan secara acak tanpa mengategorikannya sesuai tingkatan-tingkatan atau strata tertentu dalam populasi tersebut.⁷¹ Sampel ditentukan dengan cara peneliti mempersiapkan undian melalui kertas yang berisikan ketentuan bahwa kelas yang muncul pada undian pertama akan

⁶⁹ Lijan Poltak Sinambela, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 95-96.

⁷⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 177.

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D...*, h. 129.

berbasis web melalui *Google Form*. Kuesioner atau angket tertutup merupakan kuesioner yang didalamnya telah disediakan pilihan jawaban.

Dalam proses penelitian, terlebih dahulu peneliti mempersiapkan kuesioner (angket) sebagai instrumen penelitian yang akan diberikan kepada siswa selaku responden. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media video pembelajaran interaktif Genially dan bagaimana minat belajar PAI pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya.

2. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk pengumpulan data melalui komunikasi atau dialog antara narasumber dengan peneliti untuk mendapatkan data atau informasi yang dibutuhkan.⁷⁴ Pada penelitian ini, wawancara dilakukan untuk memperoleh data tambahan dalam penelitian sekaligus untuk memeriksa kebenaran dari data hasil angket.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bentuk pengumpulan data yang dapat diperoleh melalui dokumen tertulis, gambar, maupun media elektronik seperti rekaman, dsb. Pada penelitian ini, pengambilan dokumentasi dilakukan dengan tujuan sebagai penunjang dan pelengkap data penelitian. Adapun dokumen yang telah dihimpun peneliti meliputi

⁷⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik...*, h. 198.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Profil SMP Negeri 13 Surabaya⁷⁹

Nama Sekolah	: SMPN 13 Surabaya
Alamat Sekolah	: Jl. Jemursari II, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur
Kode pos	: 60237
Status Sekolah	: Negeri
Status Akreditasi	: Akreditasi A
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
Lokasi	: Strategis dan Ramai
Telp	: 031 8412412
Email	: http://smpn13surabaya.blogspot.com

2. Visi, Misi, dan Tujuan SMP Negeri 13 Surabaya

a. Visi SMP Negeri 13 Surabaya

“Terwujudnya generasi unggul, cerdas, berdaya saing global,
berwawasan lingkungan berdasarkan IMTAQ”

⁷⁹ Dapat ditemukan melalui link berikut, <https://maps.app.goo.gl/iGN3kLYQsp3GwQRx5>.

b. Misi SMP Negeri 13 Surabaya

- 1) Melakukan pengembangan Kurikulum 2013 dan Kurikulum muatan lokal.
- 2) Melakukan pengembangan standar kompetensi lulusan di bidang Akademis maupun Non Akademis.
- 3) Melaksanakan pengembangan pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif, dengan berbagai model pembelajaran untuk mewujudkan generasi yang tangguh, gemar membaca, dan menguasai IPTEK dalam suasana yang ramah dan aman.
- 4) Melaksanakan pengembangan SDM pendidik dan tenaga kependidikan yang berkualifikasi dan memiliki kompetensi.
- 5) Melaksanakan pengembangan sarana prasarana pendidikan yang lengkap, memadai, serta berbasis IT.
- 6) Melaksanakan pengelolaan dan pengembangan manajemen sekolah model MBS.
- 7) Melaksanakan pengembangan pembiayaan pendidikan dari banyak sumber.
- 8) Melaksanakan pengembangan sistem penilaian dengan berbagai model penilaian.
- 9) Melaksanakan gerakan PBLHS (Peduli dan Berbudaya Lingkungan Hidup Sekolah) dengan mengembangkan lingkungan sekolah yang berhias manis (Bersih, Hijau, Asri, Nyaman, Indah, Sejuk).

c. Tujuan SMP Negeri 13 Surabaya

Mengacu pada visi dan misi sekolah, serta tujuan umum pendidikan menengah, maka tujuan SMPN 13 Surabaya dalam mengembangkan pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) Terwujudnya Kurikulum 2013 yang sempurna, Kurikulum Muatan Lokal maupun Kurikulum Internasional yang Adaptif, dan Inovatif.
- 2) Terwujudnya lulusan yang memiliki kompetensi baik akademis maupun non akademis yang mampu bersaing ditingkat nasional maupun internasional.
- 3) Terwujudnya proses pembelajaran yang inovatif, aktif, kreatif, efisien, menyenangkan dengan berbagai model pembelajaran agar terwujud generasi yang tangguh, gemar membaca, dan menguasai IPTEK dalam suasana pendidikan yang ramah dan aman.
- 4) Terwujudnya SDM tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang memiliki kualifikasi dan kompetensi.
- 5) Terpenuhi sarana prasarana pendidikan yang lengkap, berkualitas, dan mutakhir yang berbasis IT.
- 6) Terwujudnya pengelolaan dan pengembangan sekolah dengan manajemen berbasis sekolah (MBS).
- 7) Terwujudnya pengembangan sistem penilaian yang bervariasi, memadai dan sesuai dengan tuntutan kurikulum.

