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

Latifah Rahmi Hasibuan¹, Zulhammi², Zainal Efendi Hasibuan³

^{1,2,3}Universitas Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Email: latifahrahmi@uinsyahada.ac.id¹, zulhammi@uinsyahada.ac.id²,
zainalefendi@uinsyahada.ac.id³

Abstrak: Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PAI, yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan kurang relevan dengan karakteristik siswa SMK. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Fase E di SMK Negeri 1 Barumun. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Produk media interaktif yang dikembangkan divalidasi oleh para ahli materi, media, dan bahasa serta diuji coba kepada siswa kelas X TKJ-2. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, dan perilaku. Dimana validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 96,15%, validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 100%, dan validasi ahli bahasa 90,28 % yang keseluruhannya berada dalam kategori sangat valid. Uji kepraktisan berdasarkan respon guru dan peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 88,98% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media interaktif yang dikembangkan berdasarkan perolehan hasil belajar peserta didik yaitu 63,96% beberapa berada pada kriteria sedang. Media ini juga terbukti mendukung pendekatan pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning), sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengaitkan nilai-nilai agama Islam dengan situasi kehidupan nyata. Dengan demikian, media interaktif ini dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di tingkat SMK.

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

Abstract: The background of this study is the low active participation of students in PAI learning, which is caused by the use of conventional learning methods that are less interesting and less relevant to the characteristics of vocational high school students. This study aims to develop interactive learning media based on *Genially* to increase student involvement in solving problems in Islamic Religious Education (PAI) Phase E learning at SMK Negeri 1 Barumun. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development,

Implementation, Evaluation) development model. Material, media, and language experts validated the interactive media products developed and tested on class X TKJ-2 students. Data collection techniques used interviews, questionnaires, and tests. The results of the study showed that the interactive learning media based on Genially that was developed met the criteria of valid, practical, and effective in increasing student involvement cognitively, affectively, and behaviorally. Where the validation of material experts obtained a percentage of 96.15%, the validation of media experts obtained a percentage of 100%, and the validation of language experts was 90.28%, all of which were in the very valid category. The practicality test, based on teacher and student responses, obtained an average of 88.98%, with a very practical category. The effectiveness of interactive media developed based on student learning outcomes is 63.96%, some are in the moderate criteria. This media has also been proven to support the problem-based learning approach (PBL), so that it can help students in linking Islamic religious values with real-life situations. Thus, this interactive media can be an innovative solution to improve the quality of Islamic Religious Education learning at the vocational high school level.

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

PENDAHULUAN

Dalam konteks PAI, yang merupakan pilar utama dalam pengembangan karakter Islami siswa, baik dalam kehidupan pribadi dan sosialnya mampu menebarkan kedamaian sebagai esensi ajaran agama Islam (Hasibuan 2024). Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), PAI memiliki peran strategis dalam membentuk karakter spiritual dan moral siswa. Siswa SMK tidak hanya dituntut untuk memiliki keterampilan teknis yang relevan dengan dunia kerja, tetapi juga memiliki etika dan moral yang baik berdasarkan nilai-nilai agama. Oleh karena itu, pembelajaran PAI di SMK diharapkan dapat menjadi sarana untuk membentuk akhlak mulia dan menanamkan pemahaman agama yang mendalam, serta mendorong siswa agar mampu mengimplementasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. . Terkait pentingnya penggunaan media pembelajaran, Allah SWT berfirman dalam QS. al-Baqarah (2): 31

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ
هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya:

“Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memeperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”

Media pembelajaran yang terurai dalam ayat di atas sebagaimana terurai dalam jurnal penelitian oleh Ahmad Izzan¹ dan Neni Nuraeni adalah Al-asma berupa benda-benda yang terdiri dari manusia, bumi, tumbuh-tumbuhan, air, hewan, benda-benda yang ada disekolah, sarana dan prasarana, alat-alat pembelajaran dalam proses belajar mengajar, cara memperagakan barang, kejadian, aturan dan urutan kegiatan (Nuraeni 2023). Pemanfaatan media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaitkan konsep pembelajaran dengan realitas yang ada di sekitar mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih konkret dan bermakna.

