

PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL GENIALLY DALAM
PEMBELAJARAN MAHĀRAH QIRĀ'AH DENGAN PENDEKATAN
KONTEKSTUAL DI KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH 1 BANTUL



Oleh:

Yulva Maya Padilah

NIM: 23204022029

TESIS

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Diajukan Kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

YOGYAKARTA

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yulva Maya Padilah, S.Pd

NIM : 23204022029

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya ini adalah benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 20 Oktober 2025

Yang Menyatakan,



Yulva Maya Padilah, S.Pd
NIM. 23204022029

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yulva Maya Padilah, S.Pd

NIM : 23204022029

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 20 Oktober 2025

Yang Menyatakan,



Yulva Maya Padilah, S.Pd

NIM. 23204022029

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yulva Maya Padilah, S.Pd
NIM : 23204022029
Jenjang : Magister (S2)
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa saya tetap menggunakan jilbab dalam berfoto untuk kelengkapan pembuatan ijazah S2 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan hal tersebut akan menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya dan saya tidak akan menuntut pihak lain, termasuk Institusi saya menempuh S2.

Dengan surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Terima kasih.

Yogyakarta, 20 Oktober 2025

Yang Menyatakan,



Yulva Maya Padilah, S.Pd
NIM. 23204022029

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3480/Un.02/DT/PP.00.9/11/2025

Tugas Akhir dengan judul

: PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN MAHĀRAH QIRĀ'AH DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL DI KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH 1 BANTUL

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : YULVA MAYA PADILAH, S. Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 23204022029
Telah diujikan pada : Selasa, 11 November 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Nasiruddin, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 691d113b2e0ff



Pengaji I

Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag
SIGNED



Pengaji II

Dr. Nurhadi, S.Ag, MA
SIGNED



Yogyakarta, 11 November 2025

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 69256eb43ed90



LEMBAR PERSETUJUAN

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN MAHĀRAH QIRĀ'AH DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL DI KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH 1 BANTUL**

Nama : Yulva Maya Padilah
NIM : 23204022029
Prodi : PBA
Kosentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. Nasiruddin, M.Pd.

Penguji I : Dr. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag.

Penguji II : Dr. Nurhadi, S.Ag, MA.

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 11 November 2025
Waktu : 09.00-10.00 WIB.
Hasil/ Nilai : 95/A
IPK : 3.89
Predikat : Memuaskan / Sangat Memuaskan/Dengan Puji



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koneksi terhadap penulisan tesis yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN MAHĀRAH QIRĀ'AH DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL DI KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH 1 BANTUL

yang ditulis oleh :

Nama	:	Yulva Maya Padilah, S.Pd.
NIM	:	23204022029
Jenjang	:	Magister (S2)
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wa'alaikumsalam wr. Wb.

Yogyakarta, 20 Oktober 2025

Pembimbing

Dr. Nasiruddin, M.Si., M.Pd.
NIP : 19820711000001301

MOTTO

Allah ‘Azza wa Jalla berfirman:

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”. (QS. Al-Insyirah: 6).¹

*Learning is most effective when it is connected to the real world.*²



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ “Surat Al-Insyirah Ayat 6: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online,” accessed October 13, 2025, <https://quran.nu.or.id/al-insyirah/6>.

² Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*.

HALAMAN PERSEMPAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan untuk:

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Yulva Maya Padilah, Pengembangan Media Digital Genially dalam Pembelajaran Mahārah Qirā'ah dengan Pendekatan Kontekstual Di Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Bantul. Tesis. Yogyakarta: Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025.

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi dari permasalahan dalam proses pembelajaran bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Bantul, di mana guru masih mengandalkan buku ajar sebagai satu-satunya media pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya antusiasme siswa dan kesulitan mereka dalam memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital Genially dalam pembelajaran mahārah qirā'ah dengan pendekatan kontekstual bagi siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Bantul. Media ini diharapkan mampu menjadi alternatif inovatif yang menyajikan materi secara lebih menarik, sistematis, dan interaktif, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Bantul, dengan kelas XI.2 sebagai kelompok kontrol dan XI.3 sebagai kelompok eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes, kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS 23 melalui beberapa uji statistik, yaitu uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, *independent sample t-test*, serta perhitungan *N-Gain score*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Produk akhir berupa media digital pembelajaran mahārah qirā'ah yang memuat materi kelas XI yang terdiri dari 4 tema. Hasil analisis media digital Genially yang telah dikembangkan berawal dari uji kelayakan para ahli yaitu, ahli materi dan ahli media. Hasil persentase rata-rata keseluruhan aspek yang dinilai dari ahli materi 89,9% kategori “sangat baik”. Sedangkan ahli media sebesar 95,3% kategori “sangat baik”. (2) uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar mahārah qirā'ah siswa, dengan nilai signifikansi pada uji *independent sample t-test* sebesar 0,000 ($<0,05$), dan uji *N-Gain score* kelompok eksperimen sebesar 77,50% kategori “efektif” dan kelompok kontrol hanya 34,68% kategori “kurang efektif”. Berdasarkan data tersebut, media digital Genially terbukti dapat menjadi media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran mahārah qirā'ah siswa secara lebih interaktif dan merata.

Kata Kunci: Media Digital, Genially, Pembelajaran Mahārah Qirā'ah, Pendekatan Kontekstual.

الملخص

يولفا مايا فضيلة، تطوير وسيلة الرقمية Genially في تعليم مهارة القراءة بالمدخل السياقي لدى طلاب الفصل الحادي عشر في مدرسة الثانوية الحمدية الأولى ببانتول. رسالة ماجستير، يوجياكرتا: مرحلة الماجستير قسم تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجاغا الإسلامية الحكومية يوجياكرتا ٢٠٢٥.

تبغ هذه الدراسة التطورية من المشكلات القائمة في عملية تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الحمدية الأولى ببانتول، حيث لا يزال المدرسون يعتمدون على الكتاب الدراسي بوصفه الوسيلة الوحيدة في التعليم. وقد أدى هذا الوضع إلى ضعف حماسة الطلاب وصعوبتهم في فهم المواد الدراسية. وانطلاقاً من هذه المشكلة، تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة التعليم الرقمية Genially في تعليم مهارة القراءة بالمدخل السياقي لدى طلاب الفصل الحادي عشر في مدرسة الثانوية الحمدية الأولى ببانتول، وذلك لتكون وسيلة تعليمية مبتكرة تقدم بما المادة التعليمية بطريقة أكثر جاذبية وتفاعلية، وتسهم في تحسين نتائج تعلم الطلاب.

استخدمت الباحثة منهج البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل: التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، والتقويم. وتمثل عينة البحث جميع طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة المذكورة، حيث تم اختبار الفصل XI.2 كفرقة ضابطة، والفصل XI.3 كفرقة تجريبية. وقد تم فاعلية الوسيلة التعليمية باستخدام تصميم المجموعتين غير المكافئتين *Non-Equivalent Control Group Design*. جُمعت البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلة، والاستبانة، والتوثيق، والاختبار. ثم تحليل البيانات باستخدام البرنامج الإحصائي SPSS 23 متضمناً اختبارات إحصائية، منها: اختبار الصدق، والثبات، والطبيعة، والتتجانس، واختبار *(N-Gain)*، واختبار كسب *(Independent Sample T-Test)*.

وقد أظهرت نتائج البحث ما يلي: (١) المنتج النهائي هو وسيلة تعليم رقمية لمهارة القراءة تحتوي على مواد الصف الحادي عشر مكونة من أربعة موضوعات. وقد بدأت عملية تحليل وسيلة Genially التعليمية من خلال اختبار الصلاحية من قبل الخبراء، وهم خبير المادة وخبير الوسائل التعليمية. بلغت النسبة المئوية لمتوسط تقييم خبير المادة 89.9% ضمن فئة "جيد جداً"، بينما بلغت نسبة تقييم خبير الوسائل التعليمية 95.3% ضمن فئة "جيد جداً". (٢) أما اختبار الفاعلية فقد أظهر تحسيناً ملحوظاً في نتائج تعلم مهارة القراءة لدى الطلاب، حيث بلغت قيمة الدلالة في اختبار (<0.05) *Independent Sample T-Test* 0.000، كما بلغت نسبة *(N-Gain)* للمجموعة التجريبية 77,50% صنف بـ "فعال"، بينما بلغت للمجموعة الضابطة 34,68% صنف بـ "غير فعال". وبناءً على هذه النتائج، ثبت أن وسيلة التعليم الرقمية Genially يمكن أن تكون وسيلة تعليمية فعالة تدعم تعليم مهارة القراءة لدى الطلاب بصورة أكثر تفاعلية وشمولية.

الكلمات المفتاحية: الوسيلة الرقمية، Genially، تعليم مهارة القراءة، المدخل السياقي

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0523b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak Dilambangkan	Tidak Dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha'	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ڏ	Żal	Ż	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ڙ	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ڦ	Syin	Sy	es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	d	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta'	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ڦ	Za'	ڙ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	'	koma terbalik di atas

غ	Gain	G	Ge
ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	Wa
هـ	Ha'	H	Ha
ءـ	Hamzah	`	Apostrof
يـ	Ya	Y	Ya

B. Konsonan Rangkap karena *Syaddah* Ditulis Rangkap

متعددة	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عدة	Ditulis	<i>'iddah</i>

C. *Ta'Marbuttah*

Semua *ta'marbuttah* ditulis dengan h, baik berada pada kata tunggal ataupun berada di tengah penggabungan kata (kata yang diikuti oleh kata sandang “al”). ketentuan ini tidak diperlakukan bagi kata-kata arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya kecuali dikehendaki kata aslinya.

حِكْمَة	Ditulis	<i>Hikmah</i>
جِزْيَة	Ditulis	<i>Jizyah</i>
كِرْمَةُ الْأَوْلِيَاء	Ditulis	<i>Karamah al auliya'</i>

D. Vokal Pendek dan Penerapannya

ـ	Fathah	Ditulis	A
ـ	Kasrah	Ditulis	I
ـ	Dammah	Ditulis	U
فَلْ	Fathah	Ditulis	<i>Fa'ala</i>
ذَكْرٌ	Kasrah	Ditulis	<i>Zukira</i>
يَذْهَبُ	Dammah	Ditulis	<i>Yazhabu</i>

E. Vokal Panjang

1. Fathah + Alif	Ditulis	A
جَاهِلِيَّةٌ	Ditulis	<i>Jahiliyyah</i>
2. Fathah + ya' mati	Ditulis	A
تَنْسِيَّةٌ	Ditulis	<i>Tansa</i>
3. Kasrah + ya' mati	Ditulis	I
كَرِيمٌ	Ditulis	<i>Karim</i>
4. Dhammah + Wawu mati	Ditulis	U
فَرُوضٌ	Ditulis	<i>Furud</i>

F. Vokal Rangkap

1. Fathah + ya' mati	Ditulis	Ai
بَيْنَكُمْ	Ditulis	<i>Bainakum</i>
2. Fathah + wawu mati	Ditulis	Au
فَوْلٌ	Ditulis	<i>Qaul</i>

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata yang Dipisahkan dengan Apostrof

أَنْتُمْ	Ditulis	<i>A'antum</i>
أَعْدَتْ	Ditulis	<i>U'iddat</i>

لَنْ شَكْرَتْم	Ditulis	<i>La 'in syakartum</i>
----------------	---------	-------------------------

H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf *qamariyyah* maka ditulis menggunakan huruf awal “al”.

القرآن	Ditulis	<i>Al-Qur'an</i>
القياس	Ditulis	<i>Al-Qiyas</i>

2. Bila diikuti huruf *Syamsiah* maka ditulis sesuai dengan huruf pertama *Syamsiah* tersebut.

السماء	Ditulis	<i>As-sama'</i>
الشمس	Ditulis	<i>Asy-syams</i>

I. Penyusunan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

دُوِي الفِروض	Ditulis	<i>Zawi al-furud</i>
أَهْل السُّنْنَة	Ditulis	<i>Ahl as-sunnah</i>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil 'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayat dan inayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan tesis ini yang berjudul "Pengembangan Media Digital Genially dalam Pembelajaran Mahārah Qirā'ah dengan Pendekatan Kontekstual di Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Bantul". Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua termasuk ke dalam umatnya yang mendapat *syafa'at* beliau di hari kiamat kelak. Aamiin.

Penulisan tesis ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar karena adanya dorongan, dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku Kepala Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Nasiruddin, M.S.I., M.Pd., selaku Sekretaris Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas

Islam Negeri Sunan Kalijaga sekaligus Pembimbing Tesis yang telah memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat berguna dalam keberhasilan peneliti dalam studi, serta telah mencerahkan kesabarannya dalam meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini.