3. Program SMP Negeri 13 Surabaya

Program yang dimiliki SMP Negeri 13 Surabaya yakni terkait dengan kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler. Di SMP Negeri 13 Surabaya terdapat dua kegiatan kokurikuler, yaitu OSN DAN O2SN. Sedangkan kegiatan ekstrakurikuler terdiri dari 13 kegiatan antara lain voli, basket, Banjari, futsal, pencak silat, Qiro't, Jiu Jitsu, Paskibra, dan PMR. Selain itu dalam kegiatan ekstrakurikuler terdapat 2 kegiatan wajib yakni pramuka dan BTQ.

Kemudian terkait pola pembinaan kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler yakni dalam pembinaan kegiatan kokurikuler dilakukan secara bertahap, dari seleksi guru mapel kemudian pembinaan khusus yang materinya sesuai dengan Dinas Pendidikan. Sedangkan dalam pembinaan kegiatan ekstrakurikuler yang pembinaannya diambil dari luar sekolah, pembelajarannya yakni masing-masing pembina tidak hanya menyampaikan materi saja, akan tetapi juga mempraktekkannya untuk ditirukan siswa.

Selain dari dua paparan diatas, terkait evaluasi baik kegiatan kokurikuler maupun ekstrakurikuler, yakni dilakukan oleh pembina dalam bentuk penilaian angka. Outputnya, siswa diharapkan dapat terus aktif berpartisipasi dalam lomba-lomba di perguruan tinggi, Pemkot Surabaya, dan beberapa instansi dari lembaga swasta.

penggunaan seragam sekolah, di SMPN 13 Surabaya sebagian besar sudah tertib.

Terkait anjuran menjaga kebersihan, hampir semua *stakeholder* mengingatkan tentang kebersihan, terdapat jadwal piket masing-masing kelas, terdapat kegiatan Jum'at Bersih, dan terdapat aturan dari sekolah untuk tidak membawa makanan atau minuman dalam kemasan plastik. siswa dianjurkan untuk membawa botol minuman sendiri (*tumblr*) dan kotak bekal makanan (*tupperware*).

Kemudian menjaga ketenangan dilakukan masing-masing guru di dalam kelas. Hampir semua guru juga mengingatkan untuk memanfaatkan waktu dengan baik. Dalam menciptakan suasana tenang dan nyaman untuk belajar, guru melakukan upaya melalui pembinaan-pembinaan baik di dalam maupun luar kelas secara berkala, anak-anak dikumpulkan di lapangan kemudian diadakan kuliah terbuka yang dibina oleh tim ketertiban, kepala sekolah, dan kesiswaan. Dalam kegiatan ini tentunya siswa juga merasa tenang dan nyaman dalam belajar. Pihak sekolah juga mengusahakan adanya tempat bermain dan tempat olahraga. Guru dibina untuk tidak galak pada siswa, karena sekolah juga sedang menerapkan program sekolah ramah anak. Selain siswa itu juga merasakan pembelajaran yang menyenangkan karena guru menggunakan metode-metode pembelajaran yang bervariasi. Dan yang terakhir, terkait ketersediaan sarpras protokol kesehatan di SMPN

- 9) Ruang Musik : 1 buah
- 10) Aula : 1 buah
- 11) Koperasi : 1 buah
- 12) Gudang : 2 buah
- 13) Kantin : 9 buah
- 14) WC : 27 buah (25 untuk siswa & 2 untuk guru)
- 15) Ruang Penjaga : 1 buah

B. Penyajian Data

1. Data Terkait Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Interaktif Melalui Website Genially pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya

Dalam penelitian ini, digunakan kuesioner (angket) yang terdiri dari 10 butir pernyataan berklasifikasi 5 indikator, untuk mengetahui jawaban responden terkait pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui website Genially pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya. Kuesioner (angket) ini diberikan peneliti kepada responden di kelas eksperimen, yakni kelas VIII C sejumlah 31 siswa. Kuesioner (angket) disebarakan kepada responden atau siswa setelah diberi *treatment* (perlakuan) berupa media video pembelajaran interaktif melalui *website Genially* untuk diterapkan pada pembelajaran PAI di kelas. Selanjutnya, responden atau siswa

