PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GENIALLY* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VII DI MTSN 7 AGAM

Jerni Aswana Defin

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
E-mail : jeernidefin@gmail.com

ABSTRAK

Peneliti menemukan permasalahan pada saat observasi di MTsN 7 Agam yaitu rendahnya minat belajar siswa dalam belajar aqidah akhlak. Jadi upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan minat peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*, agar dapat mengetahui adanya pengaruh penggunaan media terhadap minat maka peneliti menggunakan penelitian jenis eksperimen, desain penelitiannya adalah *Pre-Eksperimental Design* yakni jenis penelitian eksperimen menggunakan satu kelompok saja tidak ada kelompok pembandingannya maupun kelompok control (kelas VII.4). *One Group Pretest-Posttest Desain* Tipe desainnya. Angket minat belajar digunakan untuk mengumpulkan data, dan diisi oleh kelas tersebut baik sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dari semua rangkaian yang telah dilakukan maka hasil yang diperoleh serta pembahasan yang menunjukkan bahwasannya media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* berpengaruh positif dan meningkat terhadap minat belajar siswa di kelas VII MTsN 7 Agam. Dari hasil perhitungan *pre-test* didapatkan nilai rata-rata 127, 16. Sedangkan hasil perhitungan post-test memiliki nilai rata 161,41, jadi selisih *pre-test* dan *post-test* sebesar 34,25 point. Hal ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* berpengaruh terhadap minat belajar siswa di pembelajaran aqidah akhlak kelas VII di MTsN 7 Agam.

Kata Kunci : *Akidah Akhlak, Teknologi Pendidikan, Media Pembelajaran Interaktif, Dan Minat Belajar*

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi pada saat ini sangat dibutuhkan karena segala hal sudah memanfaatkan teknologi untuk mempermudah pekerjaan. Teknologi terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman, termasuk dalam dunia pendidikan yaitu perkembangan kurikulum. Seluruh sekolah pada saat sekarang ini menerapkan kurikulum merdeka belajar, di dalam kurikulum tersebut terdapat adanya tuntutan agar guru dapat mengembangkan kompetensi dan keterampilan seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan penggunaan teknologi dalam proses belajaran mengajar adalah menggunakan media pembelajaran (Fauzani Nento 2023).

Penggunaan media dalam pembelajaran sudah ada pada masa Rasulullah SAW,Allah Berfirman, " اِقْرَءْبِاسْمِ رَبِكَ الَّذِي خَلَقَ(١) خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اِقْرَءْوَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ(٣) الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِ(٤) عَلَّمَ الْاِنْسَا نَ مَالَمْ يَعْلَمْ(٥)" (Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah, dan tuhanmulah yang maha mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena, dia mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya." Qs Al-alaq 1-5) Proses pendidikan, membaca, belajar dan mengajar sudah tersirat dalam ayat ini. Selain itu mengenai media pembelajaran dalam bentuk pena. Dengan penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan proses penyampaian materi kepada siswa. Oleh karena itu, kita sebagai pendidik harus mencari strategi pengajaran yang cocok untuk siswa agar materi pembelajaran tersampaikan dengan baik (Mihmidaty Ya'cub 2018).

Namun, berdasarkan observasi di MTsN 7 Agam ditemukan permasalahan yaitu pada mata pelajaran akidah akhlak guru sudah menggunakan media seperti papan tulis dan media teknologi seperti power point namun, belum efektif digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dapat dibuktikan ketika siswa kurang antusias apabila mengikuti pembelajaran, yang kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan materi, yang seringkali mengobrol dengan teman sebangku, dan siswa yang sering izin keluar karena jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung (Eriyani 2024).

Penggunaan media teknologi didalam pembelajaran merupakan upaya untuk mengatasi masalah tersebut. Peningkatan minat belajar siswa dapat dilakukan melalui penggunaan materi pembelajaran interaktif berbasis Genially. Genially merupakan platform daring yang menawarkan berbagai alternatif konten interaktif melalui gaya penyajian yang menarik secara visual dan dinamis, termasuk infografis, peta, video, dan gambar yang dapat dipadukan dengan teks, foto, atau audio lainnya. Siswa terlibat secara aktif dan dinamis dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media ini, yang dapat merangsang minat belajar mereka. (Norma Isabel Mejia Tigre 2020).