Namun, sistem pendidikan agama di SMK menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan terbesarnya adalah bagaimana menyesuaikan metode dan media pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa yang berbeda. Dunia pendidikan membutuhkan inovasi terbaru yang sesuai dengan kondisi saat ini (Muhammad Rifa'i, Rusydi Ananda 2023). Siswa SMK biasanya fokus pada mata pelajaran kejuruan, mengakibatkan waktu dan perhatian mereka terhadap mata pelajaran agama relatif terbatas. Selain itu, minimnya metode yang diterapkan dalam pengajaran sehingga proses pembelajaran dinilai kurang menarik (Ani Ramayanti 2023). Untuk mengatasi hal ini, guru PAI perlu mengembangkan media pembelajaran inovatif yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang masih dominan digunakan dalam PAI adalah ceramah dan penugasan konvensional yang bersifat satu arah. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang terlibat, dan kesulitan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Hal ini tentu bertolak belakang dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran aktif, kreatif, dan kontekstual. Untuk menjawab tantangan ini, guru perlu berinovasi dalam memilih pendekatan dan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini (Wardiansyah, 2024).

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah model *Problem-Based Learning* (PBL), yakni pembelajaran yang berbasis pada penyelesaian masalah nyata sebagai pusat aktivitas belajar (Resti., 2021). Melalui PBL, siswa dilatih untuk berpikir kritis, memecahkan masalah secara kolaboratif, dan menghubungkan materi dengan realitas sosial yang mereka hadapi. Dalam konteks PAI, pendekatan ini sangat potensial karena dapat mengintegrasikan ajaran Islam dengan

tantangan moral kontemporer, seperti isu toleransi, etika digital, dan tanggung jawab sosial (Setiawan 2024).

Namun demikian, keberhasilan penerapan PBL sangat dipengaruhi oleh tersedianya media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Disinilah peran teknologi pendidikan menjadi signifikan. Salah satu platform yang kini berkembang dan terbukti mendukung pembelajaran aktif adalah *Genially*. *Genially* merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan pembuatan konten pembelajaran interaktif seperti infografis, kuis, simulasi, hingga permainan edukatif (Raharjo 2024). Fitur-fitur *Genially* memungkinkan siswa belajar secara visual, eksploratif, dan partisipatif, sehingga sangat sesuai dengan prinsip PBL.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Genially* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta membentuk pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Rinjani 2024). Sayangnya, pemanfaatan *Genially* dalam pembelajaran PAI terutama di lingkungan SMK masih sangat terbatas. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media interaktif berbasis *Genially* yang dirancang khusus untuk pembelajaran PAI, agar mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mendukung pencapaian kompetensi spiritual dan sosial yang diharapkan.

Berangkat dari latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam Fase E di SMK Negeri 1 Barumon. Penelitian ini tidak hanya berkontribusi terhadap inovasi media pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga memperkaya strategi pedagogis dalam pengajaran PAI yang sesuai dengan perkembangan zaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) fase E di SMK Negeri 1 Barumon. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap sistematis, yaitu: *Analysis* (analisis kebutuhan), *Design* (perancangan media), *Development* (pengembangan

produk), *Implementation* (penerapan dalam kelas), dan *Evaluation* (penilaian efektivitas media) (Branch, 2009).

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di SMK Negeri 1 Barumon. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X TKJ-2 sebanyak 26 Peserta didik, serta 3 guru Pendidikan Agama Islam yang mengajar pada jenjang fase E di SMK Negeri 1 Barumon. Materi yang digunakan dalam pengembangan media adalah “Perilaku Mahabbah, Khauf, Raja’, dan Tawakkal dalam Menata Kehidupan” yang sesuai dengan Capaian pembelajaran Fase E dalam Kurikulum Merdeka.