14.	4	4	4	4	2	4	4	3	1	4	34
15.	3	3	3	3	1	3	3	2	1	4	26
16.	3	3	3	3	1	3	3	2	1	3	25
17.	4	4	4	3	2	4	4	4	1	4	34
18.	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	38
19.	4	4	4	4	1	4	3	3	2	4	33
20.	3	3	3	3	1	3	3	2	2	4	27
21.	4	4	4	4	2	3	3	2	1	4	31
22.	4	4	4	4	2	4	4	4	1	4	35
23.	4	4	4	4	1	4	4	4	2	4	35
24.	3	3	4	3	2	3	4	3	2	3	30
25.	4	4	4	3	1	4	3	3	1	4	31
26.	4	3	4	2	1	3	3	2	1	4	27
27.	3	4	4	2	2	3	3	3	2	3	29
28.	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	33
29.	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	36
30.	4	3	3	3	2	3	3	3	2	4	30
31.	4	4	4	4	1	4	3	4	1	4	33
Jumlah Total											930

Tabel 4.14

**Data Angket Minat Belajar PAI Kelas VIII
SMP Negeri 13 Surabaya Kelas Kontrol**

No.	Nilai Item Soal										Nilai Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	3	3	3	4	2	4	3	1	2	4	29
2.	3	2	2	2	2	2	3	2	3	4	25
3.	3	4	3	4	2	2	2	3	1	4	28
4.	3	2	2	4	2	4	2	2	3	3	27
5.	4	2	4	2	1	3	3	3	2	4	28
6.	3	4	4	3	2	3	1	3	2	3	28
7.	3	3	3	4	1	2	4	1	3	3	27
8.	4	3	3	3	1	2	4	3	3	3	29
9.	3	3	4	3	2	3	2	2	3	3	28
10.	3	4	3	2	2	3	3	3	2	3	28
11.	3	2	4	2	1	1	2	2	3	4	24
12.	4	2	3	3	2	4	4	2	2	3	29
13.	1	2	1	1	3	2	3	3	4	3	23

Berdasarkan tabel 4.24 dapat diketahui bahwa 0% responden menjawab sangat setuju, 19% responden menjawab setuju, 55% responden menjawab tidak setuju, dan 26% responden menjawab sangat tidak setuju.

Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa butir pernyataan kelima kelas eksperimen terletak pada kategori sangat tidak setuju, dan kelas kontrol pada kategori tidak setuju.

- f. Butir pernyataan “Saya selalu aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran PAI”, maka pendistribusian data jawaban responden adalah:

Tabel 4.25
Kelas Eksperimen

No.	Opsi Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	31	13	42%
2.	Setuju		16	52%
3.	Tidak Setuju		2	6%
4.	Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah		31	31	100%

Tabel 4.26
Kelas Kontrol

No.	Opsi Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	31	10	32%
2.	Setuju		14	45%
3.	Tidak Setuju		6	19%
4.	Sangat Tidak Setuju		1	3%
Jumlah		31	31	100%

Berdasarkan tabel 4.25 dapat diketahui bahwa 42% responden menjawab sangat setuju, 52% responden menjawab

setuju, 6% responden menjawab tidak setuju, dan 0% responden menjawab sangat tidak setuju.

Berdasarkan tabel 4.26 dapat diketahui bahwa 32% responden menjawab sangat setuju, 45% responden menjawab setuju, 19% responden menjawab tidak setuju, dan 3% responden menjawab sangat tidak setuju.

Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa butir pernyataan keenam pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terletak pada kategori setuju.

- g. Butir pernyataan “Saya selalu mencatat dengan lengkap poin penting pada materi pembelajaran PAI”, maka pendistribusian data jawaban responden adalah:

Tabel 4.27
Kelas Eksperimen

No.	Opsi Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	31	11	35%
2.	Setuju		16	52%
3.	Tidak Setuju		4	13%
4.	Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah		31	31	100%

Tabel 4.28
Kelas Kontrol

No.	Opsi Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	31	5	16%
2.	Setuju		9	29%
3.	Tidak Setuju		15	48%
4.	Sangat Tidak Setuju		2	6%
Jumlah		31	31	100%

Berdasarkan tabel 4.27 dapat diketahui bahwa 35% responden menjawab sangat setuju, 52% responden menjawab setuju, 13% responden menjawab tidak setuju, dan 0% responden menjawab sangat tidak setuju.