5. Bapak Dr. Muhajir, S.Pd.I., M.SI., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing, mengarahkan dan memberikan nasihat dalam menempuh perkuliahan di Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab.
6. Ibu Dr. Hj. R Umi Baroroh, S.Ag., M.Ag., dan Ustadzah Dr. Suci Ramadhanti Febrianti, M.Pd., selaku Validator Ahli Materi yang telah memberikan penilaian, catatan dan saran untuk perbaikan materi pada media digital yang telah dikembangkan dalam tesis ini.
7. Bapak Dr. Adhi Setiyawan, S.Pd., M.Pd., dan Bapak Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I., selaku Validator Ahli Media yang telah memberikan penilaian, catatan dan saran untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan dalam tesis ini.
8. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah bersedia melayani dan membantu mahasiswa dengan setulus hati
9. Ibu Tuti Lestari, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 1 Bantul yang telah memerikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

10. Ibu Anggraini Jamilatun, M.Pd., selaku waka Ismuba SMA Muhammadiyah 1 Bantul yang telah memberi ruang dan dukungan dalam penelitian berlangsung.
11. Ibu Elya Mawarni, S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Bantul yang telah memberikan ruang, dukungan dan penilaian terhadap media digital yang dikembangkan dalam tesis ini.
12. Siswa siswi kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Bantul yang telah berpartisipasi dan bekerja sama dalam membantu jalannya penelitian ini.
13. Dengan sepenuh hati, tesis ini saya persembahkan sepenuhnya kepada kedua Orang tua tercinta, Bapak Didik Eko Sriharyanto dan Ibu Irawati, TA yang selalu memberikan dukungan baik moral, material maupun do'a yang tidak akan pernah putus.
14. Nenek tercinta Fatimah yang selalu memberikan nasihat dan do'a yang tiada henti untuk peneliti.
15. Keluarga Besar Datuk Alm. Tajul Arifin yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Yang selalu memberikan dukungan dan mendo'akan peneliti.
16. Terkhusus untuk Putri Aldina Fahira, S.Pd., Zidna Ilma Dian, S.Pd., dan Raudhatunnur, S.Pd., yang selalu ada di suka maupun duka serta selalu memberi motivasi baik selama masa *study* S2 ini.
17. Dan tidak lupa pula Ayuk Aghnina Rizky Amelia, B.B.A., Winda Safitri, Nurul Izza, S.Pd., dan Siti Rahmawati. Yang selalu membersamai peneliti dari jarak jauh.

18. Rekan-rekan seperjuangan Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab B (HAYFA) angkatan 2023 semester genap yang sudah menjadi teman sekaligus keluarga selama berada di Yogyakarta yang telah memberikan semangat dan motivasi baik secara langsung maupun tidak.
19. Rekan-rekan dan semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu dalam memberikan bantuan dan dukungan untuk penyusunan tesis ini.
20. Untuk seseorang yang belum bisa peneliti tulis dengan jelas namanya disini, namun sudah tertulis jelas di *Lauhul Mahfudz*. Terima kasih sudah menjadi salah satu sumber motivasi peneliti dalam menyelesaikan tesis ini sebagai salah satu bentuk peneliti dalam memantaskan diri. Meskipun saat ini peneliti tidak tahu keberadaanmu entah dibumi bagian mana dan menggenggam tangan siapa. Seperti kata Bj Habibie “Kalau memang dia dilahirkan untuk saya, kamu jungkir balik pun saya yang dapat”.
21. *Last but not least*, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada diri sendiri, Yulva Maya Padilah, S.Pd. Terima kasih telah bertahan sejauh ini. Untuk setiap malam yang dihabiskan karena kelelahan, setiap pagi yang disambut dengan keraguan namun tetap dijalani, serta setiap ketakutan yang berhasil dilawan dengan keberanian. Terima kasih kepada hati yang tetap ikhlas, meski tidak semua hal berjalan sesuai harapan. Terima kasih kepada jiwa yang tetap kuat, meski berkali-kali hampir menyerah. Terima kasih kepada raga yang terus melangkah, meski lelah sering kali tak terlihat. Peneliti bangga kepada diri sendiri yang telah mampu melewati berbagai fase sulit dalam kehidupan ini. Semoga ke depannya, raga ini tetap

kuat. Hati tetap tegar, dan jiwa tetap lapang dalam menghadapi setiap proses kehidupan. Mari terus bekerja sama untuk tumbuh dan berkembang, menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Semoga kebaikan yang telah diberikan menjadi amal shalih dan mendapatkan balasan dan pahala dari Allah SWT. Peneliti menyadari, bahwa tesis ini bermanfaat bagi kita semua. *Aamiin*.

Yogyakarta, 20 Oktober 2025

Peneliti,



Yulva Maya Padilah, S.Pd.

NIM. 23204022029



DAFTAR ISI

JUDUL

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMPAHAN	viii
ABSTRAK.....	ix
الملخص	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI.....	xx
DAFTAR TABEL.....	xxiii
DAFTAR GAMBAR	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Kajian Pustaka.....	7
G. Kajian Teori	16
1. Tinjauan Efektivitas	16
a. Pengertian Efektivitas.....	16
b. Ukuran Efektivitas.....	18
2. Media Pembelajaran Digital	20

a.	Pengertian Media Pembelajaran Digital	20
b.	Bentuk-bentuk Media Pembelajaran Digital	22
c.	Manfaat Media Pembelajaran.....	26
3.	Genially	27
a.	Pengertian Genially	27
b.	Karakteristik Genially	29
c.	Kelebihan dan Kekurangan Genially	30
4.	Pembelajaran Mahārah Qirā'ah	33
a.	Pengertian Mahārah Qirā'ah	33
b.	Jenis-jenis Mahārah Qirā'ah.....	35
c.	Indikator Pencapaian Kemampuan Mahārah Qirā'ah	38
5.	Pendekatan Kontekstual	38
a.	Pengertian Kontekstual.....	38
b.	Karakteristik Model Pembelajaran Kontekstual.....	40
c.	Prinsip-prinsip Model Pembelajaran Kontekstual.....	41
H.	Sistematika Pembahasan	44
BAB II.....		45
METODE PENELITIAN.....		45
A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	45
B.	Model Pengembangan	46
C.	Prosedur Pengembangan	47
D.	Desain Uji Coba Produk	51
E.	Subjek Uji Coba	52
F.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	52
G.	Uji Validitas Instrumen	58
H.	Teknik Analisis Data.....	59
BAB III		68
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		68
A.	Pengembangan Media Digital Genially dalam Pembelajaran Mahārah Qirā'ah dengan Pendekatan Kontekstual Di Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Bantul	68
1.	<i>Analysis</i> (Analisis).....	68
2.	<i>Design</i> (Desain).....	78

3. <i>Development</i> (Pengembangan)	82
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	115
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	121
B. Efektivitas Media Digital Genially dalam Pembelajaran Mahārah Qirā'ah dengan Pendekatan Kontekstual Di Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Bantul.....	121
1. Efektivitas Media Digital Genially dalam Pembelajaran Mahārah Qirā'ah dengan Pendekatan Kontekstual	121
2. Respon Siswa terhadap Media Digital Genially dalam Pembelajaran Mahārah Qirā'ah dengan Pendekatan Kontekstual.....	131
BAB IV	134
PENUTUP	134
A. Kesimpulan	134
B. Saran	135
DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN	148



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tingkat Keefektifan	20
Tabel 2. 1 Kriteria Penilaian	60
Tabel 2. 2 Kriteria Tingkat Validitas	60
Tabel 2. 3 Skor N-Gain.....	67
Tabel 2. 4 Persentase Nilai N-Gain.....	67
Tabel 3. 1 Kriteria Tingkat Validitas	87
Tabel 3. 2 Hasil Uji Validasi Ahli Materi Pertama.....	89
Tabel 3. 3 Hasil Uji Validasi Ahli Materi Kedua	92
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validasi Ahli Media Pertama	96
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validasi Ahli Media Kedua.....	102
Tabel 3. 6 Revisi Produk.....	108
Tabel 3. 7 Hasil Pre-Test Kelas Kontrol	115
Tabel 3. 8 Tabel Post-Test Kelas Kontrol.....	117
Tabel 3. 9 Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen	118
Tabel 3. 10 Tabel Hasil Post-Test Kelas Eksperimen.....	120
Tabel 3. 11 Hasil Uji Validitas Instrumen (Pre-Test-Post-Test).....	122
Tabel 3. 12 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen (Pre-Test-Post-Test)	123
Tabel 3. 13 Hasil Uji Normalitas	125
Tabel 3. 14 Hasil Uji Homogenitas.....	127
Tabel 3. 15 Hasil Uji Independent Sample T-Test	129
Tabel 3. 16 Hasil Uji N-Gain Score Siswa	130
Tabel 3. 17 Kategori Tafsiran Hasil Uji N-Gain Score	131
Tabel 3. 18 Hasil Respon Siswa	132
Tabel 3. 19 Hasil Akhir Angket Respon Siswa	132

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Uji Coba Produk	51
Gambar 3.1 Grafik Pembelajaran Mahārah Qirā'ah	72
Gambar 3.2 Grafik Kebutuhan Media Pembelajaran Digital	72
Gambar 3.3 Grafik Media Pembelajaran Digital.....	73
Gambar 3.4 Grafik Motivasi Belajar	74
Gambar 3.5 Grafik Kebutuhan Media Pembelajaran yang dapat menghubungkan dengan materi bacaan	74
Gambar 3.6 Grafik Kebutuhan Latihan Membaca yang Menarik	75
Gambar 3.7 Grafik Mufrodat yang Disajikan Bervariasi	76
Gambar 3.8 Grafik Latihan yang Menampilkan umpan balik.....	76
Gambar 3.9 Grafik Media Pembelajaran Online	77
Gambar 3 .10 Grafik Media Pembelajaran yang Mendukung Pendekatan Kontekstual	78
Gambar 3. 11 Flowchart Media Digital Genially	81
Gambar 3.12 Tampilan Pendaftaran Platfrom Genially	83
Gambar 3.13 Tampilan Awal Platfrom Genially	84
Gambar 3.14 Tampilan Konfigurasi Media Pembelajaran.....	84
Gambar 315 .Tampilan Menu Platfrom Genially	86



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi Ahli Materi Pertama	148
Lampiran 2 Validasi Ahli Materi Kedua	148
Lampiran 3 Validasi Ahli Media Pertama.....	149
Lampiran 4 Validasi Ahli Media Kedua	149
Lampiran 5 Angket Kebutuhan Siswa	150
Lampiran 6 Angket Respon Siswa.....	152
Lampiran 7 Soal Pre-Test dan Post-Test.....	154
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas	157
Lampiran 9 Hasil Uji N-Gain Score.....	159
Lampiran 10 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	160
Lampiran 11 Dokumentasi	161
Lampiran12 Daftar Riwayat Hidup	165



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di sekolah-sekolah Islam di Indonesia, baik pada jenjang dasar maupun menengah.³ Dalam pembelajarannya, keterampilan berbahasa (mahārah lughawiyyah) menjadi fokus utama, yang meliputi empat aspek, yakni mahārah istima' (menyimak), mahārah kalam (berbicara), mahārah qirā'ah (membaca), dan mahārah kitābah (menulis).⁴ Salah satu keterampilan yang sangat penting dalam memahami teks-teks berbahasa Arab adalah mahārah qirā'ah.⁵ Keterampilan ini tidak hanya menjadi dasar bagi keterampilan yang lain, tetapi juga menjadi sarana untuk memperluas wawasan kebahasaan dan keislaman peserta didik melalui teks bacaan yang autentik.⁶

Namun demikian, dalam praktiknya, pembelajaran mahārah qirā'ah seringkali dihadapkan pada berbagai kendala, seperti rendahnya motivasi belajar siswa, keterbatasan media pembelajaran yang interaktif, serta

³ Imron Ichwani *et al.*, “Analisis Manajemen Program Bahasa Arab Metode Mustaqili Di Lembaga Kursus Pondok Pesantren Miftahul Huda Gading Malang,” Al Maghazi: Arabic Language in Higher Education 1, no. 2 (2023): 2, <https://doi.org/10.51278/al.v1i2.964>.

⁴ Muhammad Tareh Aziz *et al.*, “Pengembangan Kurikulum Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstual Pada Madrasah Aliyah Raudhatul Muttaqien,” Daarus Tsaqofah: Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin 1, no. 2 (2024): 2, <https://doi.org/10.62740/jppuqg.v1i2.150>.

⁵ Suharia Sarif *et al.*, “Strategi Efektif Mengasah Maharah Al-Qiro’ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Akademi Qur'an Al-Haramain, Malaysia,” Khidmat Insani: Jurnal Pengabdian Masyarakat 2, no. 1 (2025): 1.