Data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui lembar validasi ahli (media dan materi), serta tanggapan guru dan siswa dalam bentuk angket kepraktisan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui uji coba produk, yaitu *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengetahui perubahan tingkat keterlibatan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, penyebaran angket, serta pemberian soal keterlibatan.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Analisis validitas dilakukan dengan menghitung skor dari validator, dan media dinyatakan valid jika mendapatkan nilai rata-rata minimal 81% (Sugiyono 2018). Kepraktisan dianalisis dari tanggapan guru dan siswa terhadap kemudahan dan kebermanfaatan media. Adapun efektivitas media dianalisis melalui hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui apakah media mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Uji keefektifan ini melihat perbedaan signifikan dalam keaktifan kognitif, afektif, dan perilaku siswa setelah menggunakan media *Genially*.

Dengan mengikuti tahapan dalam model ADDIE, media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga dapat diimplementasikan secara praktis dalam proses pembelajaran PAI di SMK Negeri 1 Barumon dan memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kualitas keterlibatan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan

Agama Islam (PAI) fase E di SMK Negeri 1 Barumun. Materi yang disajikan dalam media interaktif ini mencakup Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan focus pada materi “Perilaku Mahabbah, Khauf, Raja’, dan Tawakkal dalam Menata Kehidupan”. Media ini dikembangkan melalui tahapan ADDIE dan telah diuji berdasarkan tiga aspek utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektifitas.

Pada tahap analisis dilakukan lima tahap analisis. Adapun analisis-analisis yang dilakukan meliputi:

1. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan telaah terkait masalah yang ada dalam pembelajaran PAI pada peserta didik kelas X TKJ-2. Melalui analisis ini, peneliti dapat memahami kebutuhan peserta didik untuk dijadikan acuan dalam rancangan mengembangkan media pembelajaran ini.

2. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan berdasarkan hasil wawancara bersama aguru PAI di SMK Negeri 1 Barumun, sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka Belajar merupakan kurikulum yang dirancang untuk memberikan kebebasan kepada pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti menelaah dokumen kurikulum merdeka, khususnya capaian pembelajaran PAI pada kelas X TKJ-2 guna menentukan materi yang relevan dan representatif untuk dikemas dalam bentuk media interaktif. Dengan demikian, media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga valid secara substansi dan sesuai dengan arah pembelajaran yang diharapkan.

3. Analisis karakteristik peserta didik

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

4. Analisis media dan teknologi

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

5. Analisis keterlibatan siswa

Dalam tahap ini, peneliti mengidentifikasi sejauh mana media interaktif berbasis *Genially* dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, menunjukkan ketertarikan terhadap materi, serta aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan kognitif mencerminkan proses berpikir yang mendalam, keterlibatan afektif berkaitan dengan minat dan sikap terhadap pelajaran, sedangkan keterlibatan perilaku terlihat dari aktivitas siswa dalam proses belajar. Hasil analisis ini akan menjadi landasan dalam mengukur keberhasilan media interaktif yang dikembangkan.

Tahap yang dilakukan selanjutnya adalah tahap desain. Tahap ini dimulai dengan merancang bentuk pengembangan media interaktif. Dalam pengembangan ini, perancangan produk diwujudkan dalam bentuk *Storyboard*. Sebagai acuan teknis, peneliti menyusun *storyboard* atau sketsa awal sebagai gambaran utuh alur media yang akan dikembangkan. Dengan pendekatan ini, tahap desain menjadi fondasi penting dalam menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga relevan dan kontekstual dengan kebutuhan peserta didik di SMK.

Draf produk yang telah dirancang seterusnya direalisasikan di *web genially*. Setelah itu, peneliti menyimpan *draf* produk dan membagikannya kepada guru PAI SMK Negeri 1 Barumun dalam bentuk *link*. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dengan format akhir berupa *link* yaitu: <https://view.genially.com/67f9420c33610cb800bb36ff/guide-welcome>.