Berdasarkan tabel 4.28 dapat diketahui bahwa 16% responden menjawab sangat setuju, 29% responden menjawab setuju, 48% responden menjawab tidak setuju, dan 6% responden menjawab sangat tidak setuju.

Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa butir pernyataan ketujuh kelas eksperimen terletak pada kategori setuju, dan kelas kontrol tidak setuju.

- h. Butir pernyataan “Saya rajin mengulang pelajaran kembali saat belajar dirumah”, maka pendistribusian data jawaban responden adalah:

Tabel 4.29
Kelas Eksperimen

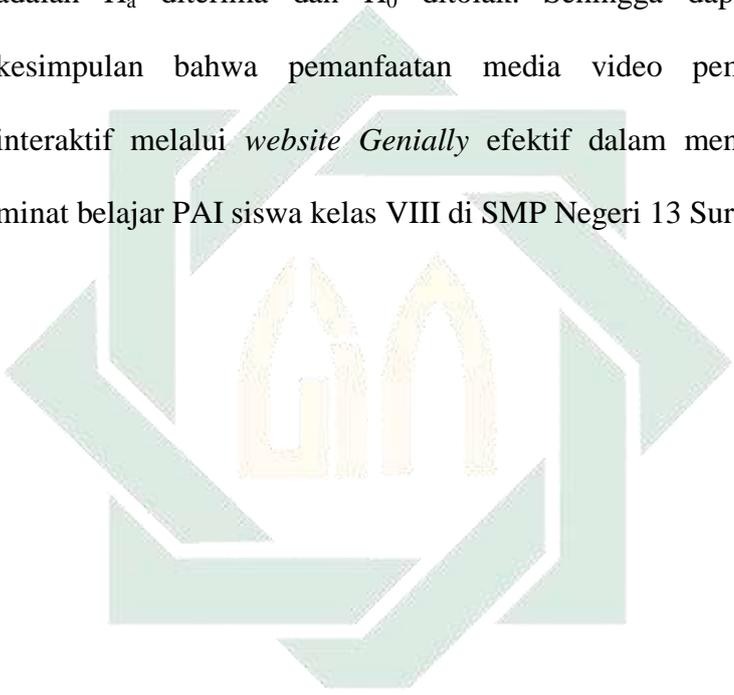
No.	Opsi Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	31	7	23%
2.	Setuju		12	39%
3.	Tidak Setuju		11	35%
4.	Sangat Tidak Setuju		1	3%
Jumlah		31	31	100%

Tabel 4.30
Kelas Kontrol

No.	Opsi Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	31	4	13%
2.	Setuju		9	29%
3.	Tidak Setuju		15	48%

h. Membuat kesimpulan

Hasil akhir dari serangkaian langkah yang telah dilakukan pada uji-t sampel tidak berpasangan (*independent samples t-test*) adalah H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui *website Genially* efektif dalam meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

PEMBAHASAN DAN DISKUSI HASIL PENELITIAN

A. Pemanfaatan MediaVideo Pembelajaran Interaktif Melalui Website Genially pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya

Media video pembelajaran interaktif Genially merupakan salah satu media yang dibuat melalui *website online* yakni Genially. Genially adalah salah satu platform berbasis web (*online*) yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan berbagai jenis konten audio-visual sebagai media interaktif dalam mendukung proses pembelajaran. Genially memuat berbagai fitur dan template bervariasi terkait presentasi, game edukasi, video pembelajaran, dan berbagai jenis bahan ajar interaktif lainnya, sehingga dianggap mampu dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, dengan adanya media ini akan mempermudah siswa dalam belajar dimanapun dan kapanpun tanpa batas ruang dan waktu.

Selama masa penelitian berlangsung, peneliti melakukan wawancara dengan guru PAI di SMP Negeri 13 Surabaya, yakni Bapak Miftahul Fanani. Pada kesempatan tersebut, beliau menyampaikan pendapatnya terkait pemanfaatan media pembelajaran interaktif genially yang telah diterapkan di kelas.