⁶ Aeni, Farah, “Efektivitas Penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Mahārah Qira’ah Siswa Kelas VII MTs Asy’syafī’iyah Pecangakan Comal Kabupaten Pemalang” (Thesis, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2023).

pendekatan pengajaran yang kurang kontekstual.⁷ Di beberapa sekolah, pembelajaran membaca masih dilakukan secara konvensional dan berpusat pada guru, dengan aktivitas membaca teks dan menjawab soal secara monoton.⁸ Hal ini berdampak pada kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, serta rendahnya pemahaman terhadap isi teks.⁹

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Bantul masih jarang memanfaatkan media pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa guru belum banyak menerapkan variasi dalam media pembelajaran, khususnya yang berbasis teknologi. Media yang digunakan pun masih terbatas pada buku paket.¹⁰ Pola pembelajaran seperti ini secara perlahan dapat menimbulkan kejemuhan pada peserta didik, sehingga mereka belajar hanya karena kewajiban tanpa motivasi untuk memahami materi secara mendalam. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam memahami pelajaran bahasa Arab, terutama dalam keterampilan mahārah qirā'ah. Hal ini terlihat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, banyak siswa mengalami kesulitan dalam membaca teks Arab dengan lafal yang benar serta sesuai dengan tanda baca (harakat). Selain itu, kemampuan mereka dalam membaca teks

⁷ Sarif *et al.*, “Strategi Efektif Mengasah Mahārah Al-Qiro’ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Akademi Qur'an Al-Haramain, Malaysia.”

⁸ Nasrullah La Madi and Niken Putri Azizah, “Efektivitas Metode Reading Theatre Dalam Pembelajaran Drama Di SMP,” JIIBAS: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra 1, no. 1 (2025): 1.

⁹ Adhe Lia Anggreyani Adhel *et al.*, “Peningkatan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas XI dengan Metode PQ4R: Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review dan Tutor Sebaya di MA Darul Amanah Bedono Kabupaten Semarang,” Educativa: Jurnal Pendidikan Agama Islam 3, no. 1 (2025): 1.

¹⁰ Elya Mawarni, Observasi langsung Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab SMA Muhammadiyah 1 Bantul, May 13, 2025.

atau wacana berbahasa Arab juga masih lemah. Adanya rasa takut melakukan kesalahan semakin menghambat proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar tidak berjalan secara optimal.¹¹

Dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, guru harus membuat media pembelajaran yang tepat agar tercipta lingkungan yang dinamis dalam proses pembelajaran.¹² Hal ini menjadi peluang besar mengingat sarana dan prasarana di SMA Muhammadiyah 1 Bantul sudah tergolong memadai. Sekolah telah dilengkapi dengan fasilitas seperti proyektor, akses jaringan internet, serta perangkat multimedia lainnya yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung inovasi dalam pembelajaran. Ketersediaan fasilitas ini memberikan peluang besar bagi guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi secara maksimal.

Mengingat pentingnya peran guru dalam mencapai keberhasilan pengembangan misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah, maka guru perlu mampu memanfaatkan teknologi yang tersedia sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi tersebut diharapkan dapat membuat proses belajar mengajar di kelas menjadi lebih bervariasi, kreatif, dan menyenangkan, sehingga tidak terkesan monoton.¹³

¹¹ Yulva Maya Padilah and Putri Aldina Fahira, “*Pengaruh Metode SQ3R Dalam Pembelajaran Mahārah Qira’ah Di Kelas VIII MTs An-Nizomiyah Tebo Jambi*,” Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching 2, no. 3 (2024): 3, <https://doi.org/10.14421/mahira.2024.23.06>.

¹² Mutakharah Ansar and Bahri Bahri, “*Guru Sejarah Sebagai Agen Perubahan Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif Abad 21*,” Humano: Jurnal Penelitian 15, no. 1 (2024): 1, <https://doi.org/10.33387/humano.v15i1.8162>.

¹³ Friendha Yuanta et al., “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit Materi Perkalian Kelas V Sekolah Dasar*,” Indo-MathEdu Intellectuals Journal 6, no. 1 (2025): 920–26, <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2575>.

Seiring perkembangan teknologi digital, inovasi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan.¹⁴ Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Genially, yaitu *platform* digital berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat konten pembelajaran yang interaktif, visual, dan menarik.¹⁵ Genially dapat digunakan untuk membuat presentasi, infografis, kuis interaktif, hingga permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Penggunaan Genially sejalan dengan kebutuhan peserta didik masa kini yang cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik serta terbiasa dengan media digital.¹⁶

Agar media digital dapat dimanfaatkan secara optimal, diperlukan adanya keterpaduan dengan pendekatan pembelajaran yang tepat. Salah satu pendekatan yang dianggap relevan adalah pendekatan kontekstual, yaitu pendekatan yang menekankan hubungan antara materi pelajaran dengan situasi dan pengalaman nyata dalam kehidupan siswa.¹⁷ Dengan kontekstual, siswa tidak hanya memahami teks secara linguistik, tetapi juga



¹⁴ Permana, B. S et al., “*Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi*,” Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora 4, no. 1 (2024): 19–28, <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.

¹⁵ Riska Imanda et al., “*Edukasi Teknologi Digital Untuk Mendukung Inovasi Pembelajaran Guru Sekolah Dasar*,” Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa 3, no. 4 (2025): 4, <https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i4.2376>.

¹⁶ Annisa Khadijah Shalimar and Diki Rukmana, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Bangun Datar Kelas V*,” Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD) 12, no. 2 (2024): 2, <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.34632>.

¹⁷ Amanda Fathin Furroyda et al., “*Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbasis Tpack Terhadap Hasil Belajar PPKN Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta*,” SITTAH: Journal of Primary Education 3, no. 2 (2022): 145–60, <https://doi.org/10.30762/sittah.v3i2.522>.

mengaitkannya dengan pengalaman dan lingkungan mereka, sehingga makna bacaan menjadi lebih bermakna dan kontekstual.¹⁸

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran digital yang berbasis Genially dan dirancang dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan maharah qirā'ah siswa. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi solusi atas rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca, serta memberikan alternatif media interaktif yang mendukung pembelajaran Bahasa Arab secara lebih efektif, khususnya di kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Bantul sebagai subjek penelitian ini.

B. Batasan Masalah

Dengan mempertimbangkan beberapa keterbatasan, peneliti menetapkan batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian difokuskan pada pembelajaran mahārah qirā'ah di kelas XI.
2. Pengembangan yang dilakukan terbatas pada media digital Genially untuk pembelajaran mahārah qirā'ah.
3. Subjek penelitian hanya melibatkan guru dan siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Bantul Yogyakarta pada tahun ajaran 2025/2026.

¹⁸ Yohana Ndjoermana *et al.*, “Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Anekdot Siswa Kelas X,” Dharmas Education Journal (DE_Journal) 4, no. 1 (2023): 64–73, <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.1286>.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media digital Genially dalam pembelajaran Mahārah Qirā'ah dengan pendekatan kontekstual di Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Bantul?
2. Bagaimana efektivitas media digital Genially dalam pembelajaran Mahārah Qirā'ah dengan pendekatan kontekstual di Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Bantul?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media digital Genially dalam pembelajaran mahārah qirā'ah dengan pendekatan kontekstual di Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Bantul.
2. Untuk mengetahui efektivitas media digital Genially dalam pembelajaran mahārah qirā'ah dengan pendekatan kontekstual di Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Bantul.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya pada media digital Genially dalam pembelajaran Mahārah Qirā'ah dengan pendekatan kontekstual.

Ini memberikan kontribusi pada pengembangan teori-teori pendidikan yang mengintegrasikan teknologi di SMA Muhammadiyah 1 Bantul Yogyakarta.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai referensi untuk meningkatkan sarana prasarana, guna untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, yang akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran Bahasa Arab pada pembelajaran mahārah qirā'ah dengan menggunakan media digital Genially untuk lebih memahami dan lebih mudah menyerap materi yang dipelajari.

F. Kajian Pustaka

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

Pertama, artikel yang ditulis oleh Dewi (2023) berjudul “*Meningkatkan Hasil Belajar dan Self-Regulated Learning melalui Media*

Pembelajaran Interaktif Genially".¹⁹ Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Genially serta menilai efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan self-regulated learning (SRL) peserta didik. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) yang meliputi tahapan validasi oleh ahli, uji coba terbatas, serta evaluasi terhadap kepraktisan dan efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially layak digunakan dan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, sekaligus mendorong kemandirian belajar melalui penguatan aspek SRL.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan tesis berjudul "Pengembangan Media Digital Genially dalam Pembelajaran Mahārah Qirā'ah dengan Pendekatan Kontekstual di Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Bantul". Kedua penelitian sama-sama menggunakan platform digital Genially sebagai media pembelajaran interaktif utama dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, metode yang diterapkan juga serupa, yakni penelitian pengembangan (R&D) yang mencakup tahap validasi, revisi, dan uji coba untuk memastikan kelayakan serta efektivitas media pembelajaran.

Meskipun demikian, terdapat beberapa perbedaan mendasar antara keduanya. Penelitian Dewi (2023) berfokus pada peningkatan hasil belajar

¹⁹ Leyana Candrika Dewi et al., "Meningkatkan Hasil Belajar dan Self-Regulated Learning melalui Media Pembelajaran Interaktif Genially," Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran 8, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2>.

secara umum serta penguatan kemampuan belajar mandiri (SRL) tanpa menyebutkan bidang studi secara spesifik. Sementara itu, penelitian tesis ini secara khusus menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran Genially untuk keterampilan membaca (*mahārah qirā'ah*) dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menerapkan pendekatan kontekstual, yang menghubungkan materi ajar dengan pengalaman nyata dalam kehidupan siswa. Selain itu, sasaran penelitiannya juga berbeda; Dewi meneliti siswa secara umum tanpa menyebutkan jenjang pendidikan tertentu, sedangkan penelitian tesis ini secara spesifik difokuskan pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Bantul.

Kedua, Tesis yang ditulis oleh Andhika Najib Azka (2025) berjudul “*Efektivitas Pembelajaran Diferensiasi Menggunakan Genially dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*”.²⁰ Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan persepsi mahasiswa terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar melalui penggunaan Genially dalam konteks pembelajaran diferensiasi, serta menguji efektivitas media tersebut dalam meningkatkan keterampilan membaca. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan *quasi-eksperimen*, melibatkan dua kelompok mahasiswa yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

²⁰ Andhika Najib Azka, “*Faaliyah Istikhdam Genially Fi Ta'limil Qiroah Min Mandzur Taallumil Mutabayyan Lada Thullab Qismi Ulumul Quran Waat Tafsir Kuliyiyati Usuluddin Bi Jamiah Syarif Hidayatullah*.” (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2025).

penggunaan media Genially terbukti efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, serta kemampuan membaca mahasiswa. Nilai signifikansi uji-t sebesar 0,000 ($< 0,05$) memperkuat temuan bahwa media ini efektif dalam penerapan pembelajaran diferensiasi.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan tesis berjudul “Pengembangan Media Digital Genially dalam Pembelajaran Mahārah Qirā’ah dengan Pendekatan Kontekstual di Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Bantul”. Keduanya sama-sama memanfaatkan Genially sebagai media pembelajaran digital interaktif yang berorientasi pada peningkatan keterampilan membaca dalam bahasa Arab. Selain itu, keduanya menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar peserta didik, serta didasarkan pada teori pembelajaran modern yang mempertimbangkan perbedaan karakteristik individu.

Namun demikian, terdapat beberapa perbedaan mendasar antara kedua penelitian tersebut. Penelitian Azka (2025) berfokus pada penerapan pembelajaran diferensiasi (*differentiated learning*) untuk menyesuaikan keberagaman kemampuan mahasiswa dalam satu kelas, sedangkan penelitian ini lebih menitikberatkan pada pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman dan situasi nyata siswa. Dari segi subjek penelitian, Azka meneliti mahasiswa tingkat awal di perguruan tinggi, sementara penelitian ini difokuskan pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Bantul. Selain itu, perbedaan juga terletak pada

metodologi yang digunakan: Azka menggunakan pendekatan *quasi-eksperimen* untuk menguji efektivitas, sedangkan penelitian ini mengadopsi model penelitian dan pengembangan (R&D) yang mencakup proses pembuatan, validasi, revisi, serta pengujian kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran secara menyeluruh.