Menurut penelitian sebelumnya, menyatakan bahwa media interaktif berbasis genially dapat meningkatkan minat belajar, karena banyak fitur yang variatif sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dan pembelajaran menjadi menyenangkan (Mega Amalia 2024). Tujuan penelitian yakni mencari tahu bagaimana minat siswa dalam pempelajari aqidah akhlak MTsN 7 Agam dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan efisien.

METODE

Eksperimen merupakan penelitian uji coba, penelitian ini menggunakan eksperimen dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Bertujuan untuk mengetahui minat siswa dalam mempelajari aqidah dan akhlak di MTsN 7 Agam, dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *genially*. Desain penelitiannya adalah suatu bentuk eksperimen penelitian yang dikenal

sebagai *Pre-Eksperimental Design*, desain ini hanya menggunakan satu kelompok tanpa kelompok control maupun kelompok pembanding. Penggunaan desainnya yaitu tipe *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu memberikan angket sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan (Rukminingsih 2020).

Minat belajar merupakan variabel dependen penelitian, sedangkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* merupakan variabel bebas. Peneliti menggunakan instrumen angket dengan skala likert yang telah divalidasi dan diuji kekonsistenannya untuk mengukur tingkat minat belajar siswa. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peneliti membandingkan nilai tengah minat belajar siswa yaitu *pre-test* juga *post-test* dengan bantuan SPSS 20.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini kelas hanya satu yang digunakan tanpa adanya kelompok control maupun kelompok pembanding yaitu pada siswa kelas VII.4 (Sugiono 2014). Terdapat tiga puluh lima pernyataan dalam angket minat belajar yang digunakan untuk mengumpulkan data. Untuk mengukur tingkat perubahan minat belajar, angket diberi sebelum dan juga sesudah diberi perlakuan. Hasil yang didapatkan dari hasil angket yang telah dibagikan dibawah ini hasil yang didapadapat:

Tabel 1. Deskripsi Analisis Data Minat Belajar

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test	32	42	112	154	127,16	9,416
Post-test	32	25	150	175	161,41	6,724
Valid N (listwise)	32					

Jelas dari tabel tersebut nilai rata-rata diperoleh dari 32 responden, nilai rata-rata pada *pre-test* 127,16 dan *post-test* 161,41. Maksimum nilai *pre-test* 145 dan pada *post-test* 175. Nilai minimum *pre-test* 112 dan pada *post-test* 150. Standar deviasi *pre-test* 9,416 sedangkan *post-test* 6,724.

Uji Normalitas

Penggunaan pengujian normalitas bertujuan agar mudah mengetahui apakah nornal atau tidak data yang digunakan. Pada pengolahan data dengan pengujian Shapiro Wilk menggunakan SPSS 20. Berikut hasil pengujian normalitas menggunakan SPSS 20:

Tabel 2. Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pre-test	,950	32	,143
Post-test	,953	32	,172

Nilai signifikansi (Sig) untuk data sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis genially dapat dilihat melalui uji Shapiro Wilk > 0,05, yaitu pre-test 0,143 > 0,05

dan post-test 0,172 > 0,05. Hasil uji normalitas menggunakan SPSS 20 ini menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas berfungsi untuk mengetahui kedua skala pengukuran apakah bervariasi sama, maks dari itu digunakan uji homogenitas. Berikut hasil pengujian homogen menggunakan SPSS 20.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,884	1	62	,175

Hasil pengujian homogenitas tersebut datanya memiliki nilai signifikansi > 0,05 atau 0,175. Nah jadi kesimpulannya, variasi data penelitian dapat dikatakan sama.