Menurut beliau selama pembelajaran berlangsung, siswa cenderung lebih aktif, senang, dan semangat jika pembelajaran dikelas disertai

dengan penyajian media audio-visual. Terlebih pada media video pembelajaran interaktif genially disertai dengan elemen-elemen interaktif yang dapat memuat berbagai informasi terkait pelajaran secara kompleks. Di dalam video pembelajaran tersebut bahkan disertai dengan beberapa soal latihan yang dapat menjadi evaluasi sederhana terkait pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan dalam media. Selain itu, beberapa siswa yang biasanya terlihat mengantuk saat pelajaran, justru turut aktif dan cukup antusias merespon setiap pertanyaan. Secara keseluruhan, pengkondisian kelas selama pelajaran berlangsung terbilang lebih baik dari biasanya. Hal ini dilihat dari sikap siswa yang cukup aktif dan responsif, sehingga pemahaman terhadap materi juga meningkat karena poin-poin pembahasan didalamnya lebih mudah diingat.⁸³

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara sederhana dengan beberapa siswa di kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan berupa pemanfaatan media interaktif tersebut. Mereka menyampaikan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang interaktif terasa menyenangkan dan lebih menarik daripada pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah saja. Siswa secara terang-terangan menyampaikan bahwa mereka lebih cepat bosan dan mengantuk saat pembelajaran.⁸⁴

⁸³ Diperoleh dari hasil wawancara dengan Bapak Miftahul Fanani, M.Pd. selaku guru mata pelajaran PAI, pada tanggal 25 Mei 2023.

⁸⁴ Diperoleh dari hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas eksperimen, pada tanggal 25 Mei 2023.

Namun, terdapat kekurangan terkait penggunaan media video pembelajaran interaktif Genially tersebut. Pertama, adanya kendala sinyal internet di beberapa perangkat, yang menyebabkan tampilan video pembelajaran interaktif sempat terhenti. Kedua, adanya fakta bahwa guru kebanyakan masih menggunakan media pembelajaran melalui buku paket saja, tanpa disertai keinginan lebih untuk mengeksplorasi media pembelajaran lain seperti media interaktif ini. Kebanyakan guru menganggap penggunaan media berbasis digital cukup rumit proses pembuatannya, serta membutuhkan waktu lama. Terlebih bagi guru yang kurang menguasai media berbasis web, pasti akan merasa kesulitan dalam mengoperasikan media tersebut. Hal ini menyebabkan pemanfaatan berbagai media interaktif menjadi kurang maksimal.

B. Minat Belajar PAI di Kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya

Minat belajar adalah kecenderungan perasaan senang pada diri seseorang untuk bersikap positif terhadap segala sesuatu terkait proses belajar, yang diwujudkan dalam ketertarikan dan perhatian terhadap apa yang dipelajarinya, dengan harapan dapat memberinya kepuasan berupa hasil perubahan tingkah laku secara permanen ke arah yang lebih baik. Dengan adanya minat, akan memberikan pengaruh besar terhadap capaian pembelajaran pada siswa.

Selama proses penelitian berlangsung, peneliti mengamati bahwa kebanyakan siswa sudah cukup aktif dan menyukai pelajaran PAI. Hal ini

sesuai dengan pernyataan serupa dari Bapak Miftahul Fanani selaku guru mata pelajaran PAI. Beliau menyampaikan bahwa rata-rata siswa memiliki minat belajar PAI yang sudah cukup baik, walaupun dalam satu kelas tentu tidak semua siswa memiliki minat belajar yang sama. Hal ini dikarenakan adanya pendapat dari siswa bahwa pelajaran PAI merupakan pelajaran yang mudah dipahami, selebihnya juga ada yang menganggapnya membosankan karena kebanyakan guru hanya menerapkan metode ceramah saja sehingga siswa kadang ada yang mengantuk, mengobrol sendiri dengan temannya, atau bahkan menyengaja sibuk dengan hal lain. Tentunya ada yang memiliki ketertarikan lebih dalam pelajaran PAI, namun juga terdapat beberapa siswa yang memiliki ketertarikan sedang atau bahkan biasa saja.

Selain itu, beliau juga menyampaikan bahwa salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar PAI pada siswa adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang lebih menarik, bersifat baru, dan interaktif. Sehingga peran guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat dianggap sangat penting demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, dengan hasil lebih optimal.⁸⁵

⁸⁵ Diperoleh dari hasil wawancara dengan Bapak Miftahul Fanani, M.Pd. selaku guru mata pelajaran PAI, dan wawancara beberapa siswa kelas kontrol dan eksperimen, pada tanggal 25 Mei 2023.