Ketiga, artikel yang ditulis oleh Susiawati, Mardani, dan Alhaq (2024) berjudul “*The Role and Strategy of Digital Technology in Improving the Arabic Language Learning Process*”.²¹ Artikel ini merupakan studi literatur yang menganalisis berbagai penelitian terkait penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peran, strategi implementasi, dan tantangan teknologi digital dalam meningkatkan proses pembelajaran bahasa Arab. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan teknologi digital seperti aplikasi pembelajaran, *e-learning*, dan alat interaktif dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswa. Selain itu, artikel ini juga menekankan pentingnya pelatihan guru, pengembangan infrastruktur, serta adaptasi konten pembelajaran terhadap konteks budaya lokal untuk optimalisasi penggunaan teknologi digital.

Penelitian ini memiliki kesamaan, terutama dalam hal pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran bahasa Arab. Baik artikel maupun penelitian ini mengakui bahwa digitalisasi pembelajaran dapat

²¹ Iis Susiawati et al., “*The Role And Strategy Of Digital Technology In Improving The Arabic Language Learning Process*,” Hunafa: Jurnal Studia Islamika 21, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.24239/jsi.v21i2.783>.

meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Keduanya juga menekankan bahwa teknologi seperti Genially atau platform interaktif lainnya memiliki potensi besar untuk mendukung keterampilan berbahasa Arab, khususnya keterampilan membaca (mahārah qirā'ah), dengan pendekatan yang sesuai konteks dan kebutuhan siswa.

Namun, terdapat beberapa perbedaan mendasar antara keduanya. Penelitian oleh Susiawati dkk. bersifat kajian literatur (*library research*) dan berskala umum, menelaah berbagai teknologi secara luas dalam konteks global dan regional, tanpa mengembangkan satu media pembelajaran tertentu. Sementara itu, penelitian ini bersifat pengembangan media (R&D) dan secara spesifik fokus pada pengembangan media Genially dalam konteks pembelajaran qirā'ah dengan pendekatan kontekstual. Dari segi metode, artikel ini tidak melakukan uji lapangan terhadap efektivitas suatu media tertentu, sedangkan penelitian ini menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media Genially yang dirancang khusus untuk siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Bantul.

Keempat, tesis yang ditulis oleh Nabiilah, A. (2025) berjudul “*Tarā'iq Ta'līm al-Lughah al-'Arabiyyah wa Tanfidhuhā li Tarqiyat Ta'līmihā: Studi Kasus di MAN 2 Kota Malang dan SMA Riyād al-Jannah*”.²² Merupakan studi kasus yang mengeksplorasi berbagai strategi pengajaran bahasa Arab di SMA Islam, yakni di Madrasah Aliyah Negeri

²² Nabiilah, A., “*Tarā'iq Ta'līm al-Lughah al-'Arabiyyah wa Tanfidhuhā li Tarqiyat Ta'līmihā: Studi Kasus di MAN 2 Kota Malang dan SMA Riyād al-Jannah*.” (UIN Malang, 2025).

(MAN) 2 Malang dan MTs Riyad al-Jannah Subang. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil studi menunjukkan bahwa implementasi metode seperti diskusi, tamyiz, dan penggunaan media berbasis kartu kata atau cerita populer efektif meningkatkan pemahaman tata bahasa, kosakata, dan keterampilan siswa. Faktor pendukung keberhasilan mencakup keberagaman media, keterlibatan aktif guru, serta lingkungan belajar yang kondusif, meski masih terdapat tantangan seperti perbedaan kemampuan antar siswa dan keterbatasan waktu.

Kajian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama menyoroti strategi pengajaran bahasa Arab yang variatif dan kontekstual. Kedua penelitian juga menekankan pentingnya penggunaan media dan metode interaktif (misalnya diskusi, kartu kata) untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar bahasa Arab di tingkat menengah atas.

Namun, terdapat perbedaan signifikan antara keduanya. Studi kasus ini bersifat deskriptif kualitatif dan berskala umum pada dua sekolah, sedangkan penelitian ini bersifat penelitian pengembangan (R&D) yang menghasilkan media digital berbasis Genially, lengkap dengan pengujian validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Selain itu, penelitian ini secara tegas menerapkan pendekatan kontekstual untuk mengaitkan materi mahārah qirā'ah dengan kehidupan siswa, sebuah pendekatan yang tidak menjadi fokus utama pada tesis studi kasus tersebut. Lebih jauh, penelitian ini

berfokus pada satu sekolah (SMA Muhammadiyah 1 Bantul) dan satu jenjang kelas (XI), sehingga lebih terarah dan kontekstual.

Dengan demikian, meskipun studi kasus tersebut memberikan landasan empiris dan inspirasi metode pengajaran interaktif, penelitian ini memberikan kontribusi lebih konkret melalui pengembangan produk media digital yang tervalidasi, serta penerapan kontekstual yang sistematis dan diarahkan khusus untuk peningkatan mahārah qirā'ah.

Kelima, artikel yang ditulis oleh Asyiq dan Sahal (2025) berjudul “*Pembelajaran Muhadatsah Melalui Pendekatan Kontekstual di Pondok Pesantren Kyai Syarifuddin Lumajang*”.²³ Artikel ini merupakan studi kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) dalam pembelajaran muhadatsah (keterampilan berbicara) di lingkungan pesantren. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan CTL mampu meningkatkan kemampuan santri dalam berbicara bahasa Arab dengan lebih alami, lancar, dan bermakna. Hal ini dibuktikan melalui pelaksanaan pembelajaran berbasis praktik langsung, penggunaan konteks keseharian santri (seperti percakapan di pasar, rumah, atau masjid), dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, ditemukan pula faktor pendukung seperti latar belakang siswa dan model pembelajaran yang

²³ Abdullah Asyiq and Ahmad Sahal, “*Pembelajaran Muhadatsah Melalui Pendekatan Kontekstual Di Pondok Pesantren Kyai Syarifuddin Lumajang*,” Arabia: Jurnal Ilmu Bahasa Arab 3, no. 1 (2025), <https://jurnal.iaibafa.ac.id/index.php/Arabia/>.

menarik, serta faktor penghambat seperti rendahnya kepercayaan diri dan lemahnya manajemen lembaga.

Artikel ini memiliki kesamaan, terutama dalam hal penggunaan pendekatan CTL dalam pembelajaran bahasa Arab. Keduanya sepakat bahwa CTL sangat relevan diterapkan untuk memperkuat keterampilan berbahasa, dengan cara mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa. Selain itu, kedua penelitian sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa aktif siswa, baik dalam bentuk *muhadatsah* (berbicara) maupun *qirā'ah* (membaca).

Namun demikian, perbedaan signifikan terdapat pada fokus keterampilan bahasa, metode, dan media yang digunakan. Artikel Asyiq dan Sahal menitik beratkan pada kemampuan berbicara (*mahārah kalām*) melalui pendekatan kontekstual dalam lingkungan pesantren, tanpa melibatkan media digital. Sebaliknya, pada penelitian ini berfokus pada keterampilan membaca (*mahārah qirā'ah*) dengan pengembangan media pembelajaran digital Genially, yang diuji secara menyeluruh melalui pendekatan Research and Development (R&D). Media Genially yang dikembangkan dalam penelitian ini membawa pendekatan CTL ke dalam platform digital, yang menjadikannya lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Dari segi sasaran pembelajaran, artikel ini mengkaji santri di lingkungan pesantren yang memiliki karakteristik pendidikan tradisional dan berbasis asrama, sedangkan penelitian ini difokuskan pada siswa kelas

XI di sekolah menengah umum (SMA Muhammadiyah 1 Bantul), yang berada dalam sistem pendidikan formal.

G. Kajian Teori

1. Tinjauan Efektivitas

Efektivitas dipahami sebagai tingkat keberhasilan suatu sistem, proses, atau strategi dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara optimal dan sesuai harapan. Dalam konteks media pembelajaran, efektivitas menunjukkan sejauh mana media tersebut mampu merealisasikan tujuan penyampaian informasi serta memberikan pengaruh yang tepat kepada peserta didik sesuai dengan yang diharapkan.

a. Pengertian Efektivitas

Efektivitas pembelajaran dapat dipahami sebagai tingkat keberhasilan sebuah proses interaksi, baik antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru, dalam lingkungan edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Istilah efektivitas berasal dari bahasa Inggris *effective* yang berarti berhasil atau mampu menghasilkan sesuatu dengan baik. Dalam Kamus Ilmiah Populer, efektivitas dipahami sebagai ketepatan dalam penggunaan, daya guna, atau kemampuan suatu tindakan dalam menunjang tercapainya tujuan. Dengan demikian, efektivitas merupakan elemen penting dalam setiap organisasi, kegiatan, atau program untuk memastikan bahwa sasaran yang direncanakan dapat

dicapai secara optimal. Suatu kegiatan dikatakan efektif apabila tujuan atau sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai.²⁴

Efektivitas pembelajaran dapat diamati melalui keterlibatan siswa selama proses belajar, tanggapan mereka terhadap kegiatan pembelajaran, serta tingkat penguasaan konsep yang dicapai. Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien, diperlukan interaksi yang saling mendukung antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan bersama. Selain itu, efektivitas tersebut juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, ketersediaan sarana dan prasarana, serta pemilihan media pembelajaran yang tepat guna mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh.²⁵

Efektivitas pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses belajar yang berjalan sesuai fungsi dan tujuannya, yakni membantu peserta didik memperoleh kemampuan tertentu, pengetahuan, serta perilaku dengan cara yang mudah, menyenangkan, dan terarah. Pembelajaran dapat dinilai efektif apabila pelaksanaannya mampu mencapai target yang telah

²⁴ Christian Punu *et al.*, “Efektifitas Program Pemberdayaan Masyarakat Bagi Usaha Kecil Menengah (UKM) Di Kota Manado,” *Governance* 1, no. 2 (2021), <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/governance/article/view/34874>.

²⁵ Marfuah Marfuah *et al.*, “Efektivitas Pembelajaran Ilmu Tajwid Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa Kelas XII RPL 2 SMKN 1 Wonosobo,” *Karakter : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 3 (2025): 275–87, <https://doi.org/10.61132/karakter.v2i3.1245>.

dirumuskan, baik dalam hal pencapaian tujuan pendidikan maupun hasil belajar peserta didik secara optimal.²⁶

Berdasarkan penjelasan di atas, efektivitas pembelajaran dapat disimpulkan sebagai indikator keberhasilan suatu proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah dirumuskan. Pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi interaksi yang optimal antara guru dan siswa, tercipta keterlibatan aktif peserta didik, muncul respon positif terhadap kegiatan pembelajaran, serta terlihat peningkatan penguasaan konsep. Selain itu, efektivitas juga dipengaruhi oleh kesesuaian lingkungan sekolah, ketersediaan sarana dan prasarana, serta penggunaan media pembelajaran yang tepat. Secara keseluruhan, proses pembelajaran dinilai efektif apabila mampu mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan perilaku peserta didik secara optimal, serta memenuhi target pembelajaran yang diharapkan.

b. Ukuran Efektivitas

Efektivitas pembelajaran merupakan ukuran yang menggambarkan tingkat keberhasilan suatu proses belajar mengajar.

Dalam penelitian ini, kriteria keefektifan yang digunakan merujuk pada pendapat Ahmad Muhli, yang menjelaskan bahwa efektivitas pembelajaran dapat dinilai melalui beberapa indikator, yaitu:²⁷

²⁶ Wita Marheni et al., “Perencanaan Dan Pelaksanaan Pembelajaran Yang Efektif,” Student Scientific Creativity Journal 3, no. 1 (2025): 48–56, <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v3i1.4650>.

²⁷ Muhli, Ahmad, *Efektivitas Pembelajaran* (Jakarta: Wordpress, 2017). hlm. 10.

- 1) Ketuntasan belajar dicapai apabila minimal 75% dari seluruh peserta didik memperoleh nilai sekurang-kurangnya 60 sebagai indikator peningkatan hasil belajar.
- 2) Model pembelajaran dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar apabila terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kemampuan awal siswa dan kemampuan setelah mengikuti pembelajaran.
- 3) Minat dan motivasi: Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila mampu mendorong peningkatan minat dan motivasi belajar siswa. Setelah mengikuti pembelajaran, siswa diharapkan memiliki semangat belajar yang lebih tinggi serta berupaya mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Di samping itu, proses pembelajaran perlu berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.

Dengan memperhatikan kriteria-kriteria tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menilai tingkat efektivitas pembelajaran yang diterapkan serta mengkaji pengaruhnya terhadap pencapaian ketuntasan belajar, juga terhadap peningkatan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung secara menyenangkan.