Selanjutnya, setelah media pembelajaran yang dikembangkan telah selesai, peneliti melaksanakan tahap validasi kepada tim ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Kevalidan Media Interaktif Berbasis *Genially*

Kevalidan media interaktif yang dikembangkan di ukur dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maks}}$$

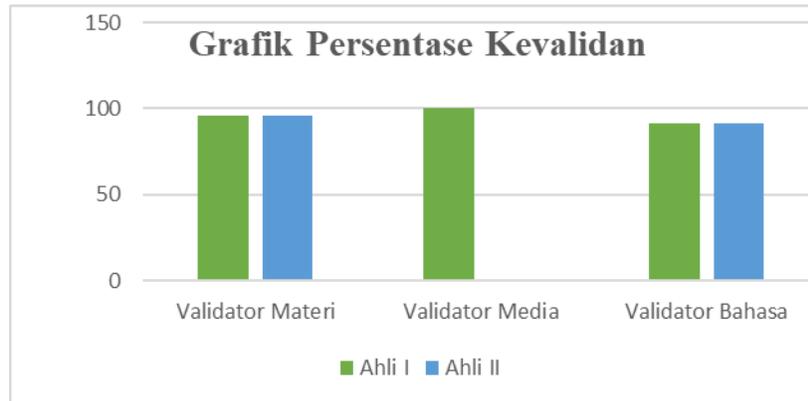
Keterangan:

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

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

Tabel. 1 Data Hasil Validasi Keseluruhan

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



Gambar. 1 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi,

Ahli media dan Ahli Bahasa

Berdasarkan grafik di atas, grafik hasil validasi yang diberikan oleh para validator menunjukkan bahwa:

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

Rata-rata keseluruhan dari semua validator menunjukkan bahwa instrumen validasi berada dalam kategori “Sangat Valid” dengan rata-rata 96,48 %. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif berbasis *genially* dalam memecahkan masalah pada pembelajaran pendidikan agama Islam dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sesuai dengan hasil penelitian. Pada tahap implementasi peneliti melakukan ujicoba kepada 26 peserta didik kelas X TKJ-2 SMK N 1 Barumun. Pelaksanaan uji coba media interaktif dilakukan oleh guru bidang studi PAI di ruangan kelas. Uji coba dilakukan 3 kali pertemuan pada tanggal 15 April 2025, 19 April 2025, 22 April 2025, yang pada setiap pertemuan terdiri dari 2 x 40 menit jam pelajaran.

2. Kepraktisan Media Interaktif Berbasis *Genially*

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

a. Respon Guru

Paparan data hasil skor rata-rata validasi aspek praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *genially* dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam terkait respon guru adalah sebagai berikut:

Tabel. 2 Hasil Praktikalitas oleh Uji Praktisi (Guru)

No	Pernyataan	Guru 1	Guru 2	Guru 3
1	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Genially</i> sederhana dan mudah dipahami.	4	4	3
2	Tampilan media <i>Genially</i> menarik dan mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar.	4	4	4
3	Tata letak dan desain dalam media <i>Genially</i> mendukung penyampaian materi secara efektif.	3	3	4
4	Kombinasi warna, font, dan elemen visual dalam media <i>Genially</i> membantu siswa lebih fokus pada materi.	4	3	4
5	Media <i>Genially</i> mudah digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi.	4	4	4
6	Media <i>Genially</i> memungkinkan guru untuk memberikan pembelajaran yang interaktif dan menarik.	4	4	4

7	Media <i>Genially</i> membantu siswa memahami materi secara sistematis dan mendalam.	4	4	4
8	Penyajian materi dalam media <i>Genially</i> sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.	4	4	4
Jumlah		31	30	31
Skor Maksimum		32	32	32
Persentase (%)		96,88	93,75	96,88
Rata-Rata Persentase Gabungan (%)		95,50 %		
Kriteria		Sangat Praktis		

Produk pengembangan media pembelajaran iinteraktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan sisiwa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran PAI yang telah divalidasi kepada praktisi pendidikan diperoleh total nilai dari guru pertama adalah 31 dari nilai maksimal 32. Peneliti mempersentasekan nilai tersebut sehingga diperoleh 96,88%. Sedangkan total nilai dari guru kedua adalah 30 dari nilai maksimal 32. Peneliti mempersentasekan nilai tersebut sehingga diperoleh nilai validasi sebesar 93,75%. Sedangkan guru ketiga adalah 31 dari nilai maksimal 32. Peneliti mempersentasekan nilai tersebut sehingga diperoleh nilai validasi sebesar 96,88 %. Sehingga total keseluruhan rata-rata persentase gabungan yang diperoleh adalah 95,50% dengan kategori sangat praktis.