C. Efektivitas Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Interaktif Melalui Website Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya

Dalam mengukur efektivitas pemanfaatan media video pembelajaran interaktif Genially untuk meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya, peneliti menggunakan instrumen berupa angket yang terdiri dari 10 item pernyataan. Pemberian angket bertujuan untuk memperoleh hasil data sekaligus informasi terkait perbandingan minat belajar PAI antara siswa di kelas eksperimen (VIII-C) dan siswa di kelas kontrol (VIII-F).

Melalui keseluruhan prosedur penelitian yang telah dilakukan, peneliti memperoleh hasil data angket yang menyatakan bahwa H_a diterima. Artinya, pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui *website* Genially efektif untuk meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya, khususnya pada siswa kelas VIII-C. Hasil ini diperoleh peneliti dari perhitungan rumus uji-t sampel tidak berpasangan (*independent samples t-test*) melalui bantuan aplikasi SPSS *for windows* versi 22 untuk mempermudah perhitungannya.

Selain itu, Bapak Miftahul Fanani selaku guru PAI di SMP Negeri 13 Surabaya juga mengatakan bahwa keseluruhan proses pembelajaran PAI melalui pemanfaatan media video pembelajaran interaktif Genially jauh lebih menarik dengan suasana belajar lebih hidup dan interaktif.

Sehingga nampak adanya perbedaan antara pembelajaran menggunakan media tersebut dan tanpa menggunakannya.⁸⁶

Terlepas dari beberapa kendala yang terjadi dalam pemanfaatan media video pembelajaran interaktif Genially yang telah disebutkan sebelumnya, kemudian juga terkait kelebihan-kelebihan pemanfaatan media yang telah disampaikan oleh narasumber dalam proses wawancara, maka keseluruhan pemanfaatan media dalam penelitian mendapatkan respon baik, beberapa kendala yang ada juga masih tergolong ringan dan dapat diatasi dengan baik.

Sehingga pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui *website* Genially efektif dalam meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁸⁶ Diperoleh dari hasil wawancara dengan Bapak Miftahul Fanani, M.Pd. selaku guru mata pelajaran PAI, pada tanggal 25 Mei 2023.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan penyajian data dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti pada bab IV, maka diperoleh hasil kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui *website* Genially pada mata pelajaran PAI tergolong dalam kriteria baik. Hal ini dapat diketahui melalui hasil presentase angket yang mencapai jumlah 72%. Selain itu, juga dapat diketahui melalui proses pembelajaran yang telah dilakukan. Dimana sebelumnya, peneliti terlebih dahulu menyampaikan cara pengoperasian media, langkah-langkah penugasan, dan penyesuaian media dengan materi yang disampaikan.
2. Minat belajar PAI di kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya antara kelas eksperimen VIII-C dan kelas kontrol VIII-F memiliki perbedaan, yang dibuktikan melalui hasil presentase angket *post-test* kelas eksperimen mencapai 75% berkategori sangat baik, dan kelas kontrol mencapai 70% berkategori baik.
3. Efektivitas pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui *website* Genially untuk meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya dapat dilihat dari hasil analisis uji-t

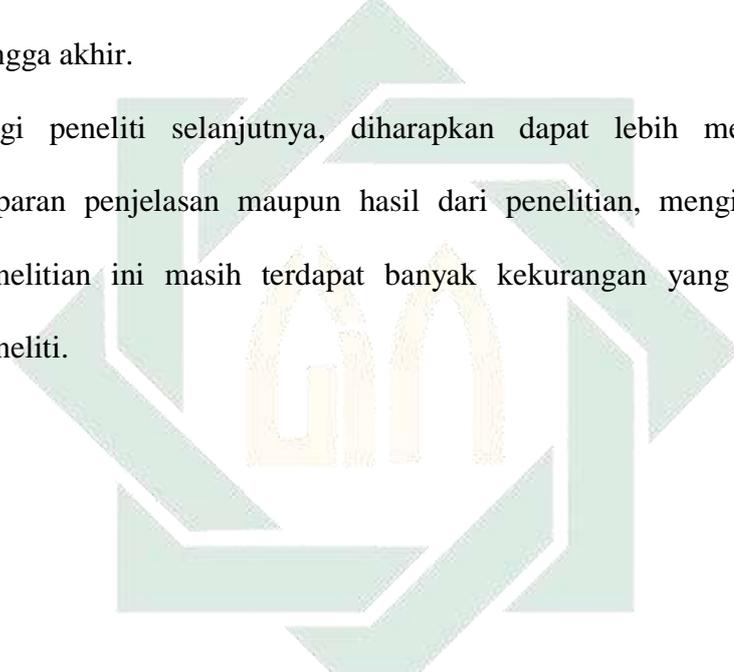
sampel tidak berpasangan (*independent samples t-test*) yang dihitung melalui bantuan aplikasi SPSS *for windows* versi 22. Adapun perolehan hasilnya yakni antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan signifikan terkait minat belajar PAI. Hal ini merujuk pada hasil t hitung $>$ t tabel ($2,228 > 2,00030$) dan hasil taraf signifikansi $0,05$ didapatkan Sig. (2-tailed) sebesar $0,031$ ($0,031 < 0,05$). Kemudian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui *website* Genially efektif dalam meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya.