Nilai akhir hasil belajar siswa akan diinterpretasikan menggunakan pedoman sebagai berikut:²⁸

Tabel 1. 1 Tingkat Keefektifan

Nilai/Angka	Tingkat Keefektifan
80 – 100	Sangat Baik
66 – 79	Baik
56 – 65	Cukup Baik
40 – 55	Kurang Baik
30 - 39	Sangat Kurang Baik

Ada tiga indikator pembelajaran efektif, yaitu: 1) Ketuntasan belajar, 2) Meningkatkan hasil belajar siswa, 3) Minat dan motivasi. Untuk ketiga indikator pembelajaran efektif saling terkait dan saling mendukung. Dikatakan efektif apabila semua indikator yang dimaksud mencapai kategori minimal terbaik.

2. Media Pembelajaran Digital

a. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Istilah "media" berasal dari kata Latin "medius", yang secara harfiah bermakna perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, konsep ini merujuk pada perantara atau pengantar pesan yang menghubungkan pengirim dengan penerima. Secara umum, media berfungsi sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran dan pengajaran.²⁹

²⁸ Bistari, "Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif," *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan* 1, no. 2 (2017): 13–20, <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v1i2.25082>.

²⁹ Kasinyo Harto, *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 75.

Pembelajaran digital merujuk pada media pembelajaran berbasis teknologi yang mengalami perkembangan cepat dan semakin banyak diterapkan dalam proses belajar mengajar saat ini. Sebagai alat pendukung, pembelajaran digital dirancang untuk memotivasi siswa dalam melatih keterampilan yang sesuai dengan tuntutan zaman, serta membuka peluang bagi peserta didik guna mengasah kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah melalui kolaborasi serta komunikasi.³⁰ Media pembelajaran berbasis digital mampu menyajikan materi ajar dalam format kontekstual, audio, serta visual yang menarik dan bersifat interaktif.³¹

Menurut Holzberger, 2013 (dalam Mawar Sari et al, 2024)

mengemukakan bahwa pembelajaran digital merupakan proses penyampaian materi melalui berbagai bentuk media digital, seperti teks dan gambar, yang disampaikan menggunakan jaringan internet.³² Sementara itu, menurut Dede Salim sebagaimana dikutip dalam Suchyadi (2021), pembelajaran digital termasuk dalam bentuk pendidikan jarak jauh, yaitu proses penyampaian instruksi secara formal di mana peserta didik dan pendidik terpisah oleh waktu maupun lokasi geografis.³³

³⁰ Agusta Kurniati et al., “*Digitalisasi Dongeng Nusantara Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Era Digital Di Tingkat Sekolah Dasar*,” Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar 8, no. 2 (2022): 2, <https://doi.org/10.31932/jpdp.v8i2.1964>.

³¹ Mawar Sari et al., “*Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*,” Warta Dharmawangsa 18, no. 1 (2024): 1, <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>.

³² *Ibid.* hlm. 26.

³³ Auzahra, D., “*Strategi Pembelajaran Guru Terhadap Siswa Slow Learner Kelas 2 Di MI Pembangunan Jakarta*.” (Skripsi Sarjana, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024). hlm. 16.

Berdasarkan penguraian pandangan beberapa ahli di atas, kesimpulan dapat diambil bahwa media pembelajaran berbasis digital adalah sarana yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran kepada siswa. Materi ini dapat berwujud teks, gambar, animasi, audio, serta video, dan bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran. Pendekatan ini dapat melibatkan interaksi antara siswa dan guru, meskipun tidak selalu melalui kontak fisik langsung. Sebaliknya, transmisi informasi dan interaksi terjadi melalui bantuan sinyal dan perangkat teknologi.

b. Bentuk-bentuk Media Pembelajaran Digital

Adapun menurut Evinur (2024), jenis-jenis media digital yang digunakan dalam pembelajaran berlangsung diantaranya:³⁴

a) *Microsoft Power Point*

Microsoft PowerPoint merupakan perangkat lunak yang berfungsi untuk membantu menyusun presentasi secara efektif, profesional, dan praktis. Aplikasi ini memudahkan dalam menyampaikan ide secara lebih menarik dan terarah melalui fitur pembuatan *slide*, *outline* presentasi, tampilan *slide* yang interaktif, serta dukungan visual seperti *clip art* yang dapat ditayangkan langsung di layar komputer.

³⁴ khofifah, E. N, “*Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Pendekatan Expository Di MTsN 6 Kediri*” (Doctoral dissertation, IAIN Kediri, 2024).

Dari segi pembelajaran, *Microsoft PowerPoint* mendukung proses belajar dengan menampilkan unsur multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan video. Program ini umum digunakan dalam kegiatan pembelajaran, pelatihan, promosi, maupun layanan lainnya dengan mengintegrasikan berbagai media. Kehadiran media ini menjadi salah satu solusi untuk membantu memahami materi yang bersifat abstrak melalui tampilan visual yang lebih konkret dan menarik.

b) *Google Classroom*

Google Classroom merupakan platform kelas virtual yang dikembangkan oleh *Google*. Layanan ini mengintegrasikan berbagai fitur *Google* untuk mendukung lembaga pendidikan dalam beralih menuju sistem pembelajaran tanpa kertas. Serupa dengan Edmodo, aplikasi ini memungkinkan guru membuat kelas secara daring dan berinteraksi langsung dengan peserta didik.

Melalui *Google Classroom*, guru dapat memberikan tugas atau pekerjaan rumah secara online, sementara proses pengumpulan dan penilaianya dapat dilakukan secara otomatis dengan bantuan koneksi internet. Peserta didik pun dapat mengakses materi dan mengerjakan tugas dari mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.

c) *Google Form*

Google Form merupakan salah satu layanan yang disediakan oleh *Google* dan terintegrasi dalam *Google Drive* bersama dengan *Google Dokumen*, *Google Slides*, serta *Google Sheets*. Melalui *Google Form*, tanggapan dari survei dapat diolah secara otomatis dan ditampilkan dalam bentuk grafik, seperti diagram lingkaran. Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa *Google Form* termasuk bagian dari layanan *Google Docs* yang berfungsi untuk melakukan survei daring, membuat kuis, merencanakan kegiatan, serta mengumpulkan berbagai jenis data atau informasi.

d) *Youtube*

Video memiliki banyak manfaat yang dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran melalui bantuan teknologi. Dengan demikian, fungsi video tidak lagi terbatas sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media untuk membangun jejaring belajar antar peserta didik. Dalam konteks ini, para ahli mengembangkan kerangka kerja I-3 (imaji, interaktivitas, dan integrasi) yang berfungsi memberikan panduan praktis bagi guru dalam merancang strategi pedagogis serta mengembangkan video sebagai media pembelajaran daring.

e) *Quizizz*

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang menghadirkan aktivitas multipemain ke dalam ruang kelas, sehingga proses latihan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui penggunaan *Quizizz*, peserta didik dapat mengikuti kegiatan latihan secara langsung di kelas menggunakan perangkat elektronik masing-masing.

f) *Canva*

Canva adalah aplikasi desain visual yang dirancang dengan antarmuka sederhana sehingga mudah digunakan, bahkan oleh pengguna yang masih pemula. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur menarik yang mendukung pembuatan konten visual, memungkinkan pengguna untuk berkreasi secara bebas dan mengekspresikan ide-ide mereka dengan lebih kreatif.

Berbagai bentuk-bentuk media pembelajaran di atas memberikan kontribusi besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam menunjang proses pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan fleksibel. Dan memiliki fungsi yang khas dari masing-masing bentuk-bentuk media pembelajaran digital.

Kehadiran media-media tersebut mencerminkan kebutuhan pembelajaran masa kini yang menuntut interaktivitas, aksesibilitas, dan keberagaman format penyajian. Dalam konteks ini, Genially menjadi alternatif yang relevan karena menggabungkan elemen-

elemen tersebut dalam satu *platform*. Genially memungkinkan pengguna membuat media pembelajaran interaktif yang mencakup teks, gambar, video, animasi, dan kuis, sehingga berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memudahkan pemahaman materi.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan rekan-rekannya, sebagaimana dijelaskan dalam buku karya Hamzah B dan Nina Lamatenggo, menguraikan beberapa manfaat penggunaan media dalam proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut:³⁵

- a) Materi pelajaran dapat disampaikan secara lebih tersandar.
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c) Kegiatan belajar menjadi lebih interaktif.
- d) Waktu yang diperlukan untuk menyampaikan pembelajaran dapat lebih efisien.
- e) Kualitas hasil belajar dapat meningkat, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- f) Pembelajaran dapat dilakukan di mana dan kapan saja sesuai kebutuhan.

³⁵ Hamzah B Uno and Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi Dan Informasi* (Bumi Aksara, 2011). hlm. 124.

g) Meningkatkan sikap positif peserta didik memperkuat proses pembelajaran, sekaligus memberikan dampak positif bagi pendidik.

3. Genially

a. Pengertian Genially

Genially merupakan salah satu *platform* daring yang digunakan sebagai media pembelajaran *online*.³⁶ *Platform* ini dikembangkan oleh sebuah perusahaan rintisan Spanyol yang berdiri sejak tahun 2015.³⁷

Menurut Khoiron dkk., (dalam Yuniastuti et al., 2021)

Genially dapat digambarkan sebagai *platform* yang memungkinkan pengguna untuk menyajikan bahan ajar secara digital dengan dukungan berbagai fitur interaktif.³⁸ Sementara itu, Sanchez & Plumettaz-Sieber (dalam Hermita et al., 2022) menjelaskan bahwa Genially adalah media pembelajaran berbasis *online* yang memungkinkan penggunanya menciptakan narasi dan menyampaikan informasi secara menarik dan estetis.³⁹

³⁶ Jhon Enstein et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially,” Jurnal Jendela Pendidikan 2, no. 01 (2022): 01, <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>.

³⁷ Siska Rahmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia” (Skripsi, Universitas Pakuan, 2022), <https://eprints.unpak.ac.id/>. hlm. 18.

³⁸ Yuniastuti, M. and Khoiron, M., *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial: Tinjauan Teoritis Dan Pedoman Praktis*. (Scorpindo Media Pustaka, 2021). hlm. 104.

³⁹ Gellbard Alberto Nono et al., “Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas X SMAN 4 Kupang,” Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran (JPPP) 6, no. 1 (n.d.): 2025, <https://doi.org/DOI: 10.30596/jppp.v6i1.21765>.

Genially menyediakan beragam jenis konten yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, seperti poster, konten kreatif, permainan edukatif, dan infografis. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Media ini tergolong sebagai media pembelajaran berbasis *online* yang mampu menstimulasi gaya belajar peserta didik baik visual, auditori, maupun kinestetik sehingga membantu mereka lebih fokus dalam memahami materi.⁴⁰

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Genially merupakan media pembelajaran interaktif berbasis daring dengan tampilan berupa *slides* yang dapat digunakan secara gratis dan dilengkapi berbagai fitur menarik. Kehadiran Genially memberi ruang bagi guru untuk menyalurkan kreativitasnya dalam merancang bahan ajar yang lebih dinamis dan interaktif. *Platform* ini juga menawarkan beragam format presentasi, seperti infografis, gamifikasi, video presentasi, gambar interaktif, panduan pembelajaran, materi pelatihan, kartu dan poster interaktif, hingga konten yang dapat dikustomisasi sesuai kebutuhan.

⁴⁰ Yuniastuti, M. and Khoiron, M., *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial: Tinjauan Teoritis Dan Pedoman Praktis*. hlm. 104.

b. Karakteristik Genially

Platform ini dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna, misalnya untuk membuat presentasi, infografis, gamifikasi, video presentasi, gambar maupun kartu interaktif, panduan digital, serta materi pelatihan atau tutorial berbasis interaksi. Seluruh fitur tersebut hanya dapat diakses secara daring melalui perangkat seperti *smartphone* atau laptop milik guru dan peserta didik.⁴¹ Genially menyediakan beragam *template* dengan berbagai tema yang dapat dipilih sesuai keperluan. *Template* tersebut tersedia langsung di dalam platform Genially, atau berasal dari hasil rancangan pengguna lain yang dibagikan secara publik.⁴²

Melalui Genially, pengguna dapat menciptakan konten interaktif yang menarik secara visual, seperti poster, permainan edukatif, materi pembelajaran digital, dan infografis (Dzenskevich).⁴³ Secara umum, penggunaan Genially dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, *platform* ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling berbagi

⁴¹ *Ibid.* hlm. 98.

⁴² Nurlaily Khoirun Ni'mah *et al.*, “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang,” Jurnal Metamorfosa 10, no. 1 (2022): 1, <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>.