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

$$P = \frac{\text{Domen Guru}}{\dots}$$

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

b. Respon Peserta Didik

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

Tabel. 3 Hasil Uji Responden Peserta Didik

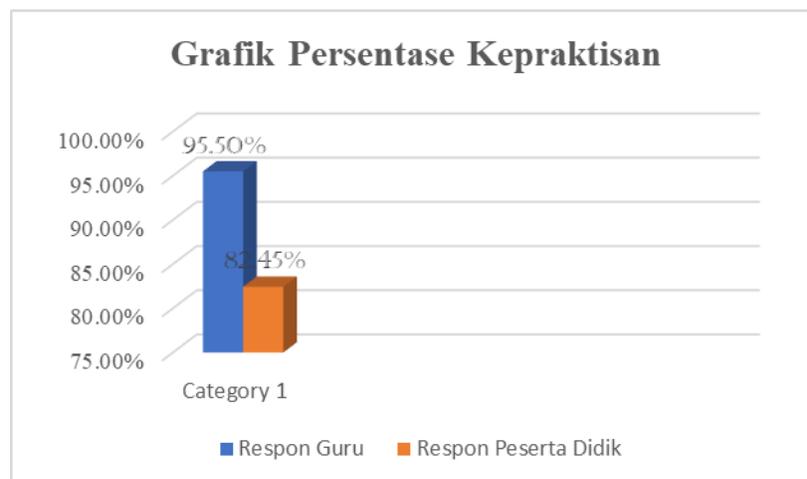
No	Pernyataan	Persentase Kepraktisan	Kriteria
1	Bahasa yang digunakan dalam media <i>Genially</i> sederhana dan mudah dimengerti.	86,54%	Sangat Praktis
2	Tampilan media <i>Genially</i> menarik dan membuat saya lebih semangat untuk belajar.	87,50%	Sangat Praktis
3	Warna dan gambar dalam media <i>Genially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

	dibandingkan metode pembelajaran lainnya.		
Jumlah		82,45%	Sangat Praktis

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

Tabel. 4 Hasil Rata-Rata Kepraktisan Media intekatif berbasis *Genially*

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



Gambar. 2 Grafik Hasil Kepraktisan Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan data di atas, bahwa perolehan persentase kepraktisan pengguna media pembelajaran interaktif berbasis *genially* oleh guru sebesar 95,50% dan persentase kepraktisan pengguna oleh peserta didik sebesar 82,45%. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa

hasil dari perolehan nilai untuk kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran PAI rata-rata persentase kepraktisan adalah sebesar 88,98%. Artinya, media pembelajaran interaktif berbasis *genially* berguna dan bermanfaat bagi pengguna.

3. Keefektifan Media Interaktif Berbasis *Genially*

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

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

Tabel. 5 Uji N-Gain *Pretest-Posttest* Hasil Belajar

Kode Absen	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>t-postes</i>	Skor Ideal (100-Pretest)	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
1	Ade Satria	40	80	40	60	0,67	67
2	Alwi Sobari	60	70	10	40	0,25	25
3	Andre Anugrah Hsb	70	80	10	30	0,33	33
4	Arman Saputra Harahap	30	90	60	70	0,86	86
5	Aulia	70	80	10	30	0,33	33
6	Dewi Mariani	60	80	20	40	0,67	67

7	Ely Sapitriyani Nst	50	80	30	50	0,67	67
8	Herawani Hasibuan	40	80	40	60	0,67	67
9	Hotni	70	90	20	30	0,67	67
10	Hotnima Mariani	50	80	30	50	0,67	67
11	Imelda Harahap	70	80	10	30	0,33	33
12	Lisna Pauziah	60	90	30	40	0,75	75
13	Mhd. Haris Suregar	40	80	40	60	0,67	67
14	Muhammad Danil Lubis	60	90	30	40	0,75	75
15	Muhammad Furhan	70	80	10	30	0,33	33
16	Musbahul Huda	60	80	20	40	0,71	71
17	Mutiara Hati	60	90	30	40	0,75	75
18	Novita Angraini	50	80	30	50	0,75	75
19	Nur Asniyah	40	90	50	60	0,83	83
20	Nur Bainun	30	80	50	70	0,71	71
21	Nuryadini	50	90	40	50	0,75	75
22	Rasyid	60	80	20	40	0,67	67
23	Rendi Pasaribu	60	80	20	40	0,75	75
24	Sahderiyana	70	90	20	30	0,67	67
25	Suci Rahmadani Pulungan	40	80	40	60	0,67	67