B. Saran

Setelah keseluruhan proses pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 13 Surabaya telah usai, peneliti merekomendasikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, sebaiknya lebih memperhatikan dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan alat-alat penunjang proses belajar dikelas dengan lebih baik. Terutama dalam hal pemilihan media, metode, maupun strategi pembelajaran diharapkan dapat lebih ditingkatkan.
2. Bagi guru, sebaiknya guru mata pelajaran PAI lebih mengeksplorasi terkait kecanggihan teknologi yang telah banyak diterapkan dalam pembelajaran.

3. Bagi siswa, sebaiknya selalu berupaya untuk memiliki minat yang stabil dalam pembelajaran apapun, terlebih dalam mata pelajaran PAI. Ketika guru menerapkan media pembelajaran baru maupun tidak, hendaknya siswa tetap mengikuti pembelajaran dengan baik dari awal hingga akhir.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat lebih memperbaiki paparan penjelasan maupun hasil dari penelitian, mengingat pada penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan yang dirasakan peneliti.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Rozak, dkk. *Kompilasi Undang-undang & Peraturan Bidang Pendidikan*. Jakarta: FITK PRESS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. 2010.
- Abubakar, Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press. 2021.
- Aditya, Muhammad. "Genially, Platform untuk Membuat Kegiatan Belajar Mengajar Lebih Menyenangkan dan Interaktif". <https://hightechteacher.id/genially-platform-untuk-membuat-kegiatan-belajar-mengajar-lebih-menyenangkan/> diakses 28 Mei 2023.
- Alwi, Hasan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 2007.
- Anshori, Muslich dan Iswati, Sri. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press. 2017.
- Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2012.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta). 2010.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2006.
- Astuti et., al. Pendampingan Media Pembelajaran Game Edukasi, *Jurnal Jendela Pendidikan*. Vol. 2. No. 1 (2002).
- Azwar, Saifuddin. *Reliabilitas dan Validitas, Edisi ketiga*. Cet. Ke- 11. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011.
- Chotimah, Chusnul dan Muhammad Fathurrohman. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran dari Teori, Metode, Model, Media, Hingga Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2018.
- Daradjat, Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara. 2000
- Departemen Agama RI. *Pedoman Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*. Dirjen Kelembagaan Agama Islam. 2004.
- Djaali, H. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Askara. 2008.
- Dr. Yuniastuti dkk. 2021. *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka. 2021.
- Effendi, Usman dan S. Praja, Juhaya S. *Pengantar Psikologi*. Bandung: Angkasa. 1993.