Uji Hipotesis

Dalam uji t peneliti menggunakan Paired Sample T-Test, pengujian ini berfungsi untuk memastikan apakah telah terjadi perubahan yang signifikan. Uji hipotesis yang dilakukan dengan SPSS 20 mendapatkan hasil seperti tabel dibawah:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

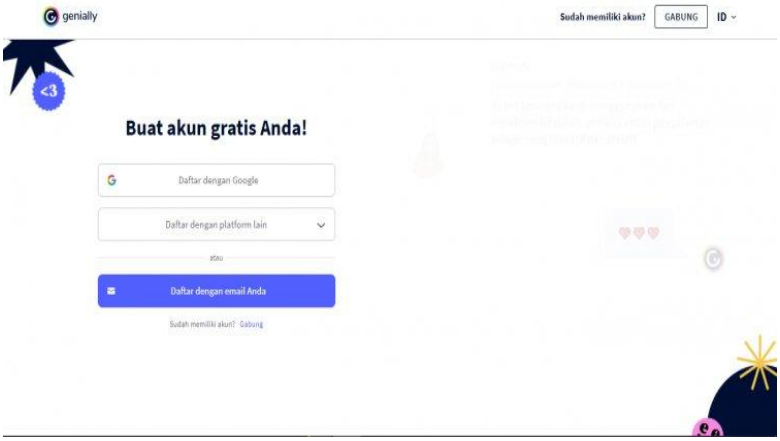
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre--test – post-test	-34,250	12,852	2,272	-38,883	-29,617	-15,076	31	,000

Antara pre-test dan post-test, rata-rata perbedaannya adalah 34,250 dengan standar deviasi 2,272. Nilai signifikansi pada *post-test* diperoleh 0,000 ≤ 0,05. Jadi kesimpulannya, Ho ditolak, yang menunjukkan minat belajar akidah akhlak siswa kelas VII MTsN 7 Agam dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* berdasarkan selisih sebesar 34,250.

Pembahasan

Dari penelitian yang dilakukan peneliti diperoleh hasil, yakni menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas VII MTsN 7 Agam sangat dipengaruhi oleh bahan ajar interaktif berbasis genially. Berdasarkan hasil perhitungan pra-tes, diperoleh nilai rata-rata sebesar 127,16. Selisih antara nilai pra-tes dan pasca-tes sebesar 34,25 poin, sedangkan nilai rata-rata perhitungan pasca-tes sebesar 161,41. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan bahan ajar interaktif yang ramah lingkungan.

Berdasarksan perolehan penelitian ini tenyata juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan Mega Amalia dengan demikian media interaktif berbasis genially dapat meningkatkan minat belajar (Mega Amalia). Berdasarkan dari data diperoleh di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media interaktif, seperti buku interaktif yang memfasilitasi komunikasi, instruksi, dan keterlibatan siswa, dapat membantu kita menghasilkan ide-ide inovatif dari konten yang kita sediakan dengan cara yang lebih menarik. (Nurlaily Khoirum Ni'mah 2020).



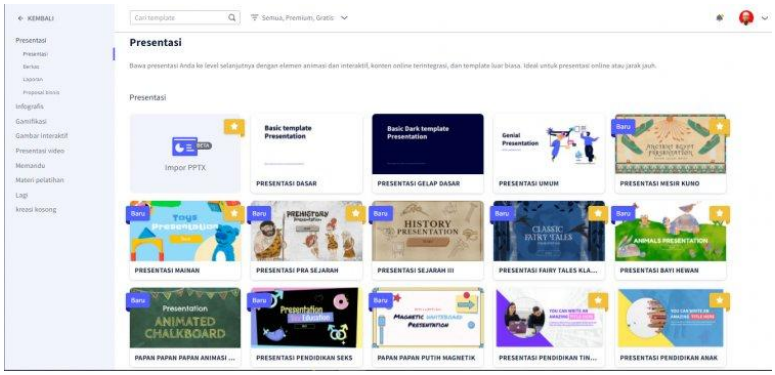
Gambar 1. Bentuk Pendaftaran Awal Akun *Genially*



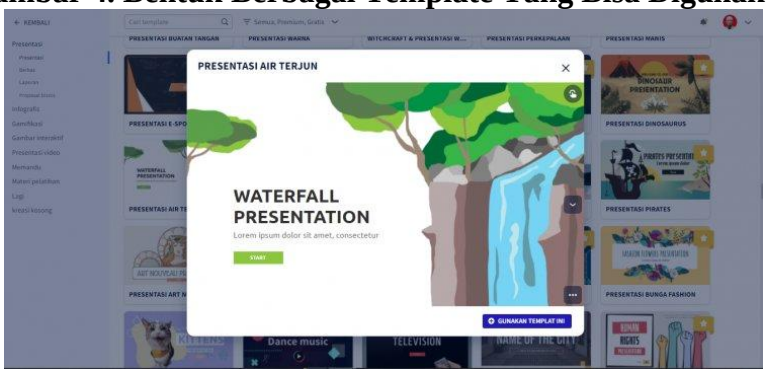
Gambar 2. Bentuk Memasukkan Email ke *Genially*