26	Venni Maulida Sari Dly	60	90	30	40	0,75	75
Jumlah		1420	2160	740	1180	15,77	1663
Tata-Rata		54,61	83,07	28,46	45,38	0,63	63,96
Kategori		Sedang					

Berdasarkan hasil perhitungan yang ditampilkan dalam tabel dari data *Excel* di atas, nilai rata-rata *N-Gain Score* adalah 63,96%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat *N-Gain* media pembelajaran interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan agama Islam di SMK N 1 Barumun berada pada kategori sedang yang sesuai dengan tabel kriteria.



Gambar. 3 Grafik N-Gain Tes Hasil Belajar

KESIMPULAN DAN SARAN

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

1. Pengembangan media interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran pendidikan agama Islam memenuhi kriteria ke Valid dan dalam menanamkan konsep pendidikan agama Islam oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi ahli menyatakan pengembangan media interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada

pembelajaran pendidikan agama Islam "sangat valid" pada uji validitas dengan persentase kevalidan 95,48 %.

2. Pengembangan media Interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran pendidikan agama Islam memenuhi kriteria kepraktisan dalam menanamkan pemahaman konsep pendidikan agama Islam oleh guru dan peserta didik. Hasil angket respon guru pada uji coba lapangan, skor yang diperoleh pada rata-rata persentase gabungan adalah 95,50% dengan memenuhi kategori sangat praktis. Hasil angket respon peserta didik pada uji lapangan diperoleh nilai rata-rata 82,45% "kategori sangat praktis". Maka dari itu secara keseluruhan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis yaitu 88,98% dari rata-rata persentase gabungan.
3. Hasil efektivitas penggunaan media interaktif yang dikembangkan dilihat dari hasil belajar peserta didik, antara lain: pengembangan media interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran pendidikan agama Islam. Hal ini dinilai efektif dalam menanamkan pemahaman konsep PAI berdasarkan perolehan hasil belajar peserta didik yaitu 63,96% beberapa berada pada kriteria "sedang".

DAFTAR PUSTAKA

Ani Ramayanti, dkk. 2023. "Implementasi Inovasi Pembelajaran PAI Intelligences di Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Multiple." *Jurnal Educatio* 9 (4): 1–2. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6234>.

Resti Ardianti, dkk., 2021. "Problem-Based Learning : Apa dan Bagaimana." *Journal for Physics Education and Applied Physics* 3 (1): 28.

Hasibuan, Hilda Darmaini Siregar & Zainal Efendi. 2024. "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2 (5): 134.

Muhammad Rifa'i, Rusydi Ananda, Muhammad Rizki Syahputra. 2023. *Administrasi Pendidikan dalam Perspektif Islam dan Sains*. Medan: umsu press.

Nuraeni, Ahmad Izzan & Neni. 2023. "Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31." *Jurnal Masagi* 2 (1): 6.

Raharjo, Alza Nabel Zamzami &. 2024. "Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2 (2): 32.

Rinjani, Siti. 2024. "Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3 (1): 57.

Setiawan, Iwan. 2024. "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Project-Based Learning di SMA Islam." *Jurnal Pengembangan dan Sosial Keagamaan* 3 (2): 58.

Setiyadi, Bradley, Yulia Sari, and Mince Andri Yani. 2020. "Komponen Pengembangan Kurikulum" 22 (1): 13–21.

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

Wardiyah, Jannatul. 2021. "Peranan Intelegensi dan Bakat dalam Pembelajaran." *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keagamaan* 5 (1): 56–57.