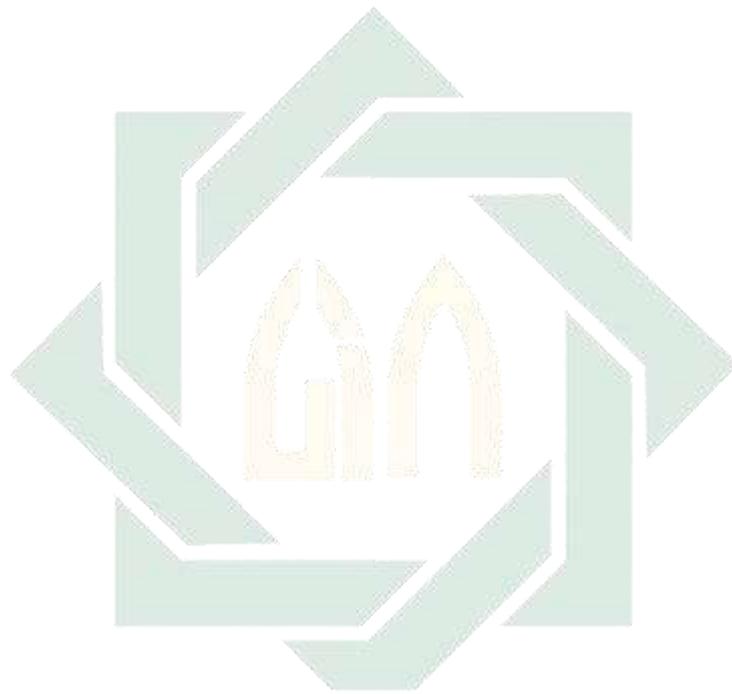
- Irham, Muhammad dan Ardy Wiyani, Novan. *Psikologi Pendidikan (Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2016
- Kesumawati, Nila. *Pengantar Statistika Penelitian*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2017.
- Khasanah, Uswatun. "Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Melalui Penerapan Metode PQRSI (Preview, Question, Read, Summarize, Test) Peserta Didik Kleas V di MI Ismaria Al-Qur'aniyah Islamiyah Raja Basa Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017". *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 8. No. 1 (2017).
- Komari Pratiwi, Noor. Pengaruh Tingkat Pendidikan, Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang, *Jurnal Pujangga*. Vol. 1 No. 2 (Desember 2015).
- Luthfi, Ahmad et.al. *Metodologi Penelitian Ekonomi*. Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri. 2022.
- Majid, Abdul dan Andayani, Dian. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2006.
- Muhaimin, dkk. *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Cet. V. 2010.
- Narbuko, Cholid dan Achmadi, Abu. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara. 1997.
- Nata, Abuddin. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana. Cet. I. 2010
- Nugroho, Eko. *Prinsip-Prinsip Menyusun Kuesioner*. Malang: UB Press. 2018.
- Nuryadi dkk. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media. 2017.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 69 tahun 2013.
- Poerwadarminta, W. J. S. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 2005.
- Prastowo, Andi. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2014.
- Purwanto. *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*. Magelang: Staia Press. 2018.
- Rahman Shaleh, Abdul dan Wahab, Muhibb Abdul. *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Prenada Media. 2004.

- Ramadhani, Rahmi dkk. *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan*. Medan: Yayasan Kita Menulis. 2020.
- Ramayulis. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia. 2008.
- Rusman, et.al. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers. 2013.
- Rusdiyah, Evi Fatimatur. *Media Pembelajaran (Implementasi untuk Anak di Madrasah Ibtidaiyah)*. Surabaya: UIN SA Press. 2014.
- Sabri, Alisuf. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya. 2007.
- Sadiman, A. dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud. 2003.
- Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. 2003.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup. 2012.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 2012.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 2006.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press. 2001.
- Setyawan, Dodiet Aditya. *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data dengan SPSS*. Surakarta: Tahta Media. 2021.
- Setyawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 pada Mata Kuliah Hidrolika di Jurusan Teknil Sipil dan Perencanaan Universitas Negeri Yogyakarta". *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. Vol. 08, No.2 (2012).
- Sinambela, Lijan Poltak. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2014.
- Suardi, M. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish. 2015.
- Sudjiono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2008.
- Sugiyono *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA. 2019.

- Sujarweni, V.Wiratna. *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press. 2014.
- Suyono dan Hariyanto. *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2015.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Logos. 1999.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2001.
- Syahrum dan Salim. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Cipta pustaka Media. 2014.
- Thoha, H. M. Chabib. *Metodologi Pengajaran Agama*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 1999.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (P3B). *Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 1995.
- Uhbiyati, Nur. *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia. 1998.
- Umar, Husein. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Edisi Kedua Cet. Ke11. Jakarta: Rajagrafindo Persada. 2011.
- Usmadi. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas)". *Jurnal Inovasi Pendidikan*. Vol. 7. No. 1 (Maret 2020).
- Wahab, Rohmalina. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers. 2016.
- Warsita, B. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 2002.
- Widiasworo, Erwin. *Masalah-Masalah Peserta Didik dalam Kelas dan Solusinya*. Yogyakarta: Araska. 2017.
- Yulian. "Genially Gamifikasi Sebagai Tren Pembelajaran Terkini" dalam <https://btkp-diy.or.id/artikel/genially-gamifikasi-sebagai-tren-pembelajaran-terkini->.
- Yusuf, A. Muri. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia. 2019.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana. 2017.

Zazin, Nur. *Dasar-Dasar Manajemen Pendidikan Islam*. Malang: Ar-Ruzz Media. 2018.

Zuhairimi. *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya: Usaha Offset Printing. 1981.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A