⁴³ Hermita, N *et al.*, “Designing Interactive Games for Improving Elementary School Students’ Number Sense,” Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika 12, no. 2 (2021): 413–26.

pengetahuan serta mengembangkan kemampuan komunikasi mereka secara lebih aktif.⁴⁴

c. Kelebihan dan Kekurangan Genially

Menurut Margarita González del Hierro dalam bukunya yang berjudul Genially, terdapat sejumlah potensi dan keunggulan yang dimiliki oleh *platform* Genially, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Interaktivitas (*Interactividad*), Genially memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menelusuri berbagai informasi melalui fitur seperti *tag*, jendela informasi, serta tautan antarhalaman dan *link*. Hal ini dapat menarik minat belajar peserta didik karena informasi disajikan dalam bentuk konten yang mendorong eksplorasi aktif.
- 2) *Storytelling*, fitur ini membantu pendidik dalam menyampaikan materi melalui pendekatan bercerita dengan dukungan berbagai sumber daya grafis. Genially menyediakan beragam ikon, gambar, peta, dan elemen interaktif yang dapat diunggah langsung dari berbagai sumber seperti *Pixabay*, *Giphy*, *Google Maps*, *Playbuzz*, *YouTube*, *Google Form*, atau *Typeform*. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, mendukung daya ingat, berpikir kritis, kreativitas, serta menghadirkan metafora visual yang menarik.

⁴⁴ Neni Hermita et al., “Elementary Teachers’ Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT),” Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE), January 30, 2022, 1–20, <https://doi.org/10.23917/ijolae.v4i2.14757>.

- 3) Animasi (*Animación*), efek visual dari elemen animasi yang disediakan Genially mampu memperkaya suasana belajar dan mengubah konten statis menjadi karya visual yang lebih hidup dan dinamis.
- 4) Gamifikasi (*Gamificación*), melalui elemen permainan yang disematkan dalam media pembelajaran, peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses eksplorasi dan penemuan. Hal ini berkontribusi pada peningkatan motivasi, konsentrasi, pemahaman konsep, serta kemampuan pemecahan masalah mereka.⁴⁵

Namun, di samping berbagai keunggulannya, Genially juga memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

- 1) Bahasa terbatas, yaitu Genially hanya menyediakan tiga pilihan bahasa, yakni Inggris, Spanyol, dan Prancis. Kondisi ini dapat menjadi kendala bagi pengguna yang tidak menguasai salah satu dari ketiga bahasa tersebut
- 2) Ketergantungan pada koneksi internet, sebab proses desain di Genially hanya dapat dilakukan secara daring. Ketika koneksi internet terputus, aktivitas pembuatan atau pengeditan desain tidak dapat dilanjutkan.

⁴⁵ Margarita González del Hierro, “Genially,” *Spanyol: Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional*, ahead of print, 2019, https://doi.org/104438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5. hlm.3.

- 3) Batasan fitur untuk akun gratis, di mana pengguna hanya dapat mengakses fitur dasar yang tersedia secara cuma-cuma. Untuk memanfaatkan seluruh fitur dan fasilitas premium, pengguna perlu meningkatkan akun menjadi versi berbayar.

Genially sendiri menyediakan dua jenis layanan, yaitu versi gratis (*free*) dan versi berbayar (*premium*). Pada versi berbayar, pengguna dapat memanfaatkan fitur yang lebih lengkap seperti akses tak terbatas terhadap *template* premium, kemampuan mengunduh hasil karya dalam berbagai format, penyimpanan yang lebih besar, serta pilihan interaktivitas yang lebih luas. Di sisi lain, versi gratis tetap menyediakan fitur inti yang memungkinkan pengguna membuat media pembelajaran interaktif, meskipun dengan keterbatasan seperti adanya watermark, keterbatasan akses *template* tertentu, dan tidak tersedianya fasilitas unduhan penuh.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Genially versi gratis (*free*). Meskipun memiliki beberapa keterbatasan, fitur yang tersedia pada versi gratis dinilai sudah mencukupi untuk proses pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

4. Pembelajaran Mahārah Qirā'ah

a. Pengertian Mahārah Qirā'ah

Secara etimologis, istilah mahārah qirā'ah berasal dari bahasa Arab. Kata maharah (مهارۃ) merupakan bentuk masdar dari kata (مهر - بمهر) yang berarti terampil atau mahir. Sementara itu, al-qirā'ah (قراءة) bentuk masdar dari kata (قرأ - يقرأ) yang bermakna membaca. Secara terminologis, mahārah merujuk pada keterampilan yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran bahasa.⁴⁶

Membaca sendiri merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang umumnya diasah setelah kemampuan berbicara. Secara umum, kegiatan membaca melibatkan proses komunikasi antara penulis dan pembaca melalui media teks tertulis.⁴⁷ Nurhadi (2016) adalah aktivitas memahami makna yang terkandung dalam sebuah tulisan.⁴⁸ Sementara itu, Ahmad Izzan (dalam Rosyidi, 2012) mendefinisikan membaca sebagai kegiatan melihat dan memahami isi teks, baik dengan cara dilisankan maupun dibaca dalam hati, serta dapat melibatkan proses mengeja atau melafalkan tulisan tersebut.⁴⁹ Selain itu, membaca juga dapat

⁴⁶ Anwar Abd Rahman, “Keterampilan Membaca Dan Teknik Pengembangannya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” Diwan: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab 3, no. 2 (2017): 2, <https://doi.org/10.24252/diwan.v3i2.4602>.

⁴⁷ Anugerah Agung Pohan et al., “Model Pembelajaran Radec Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa,” Seminar Internasional Riksa Bahasa, 2020, 250–58.

⁴⁸ Nurhadi, *Teknik Membaca* (Bumi Aksara, 2022). hlm. 2.

⁴⁹ Abd Wahab Rosyidi dan Mamlu’atul Ni’mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab* (UIN Malik Press, 2012). hlm. 95.

dipahami sebagai proses mentransfer makna dari simbol atau teks tertulis ke dalam pikiran pembaca.⁵⁰

Dengan demikian, *mahārah qirā'ah* dapat diartikan sebagai kemampuan untuk melihat, memahami, dan menafsirkan isi dari teks tertulis, baik melalui pembacaan lisan maupun dalam hati.⁵¹ Pembelajaran keterampilan membaca (*mahārah qirā'ah*) sering pula disebut sebagai pembelajaran menelaah karena keduanya sama-sama berfokus pada kegiatan membaca. Namun, terdapat perbedaan mendasar antara keduanya: *qirā'ah* lebih menekankan pada keterampilan membaca, sedangkan menelaah berorientasi pada proses analisis dan pemahaman isi bacaan (*fahm al-maqrū'*).⁵²

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *mahārah qirā'ah* merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang penting dan biasanya dilatih setelah keterampilan berbicara. Membaca tidak hanya melibatkan pelafalan teks, tetapi juga pemahaman makna dari tulisan, baik secara lisan maupun dalam hati. *Mahārah qirā'ah* sering dikaitkan dengan kegiatan menelaah karena sama-sama berbasis bacaan, namun menelaah lebih menitikberatkan pada analisis dan pemahaman isi bacaan.

⁵⁰ Abdul Munip, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab* (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), <http://tarbiyah.uin-suka.ac.id>. hlm. 171.

⁵¹ Moh. Ainin, *Pengembangan Kurikulum Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Lisan Arabi, 2019). hlm. 123.

⁵² Syamsudin Asyrofi and Toni Pransiska, *Desain Pembelajaran Bahasa Arab & Permainan Edukatif* (Pustaka Ilmu, 2019). hlm. 128.

b. Jenis-jenis Mahārah Qirā'ah

- a) Apabila ditinjau dari segi penyampaianya, qirā'ah terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

1) Membaca nyaring (Qirā'ah Jahriyyah)

Membaca nyaring (qirā'ah jahriyyah) merupakan kegiatan membaca yang menitikberatkan pada keterlibatan organ bicara, seperti bibir dan tenggorokan, untuk menghasilkan bunyi. Ciri utama dari jenis membaca ini terletak pada kata “jahriyyah” yang berarti “nyaring”, yaitu pembaca melafalkan teks dengan fasih, memperhatikan ketepatan makhraj, kejelasan harakat, serta secara tidak langsung memahami isi bacaan yang diucapkannya.⁵³

Secara umum, setiap bentuk mahārah qirā'ah memiliki keunggulan tersendiri. Adapun kelebihan dari qirā'ah jahriyyah antara lain adalah membantu peserta didik meningkatkan kefasihan dan kemampuan membaca, melatih kelancaran dalam mengungkapkan makna serta pemikirannya, membiasakan penerapan kaidah-kaidah bahasa Arab dan makhārijul hurūf, serta berperan sebagai sarana untuk menumbuhkan rasa percaya diri bagi peserta didik yang cenderung pemalu atau kurang percaya diri.

2) Membaca dalam hati (Qirā'ah Samitah)

⁵³ Jaudaat al Rukkabi, *Thuruq al Tadrис al Lughah al Arobiyah* (Darul Fikr, 1997). hlm. 86.

Merupakan keterampilan membaca yang dilakukan secara sadar tanpa disertai pelafalan bunyi. Menurut Sholeh Santo membaca dalam hati (*qirā'ah samitah*) adalah aktivitas sensorik yang berlangsung tanpa pengucapan kata.⁵⁴ Sementara itu, Sami Mahmud Abdullah *qirā'ah samitah* (membaca dalam hati) menjelaskan bahwa *qirā'ah ṣāmitah* berarti memahami isi teks dan menafsirkan maknanya sesuai dengan pengalaman serta latar belakang pembaca, tanpa perlu melafalkan kata-kata tersebut.⁵⁵ Dengan demikian, *qirā'ah ṣāmitah* dapat dikatakan sebagai kebalikan dari *qirā'ah jahrīyah*, karena dalam kegiatan ini pembaca hanya memaknai simbol-simbol bunyi secara diam tanpa melibatkan organ bicara.

b) Ditinjau dari bentunya, kegiatan membaca dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:⁵⁶

- 1) Membaca intensif (*Qirā'ah Mukasyafah*)
Jenis membaca ini bertujuan untuk memperkaya perbendaharaan kosakata serta meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap kaidah-kaidah bahasa yang relevan

⁵⁴ Muhammad Sholeh Santo, *Al Maharaat al Lughawiyah Mudakhon Ila Khoshoishi al Lughah al Arobiyah Wa Fununuha* (Daru al Andalus, 1994). hlm.176.

⁵⁵ Sami Mahmud Abdullah, “*Ba’du al ‘uyub al Sya’iah Fi al Qiroah al Shomitah Bain al Talamidz al Shoffi al Robi’ al Ibtidai*” (Thesis, Universitas Al Azhar, 1975).

⁵⁶ Ach Sholehuddin and Mualim Wijaya, “*Implementasi Metode Amtsilati Dalam Meningkatkan Kemampuan Maharah Qiro’ah*,” Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab 3, no. 1 May (2019): 1 May, <https://doi.org/10.29240/jba.v3i1.708>.

dengan kebutuhan pembelajaran. Proses membaca intensif biasanya dilakukan di bawah bimbingan pendidik agar perkembangan kemampuan peserta didik dapat dipantau secara optimal.

2) Membaca ekstensif (*Qirā'ah Muwassa'ah*)

Ciri utama membaca ekstensif adalah fokus pada peningkatan pemahaman isi teks bacaan. Sebelum kegiatan membaca dimulai, pendidik biasanya memberikan arahan, menentukan bahan bacaan yang akan digunakan, serta mengarahkan peserta didik untuk mendiskusikan isi teks setelah membaca.

Berdasarkan pembagian di atas, dalam penelitian ini, makna mahārah *qirā'ah* yang digunakan dipertegas sebagai kemampuan memahami teks bacaan berbahasa Arab secara benar dan mendalam, terutama terkait dengan keterampilan mengidentifikasi informasi, memahami makna, dan menangkap isi kandungan teks. Dengan demikian, penelitian ini lebih menitikberatkan pada aspek *qirā'ah* *ṣāmitah* (membaca dalam hati) dan *qirā'ah mukāsyafah* (membaca intensif), karena kedua jenis *qirā'ah* ini berkaitan langsung dengan aktivitas memahami isi bacaan secara komprehensif dalam konteks pembelajaran.

c. Indikator Pencapaian Kemampuan Mahārah Qirā'ah

Menurut Moh. Ainin (2019) terdapat beberapa indikator yang menjadi tolak ukur pencapaian dalam mahārah qirā'ah, yaitu sebagai berikut:⁵⁷

- a) Mampu membaca teks dengan lancar, cermat dan tepat.
- b) Dapat menentukan makna kosakata sesuai dengan konteks kalimat.
- c) Mampu mengidentifikasi informasi yang tersurat maupun tersirat dalam teks bacaan.
- d) Mampu menemukan ide pokok dalam setiap paragraf.
- e) Dapat mengaitkan ide-ide yang terdapat di dalam teks bacaan.
- f) Mampu menerjemahkan kalimat yang terdapat dalam teks.
- g) Dapat menyimpulkan ide utama dari bacaan.
- h) Mampu menentukan judul yang sesuai dengan isi teks.
- i) Dapat memberikan komentar dan kritik terhadap isi bacaan.