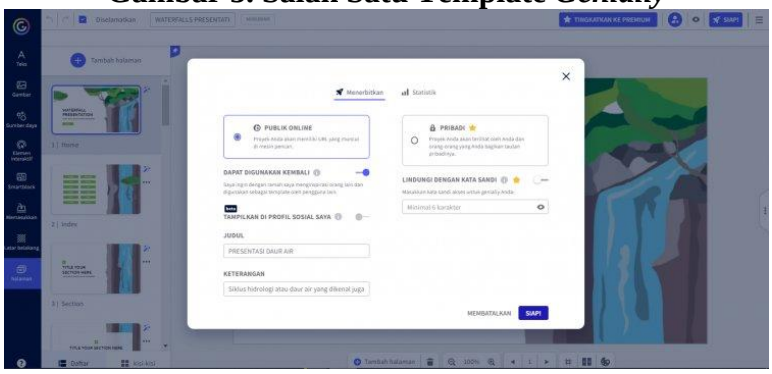
Gambar 3. Bentuk Beranda *Genially*



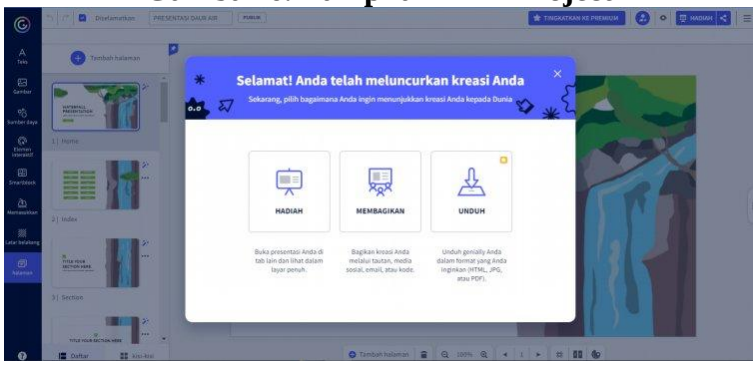
Gambar 4. Bentuk Berbagai Template Yang Bisa Digunakan



Gambar 5. Salah Satu Template *Genially*



Gambar 6. Tampilan Akir Project



Gambar 7. Export Project

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pengujian hipotesis ternyata penggunaan media interaktif berbasis *genially* berpengaruh besar terhadap minat belajar siswa. Perhitungan hasil paired sampel t-test mean 34,250 yaitu rata-rata penggunaan media pembelajaran interaktif genially dan nilai t 15,076. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran genially berpengaruh terhadap minat belajar siswa di MTsN 7 Agam.

H_a: Minat siswa dalam mempelajari aqidah akhlak kelas VII di MTsN 7 Agam. Sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis genially.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia Mega, Pengaruh Media Interaktif Berbasis Genially Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA kelas 4 SD, Jurnal Jendela Pendidikan, 4. (1). 40

Eriyani. 2024 Hasil Obeservasi

Nento Fauziah dan Roswan Manto. 2023. Perang Teknologi dalam Dunia Pendidikan. Ejournal Tech. 11 (1).

Ni'mah. DKK. 2022. Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui media genially dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Malang, Jounal Metamorfosa. 10. (1). 1-10.

Rukminingsih. Dkk. 2020. Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas, Jogja: Erhaka Utama. 46-47.

Sugiono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D. Bandung: ALFABETA

Tigere Norma Isabel Mejia. Dkk. 2020. Genially Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Dalam Pendidikan Dasar. Jurnal Interdisipliner Humaniora, Pendidikan, Sains dan Teknologi Cienciaatria. 6. (2542-3029). 520-542.

Yacub Mihmidaty. 2018. Mmedia Pendidikan Perspektif Al-Qur'an Hadis dan Pengembangannya. Cendikia Jurnal Studi Keislaman. 4 (2). 112-113.