5. Pendekatan Kontekstual

a. Pengertian Kontekstual

Istilah kontekstual (*contextual*) berasal dari kata *context* yang bermakna “hubungan, konteks, suasana, atau keadaan tertentu”.⁵⁸ Dengan demikian, *Contextual Teaching and Learning*

⁵⁷ Moh. Ainin, *Pengembangan Kurikulum Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. hlm. 125.

⁵⁸ Sandi Budiana and Muhammad Nur Kamil, “Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas X SMA PGRI 4 Kota Bogor,” Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran 1, no. 1 (2021): 1, <https://doi.org/10.55215/triangulasi.v1i1.3222>.

(CTL) dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang dikaitkan dengan konteks atau situasi nyata.⁵⁹ Secara umum, istilah *contextual* mencakup makna relevan, memiliki keterkaitan langsung, serta mengikuti konteks yang membawa maksud, makna, dan nilai tertentu.⁶⁰

Menurut Wina Sanjaya, *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menemukan sendiri materi pelajaran, kemudian menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata. Melalui proses tersebut, siswa terdorong untuk memahami dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.⁶¹ Sedangkan menurut Elaine B. Johnson CTL adalah sistem yang merangsang otak untuk membentuk pola makna dengan mengaitkan materi pelajaran pada konteks dunia nyata.⁶² Selain itu, menurut Sears CTL terjadi ketika guru menyajikan informasi dengan cara yang memungkinkan siswa membangun makna berdasarkan pengalaman mereka.⁶³

⁵⁹ Markus Birahi et al., “Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Uji Mann Whitney Dan Wald Wolfowitz,” *Parameter: Jurnal Matematika, Statistika Dan Terapannya* 1, no. 1 (2022): 1, <https://doi.org/10.30598/parameterv1i1pp59-68>.

⁶⁰ Khairul Umam, “*Inovasi Model CTL Dalam PAI: Kajian Literatur Kritis Terhadap Efektivitas Dan Implementasi Nyata*,” *Jurnal Al-Kifayah: Ilmu Tarbiyah Dan2 Keguruan* 4, no. 1 (June 13, 2025): 119–27, <https://doi.org/10.53398/ja.v4i1.657>.

⁶¹ Sanjaya, W., *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Kencana Prenada Media., 2006). hlm. 109.

⁶² Johnson, E. B., *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay* (Corwin Press., 2002). hlm. 3.

⁶³ Sears, S. J., *Introduction to Contextual Teaching and Learning* (McGraw-Hill, 2003). hlm. 1.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Contextual Teaching and Learning* (pembelajaran kontekstual) merupakan suatu pendekatan yang membantu pendidik menghubungkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata atau bidang tertentu yang relevan. Melalui cara ini, peserta didik dapat memahami makna dari setiap materi yang dipelajarinya dan mampu menerapkannya dalam berbagai aspek kehidupan. Pengetahuan dan keterampilan diperoleh secara bertahap melalui pengalaman langsung dan proses konstruksi makna oleh peserta didik sendiri, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Kontekstual

Menurut Saud dan Suherman (2006) dalam Sujana dan Wahyu (2020), terdapat lima karakteristik utama pembelajaran kontekstual yang menekankan keterlibatan aktif siswa, baik secara fisik maupun mental. Dalam hal ini, proses belajar tidak hanya berfokus pada aktivitas menghafal atau mengulang fakta, melainkan menempatkan siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Adapun kelima karakteristik pembelajaran kontekstual tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:⁶⁴

- 1) Pengaktifan pengetahuan awal. Pembelajaran kontekstual dimulai dengan mengaitkan materi baru dengan pengetahuan

⁶⁴ Atep Sujana and Wahyu Sopandi, *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Teori Dan Implementasi* (Rajawali Pers, 2020). hlm. 177-178.

yang telah dimiliki siswa sebelumnya. Dengan demikian, pengetahuan baru yang diperoleh menjadi bagian dari struktur pengetahuan yang utuh dan saling berkaitan.

- 2) Pemerolehan dan pengembangan pengetahuan baru. Proses belajar dilakukan secara deduktif, yaitu dimulai dari pemahaman konsep secara umum kemudian diuraikan ke dalam bagian-bagian yang lebih sederhana agar mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Pemahaman terhadap pengetahuan. Pengetahuan yang diperoleh tidak sekadar dihafalkan, tetapi dipahami secara mendalam dan diyakini kebenarannya agar dapat diterapkan secara tepat.
- 4) Penerapan pengetahuan dan pengalaman. Pengetahuan yang telah diperoleh diharapkan dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata, sehingga siswa menunjukkan perubahan sikap dan perilaku sebagai hasil dari proses belajar.
- 5) Refleksi terhadap proses belajar. Refleksi dilakukan untuk menilai dan memperbaiki strategi pembelajaran yang telah dilaksanakan, sehingga dapat menjadi umpan balik dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran berikutnya.

c. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran Kontekstual

Beberapa prinsip-prinsip dari model pembelajaran kontekstual sebagaimana dikemukakan oleh Hanafiah dan Suhana,

2012 (dalam dalam Sujana & Wahyu, 2020) adalah sebagai berikut:⁶⁵

1) Konstruktivisme (*Construktivism*)

Konstruktivisme ialah dasar utama dalam pembelajaran kontekstual yang menekankan bahwa pengetahuan tidak diberikan secara langsung, melainkan dibangun oleh peserta didik melalui proses berpikir dan pengalaman belajar mereka sendiri. Fokus pembelajaran bukan pada seberapa banyak siswa menghafal, melainkan pada keterkaitan konsep dengan kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna bagi siswa.

2) Menemukan (*Inquiry*)

Esenyi pembelajaran kontekstual terletak pada keterlibatan aktif siswa dalam menemukan pengetahuan secara mandiri. Pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki bukan hasil hafalan, melainkan diperoleh melalui proses eksplorasi dan pemecahan masalah. Dengan demikian, pembelajaran mendorong siswa untuk aktif mencari informasi yang relevan dengan kebutuhan mereka.

3) Bertanya (*Questioning*)

Selain keterampilan inkuiiri, kemampuan bertanya juga penting dalam pembelajaran kontekstual karena pertanyaan

⁶⁵ *Ibid.* hlm. 174-177.

merupakan awal dari proses memperoleh pengetahuan. Karena tidak semua siswa terbiasa bertanya, guru perlu membimbing mereka agar dapat menyusun pertanyaan yang berkualitas. Kegiatan ini akan membuat pembelajaran lebih aktif, interaktif, dan mendorong lahirnya pemahaman baru.

4) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Learning community pada pembelajaran kontekstual mendorong peserta didik untuk bekerja sama dan saling berbagi pengetahuan. Dengan bimbingan guru, peserta didik dapat saling belajar dari pengalaman satu sama lain, sehingga pengetahuan mereka menjadi lebih luas.

5) Pemodelan (*Modeling*)

Dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menyebabkan persoalan yang dihadapi manusia, termasuk siswa, menjadi semakin kompleks. Hal ini menuntut guru memiliki kompetensi yang lebih luas, meskipun pada kenyataannya guru memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk membantu mengatasi keterbatasan tersebut dan menjawab berbagai kebutuhan siswa.

6) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi memungkinkan siswa mengevaluasi dan menghayati pengalaman belajarnya, sehingga memudahkan

penerapan pengetahuan dalam kehidupan nyata. Inilah yang menjadikan refleksi penting dalam pembelajaran kontekstual.

7) Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assesment*)

Penilaian dalam pembelajaran kontekstual berfungsi untuk mengevaluasi keberhasilan pembelajaran serta mengidentifikasi kekurangan yang perlu diperbaiki ke depannya.

H. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini disusun secara sistematis agar mudah dipahami oleh pembaca serta dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam penyusunan tesis.

BAB I: Memuat gambaran umum penelitian yang meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, kajian teori serta sistematika penulisan.

BAB II: Berisi uraian mengenai metode penelitian yang digunakan, meliputi jenis dan pendekatan penelitian, prosedur pengembangan, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik analisis data.

BAB III: Menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti sesuai dengan fokus penelitian, sekaligus memberikan jawaban terhadap rumusan masalah yang telah dirumuskan.

BAB IV: Merupakan bagian penutup yang berisi kesimpulan serta saran yang diajukan berdasarkan hasil penelitian.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media digital Genially dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah* dengan pendekatan kontekstual pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Bantul, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Proses pengembangan diawali dengan tahap analisis, di mana peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa melalui penyebaran angket, wawancara dengan guru dan siswa, serta observasi kelas. Tahap berikutnya, desain, meliputi penyusunan materi yang akan dimasukkan ke dalam media digital Genially sesuai dengan buku Bahasa Arab kelas XI yang diterbitkan oleh Majelis Pendidikan Dasar Menengah dan Pendidikan Nonformal Pimpinan Pusat Muhammadiyah. Pada tahap pengembangan, peneliti membuat media digital Genially dan melakukan uji kelayakan melalui ahli materi dan ahli media. Hasil uji kelayakan menunjukkan persentase 89,9% dari ahli materi dan 95,3% dari ahli media, keduanya termasuk kategori “sangat baik”. Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media digital Genially pada siswa kelas eksperimen XI.3 sebanyak 32 siswa. Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana peneliti melakukan refleksi terhadap seluruh tahapan pengembangan yang telah dilakukan.

2. Hasil uji efektivitas media digital Genially menunjukkan:
 - a. Efektivitas media diukur melalui perbandingan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan *post-test*. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 (<0,05), yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Analisis *N-Gain Score* menunjukkan rata-rata 77,50% pada kelompok eksperimen (kategori efektif), sedangkan kelas kontrol hanya 34,68% (kategori kurang efektif).
 - b. Data respon siswa dikumpulkan melalui angket untuk menilai efektivitas media digital Genially. Hasil angket menunjukkan respons yang sangat positif, dengan skor keseluruhan 87%, termasuk kategori “sangat layak”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengembangan media digital Genially, produk yang dihasilkan tentu masih memiliki beberapa kekurangan sehingga diperlukan kajian lebih lanjut untuk meminimalkan kesalahan. Selain itu, peneliti juga menyampaikan beberapa saran, antara lain:

1. Pengembangan media digital Genially pada penelitian ini hanya difokuskan pada satu mahārah, yaitu mahārah *qirā'ah*. Oleh karena itu, bagi penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media ini pada mahārah lain agar pemanfaatannya lebih optimal.

2. Media digital Genially yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Abd Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab.* UIN Malik Press, 2012.
- Abdul Munip. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab.* Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017. <http://tarbiyah.uin-suka.ac.id>.
- Abdullah Asyiq and Ahmad Sahal. “*Pembelajaran Muhadatsah Melalui Pendekatan Kontekstual Di Pondok Pesantren Kyai Syarifuddin Lumajang.*” Arabia: Jurnal Ilmu Bahasa Arab 3, no. 1 (2025). <https://jurnal.iaibafa.ac.id/index.php/Arabia/>.
- Adhel, Adhe Lia Anggreyani, Ahmad Mustafidin, Maskur, Aliwan, and Belina Hendri Saputri. “*Peningkatan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas XI dengan Metode PQ4R: Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review dan Tutor Sebaya di MA Darul Amanah Bedono Kabupaten Semarang.*” *Educativa: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2025): 1.
- Aeni, Farah. “*Efektivitas Penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Maharah Qira'ah Siswa Kelas VII MTs Asy'syaft'iyyah Pecangakan Comal Kabupaten Pemalang.*” Thesis, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2023.
- Amir Hamzah. *Meode Penelitian & Pengembangan.* Literasi Nusantara, 2019.
- Andhika Najib Azka. “*Faaliyah Istikhdam Genially Fi Ta'limil Qiroah Min Mandzur Taallumil Mutabayyan Lada Thullab Qismi Ulumul Quran Waat*

- Tafsir Kuliyati Usuluddin Bi Jamiah Syarif Hidayatullah.*” UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2025.
- Ansar, Mutakharah, and Bahri. “*Guru Sejarah Sebagai Agen Perubahan Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif Abad 21.*” Humano: Jurnal Penelitian 15, no. 1 2024. <https://doi.org/10.33387/humano.v15i1.8162>.
- Arikunto, Suharsimi. “*Manajemen Penelitian Edisi Revisi.*” Jakarta: Rineka Cipta (2005).<https://scholar.google.com/scholar?cluster=15851148540173573970&hl=en&oi=scholarr>.
- Atep Sujana and Wahyu Sopandi. *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Teori Dan Implementasi.* Rajawali Pers, 2020.
- Auzahra, D. “*Strategi Pembelajaran Guru Terhadap Siswa Slow Learner Kelas 2 Di MI Pembangunan Jakarta.*” Skripsi Sarjana, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024.
- Aziz, Muhammad Tareh, Laili Mas Ulliyah Hasan, and Riyadi Riyadi. “*Pengembangan Kurikulum Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstual Pada Madrasah Aliyah Raudhatul Muttaqien.*” Daarus Tsaqofah Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin 1, no. 2 (2024): 2. <https://doi.org/10.62740/jppuqg.v1i2.150>.
- Birahi, Markus, Abraham Z. Wattimena, Norisca Lewaherilla, and Sanlly Joanne Latupeirissa. “*Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Uji Mann Whitney Dan Wald Wolfowits.*” Parameter: Jurnal

- Matematika, Statistika Dan Terapannya 1, no. 1 (2022): 1.
<https://doi.org/10.30598/parameterv1i1pp59-68>.
- Bistari, Bistari. “*Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif.*” Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan 1, no. 2 (2017): 13–20.
<https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v1i2.25082>.
- Budiana, Sandi, and Muhammad Nur Kamil. “*Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas X SMA PGRI 4 Kota Bogor.*” Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran 1, no. 1 (2021): 1.
<https://doi.org/10.55215/triangulasi.v1i1.3222>.
- E. T. Ruseffendi. *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan Dan Bidang Non Eksanta Lainnya.* Tarsito, 2005.
- Enstein, Jhon, Vera Rosalina Bulu, and Roswita Lioba Nahak. “*Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially.*” Jurnal Jendela Pendidikan 2, no. 01 (2022): 01.
<https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>.
- Eny Winaryati dkk. *Cerculer Model of RD&D Model RD&D Pendidikan Sosial.* KMB Indonesia, 2021.
- Fayrus Abadi Slamet. *Model Penelitian Pengembangan (R n D).* Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.
- Furroyda, Amanda Fathin, Hamidulloh Ibda, and Andrian Gandi Wijanarko. “Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbasis Tpack Terhadap Hasil Belajar Ppkn Di Madrasah Ibtidaiyah

- Swasta.” Sittah: Journal of Primary Education 3, no. 2 (2022): 145–60. <https://doi.org/10.30762/sittah.v3i2.522>.
- Gellbard Alberto Nono, Sudirman, and Sarlintje Robo. “*Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas X SMAN 4 Kupang.*” Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran (JPPP) 6, no. 1 (n.d.): 2025. <https://doi.org/DOI: 10.30596/jppp.v6i1.21765>.
- Hamzah B Uno and Nina Lamatenggo. *Teknologi Komunikasi Dan Informasi*. Bumi Aksara, 2011.
- Hendrayadi, Hendrayadi, Martin Kustati, and Nana Sepriyanti. “*Mixed Method Research.*” Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran 6, no. 4 (2023): 2402–10. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.21905>.
- Hermita, N, Alim, J. A, Putra, Z. H, Gusti, P. M, Wijaya, T. T, and Pereira, J. “*Designing Interactive Games for Improving Elementary School Students’ Number Sense.*” Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika 12, no. 2 (2021).
- Hermita, Neni, dkk “*Elementary Teachers’ Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT).*” Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE), January 30, 2022, 1–20. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v4i2.14757>.
- Ichwani, Imron, Indah Rahmayanti, Nur Kholid, and Zakiya Arifa. “*Analisis Manajemen Program Bahasa Arab Metode Mustaqili Di Lembaga Kursus Pondok Pesantren Miftahul Huda Gading Malang.*” Al Maghazi : Arabic

Language in Higher Education 1, no. 2 (2023): 2.

<https://doi.org/10.51278/al.v1i2.964>.

Ihwan Mahmudi. *Pengembangan Instrumen Penilaian Sosial*. Lintang Hayuning Buwana, 2020.

Iis Susiawati, Dadan Mardani, and Muhammad Faiz Alhaq. “*The Role And Strategy Of Digital Technology In Improving The Arabic Language Learning Process.*” Hunafa: Jurnal Studia Islamika 21, no. 2 (2024). <https://doi.org/10.24239/jsi.v21i2.783>.

Imanda, Riska, Sri Setiawaty, Muttakin, Mice Putri Afriyani, and Khairuddin. “*Edukasi Teknologi Digital Untuk Mendukung Inovasi Pembelajaran Guru Sekolah Dasar.*” Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa 3, no. 4 (2025): 4. <https://doi.org/10.59837/jpmaba.v3i4.2376>.

Jaudaat al Rukkabi. *Thuruq al Tadris al Lughah al Arobiyah*. Darul Fikr, 1997.

Johnson, E. B. *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*. Corwin Press., 2002.

Joko Subagyo. *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktik*. Rineka Cipta, 2011.

Kasinyo Harto. *Desain Pembelajaran Agama Islam Untuk Sekolah Dan Madrasah*. Rajawali Pers, 2012.

Khofifah, E. N. “*Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Pendekatan Expository Di MTsN 6 Kediri.*” Doctoral dissertation, IAIN Kediri, 2024.

Kurniati, Agusta, Ursula Dwi Oktaviani, and Thomas Joni Verawanto Aristo. “*Digitalisasi Dongeng Nusantara Sebagai Alternatif Media Pembelajaran*

- Era Digital Di Tingkat Sekolah Dasar.”* Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar 8, no. 2 (2022): 2. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v8i2.1964>.
- Leyana Candrika Dewi, Madziatul Churiyah, Agung Winarno, Lulu Nurul Istanti, and Agus Siswanto. “*Meningkatkan Hasil Belajar dan Self-Regulated Learning melalui Media Pembelajaran Interaktif Genially.*” Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran 8, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2>.
- Madi, Nasrullah La, and Niken Putri Azizah. “*Efektivitas Metode Reading Theatre Dalam Pembelajaran Drama Di SMP.*” JIIBAS: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra 1, no. 1 (2025): 1.
- Marfuah, Marfuah, Dena Nafikhatul Aulia, Ina Niatul Maidah, et al. “*Efektivitas Pembelajaran Ilmu Tajwid Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa Kelas XII RPL 2 SMKN 1 Wonosobo.*” Karakter : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam 2, no. 3 (2025): 275–87. <https://doi.org/10.61132/karakter.v2i3.1245>.
- Margarita González del Hierro. “*Genially.*” Spanyol: Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional, ahead of print, 2019. https://doi.org/104438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5.
- Marheni, Wita, Patricia Wira Lestari, Lisa Sababalat, and Lisna Novalia. “*Perencanaan Dan Pelaksanaan Pembelajaran Yang Efektif.*” Student Scientific Creativity Journal 3, no. 1 (2025): 48–56. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v3i1.4650>.

Moh. Ainin. *Pengembangan Kurikulum Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Lisan Arabi, 2019.

Mohammad Adnan Latif. *Research Method on Langerge Learning Intruduction*. UM Press, 2013.

Muhammad Sholeh Santo. *Al Maharaat al Lughawiyah Mudakhon Ila Khoshoishi al Lughah al Arobiyah Wa Fununuha*. Daru al Andalus, 1994.

Muhli, Ahmad. *Efektivitas Pembelajaran*. Wordpress, 2017.

Nabiilah, A. “*Tarā'iq Ta 'līm al-Lughah al- 'Arabiyyah wa Tanfīdhuhā li Tarqiyat Ta 'līmihā: Studi Kasus di MAN 2 Kota Malang dan SMA Riyād al-Jannah*.” UIN Malang, 2025.

Ndjoermana, Yohana, Grace Somelok, and Audrey Makatita. “*Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Anekdot Siswa Kelas X*.” Dharmas Education Journal (DE_Journal) 4, no. 1 (2023): 64–73.
<https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.1286>.

Ni'mah, Nurlaily Khoirun, Warsiman Warsiman, and Titik Hermati. “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang.” Jurnal Metamorfosa 10, no. 1 (2022): 1.
<https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>.

Nurhadi. *Teknik Membaca*. Bumi Aksara, 2022.

Padilah, Yulva Maya, and Putri Aldina Fahira. “*Pengaruh Metode SQ3R Dalam Pembelajaran Maharah Al-Qira 'ah Di Kelas VIII MTs An-Nizomiyah Tebo*

- Jambi.*" Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching 2, no. 3 (2024): 3. <https://doi.org/10.14421/mahira.2024.23.06>.
- Permana, B. S, Hazizah, L. A, and Herlambang, Y. T. "Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi." Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora 4, no. 1 (2024): 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.
- Pohan, Anugerah Agung, Yunus Abidin, and Andoyo Sastromiharjo. "Model Pembelajaran Radec Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa." Seminar Internasional Riksa Bahasa, 2020.
- Punu, Christian, Sofia E. Pangemanan, and Neni Kumayas. "Efektifitas Program Pemberdayaan Masyarakat Bagi Usaha Kecil Menengah (UKM) Di Kota Manado." Governance 1, no. 2 (2021). <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/governance/article/view/34874>.
- Rahman, Anwar Abd. "Keterampilan Membaca Dan Teknik Pengembangannya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." Diwan: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab 3, no. 2 (2017): 2. <https://doi.org/10.24252/diwan.v3i2.4602>.
- Richard R. Hake. *Analyzing Change/Gain Score*. Indiana University, 1999.
- Riyanto Yatim. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. SIC, 2010.
- Robert Maribe Branch, Approach. *Instructional Design: The ADDIE*. Vol. 53. Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia, 2009.
- Rostina Sundayana. *Statistika Penilian Pendidikan*. Alfabeta, 2014.

- Sami Mahmud Abdullah. “*Ba’du al ‘uyub al Sya’iah Fi al Qiroah al Shomithah Bainā al Talamidz al Shoffī al Robi’ al Ibtidai.*” Thesis, Universitas Al Azhar, 1975.
- Sanjaya, W. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media, 2006.
- Sari, Mawar, Dwi Nandita Elvira, Natasya Aprilia, Salsabil Felicia Dwi R, and Nadia Aurelita M. “*Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*.” *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024): 1. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>.
- Sarif, Suharia, Putri Sabrina Rahman, Muhammad Zaini Mamonto, and Wiranto Talibo. “*Strategi Efektif Mengasah Maharah Al-Qiro’ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Akademi Qur’an Al-Haramain, Malaysia*.” *Khidmat Insani: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2025): 1.
- Sears, S. J. *Introduction to Contextual Teaching and Learning*. McGraw-Hill, 2003.
- Shalimar, Annisa Khadijah, and Diki Rukmana. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Bangun Datar Kelas V*.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 12, no. 2 (2024): 2. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.34632>.
- Sholehuddin, Ach, and Mualim Wijaya. “*Implementasi Metode Amtsiliati Dalam Meningkatkan Kemampuan Maharah Qiro’ah*.” *Arabiyatuna: Jurnal*

- Bahasa Arab 3, no. 1 May (2019): 1 May.
[https://doi.org/10.29240/jba.v3i1.708.](https://doi.org/10.29240/jba.v3i1.708)
- Siska Rahmawati. “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia.*” Skripsi, Universitas Pakuan, 2022. <https://eprints.unpak.ac.id/>.
- Sudaryono. *Statistik II Statistik Interfal Untuk Penelitian*. Andi Offset, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R&D*. CV Alfabeta, 2012.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D_ Sugiyono 2020 - Flip eBook Pages 1-50 / AnyFlip*. Alfabeta, 2018.
<https://anyflip.com/xobw/rfpq/basic>.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, 2007.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta, 2011.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, 2013.
- Sukardi. *Evaluasi Pendidikan : Prinsip Dan Operasionalnya*. 1st ed. Bumi Aksara, 2012. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=20949>.
- “Surat Al-Insyirah Ayat 6: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online.” Accessed October 13, 2025. <https://quran.nu.or.id/al-insyirah/6>.
- Syamsudin Asyrofi and Toni Pransiska. *Desain Pembelajaran Bahasa Arab & Permainan Edukatif*. Pustaka Ilmu, 2019.

Umam, Khairul. "Inovasi Model CTL Dalam PAI: Kajian Literatur Kritis Terhadap Efektivitas Dan Implementasi Nyata." *Jurnal Al-Kifayah: Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 4, no. 1 (2025): 1. <https://doi.org/10.53398/ja.v4i1.657>.

Yuanta, Friendha, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit Materi Perkalian Kelas V Sekolah Dasar." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 6, no. 1 (2025): 920–26. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2575>.

Yudi Hari Rayanto and Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute, 2020. https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false.

Yuniastuti, M. and Khoiron, M. *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial: Tinjauan Teoritis Dan Pedoman Praktis*. Scorpindo Media Pustaka, 2021.

