

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *GENIALLY* DALAM
PEMBELAJARAN *MUFRADĀT* SISWA KELAS VII
MTs SALAFIYAH WONOYOSO BUARAN
PEKALONGAN**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



Oleh:

**NAILA ADIBAH
20222003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHSA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *GENIALLY* DALAM
PEMBELAJARAN *MUFRADĀT* SISWA KELAS VII
MTs SALAFIYAH WONOYOSO BUARAN
PEKALONGAN**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



Oleh:

**NAILA ADIBAH
20222003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHSA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2026**

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI
DAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naila Adibah
NIM : 20222003
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul:
**“ PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* DALAM PEMBELAJARAN
MUFRADĀT SISWA KELAS VII MTs SALAFIYAH
WONOSORO BUARAN PEKALONGAN”**

adalah karya asli saya sendiri, disusun dan ditulis berdasarkan kemampuan, pemikiran, serta hasil kerja saya. Skripsi ini bukan hasil penjiplakan (plagiarisme) baik sebagian maupun seluruhnya, serta tidak mengandung pengutipan atau penggunaan karya pihak lain yang melanggar etika akademik.

Saya menyatakan bahwa setiap pendapat, data, temuan, gambar/tabel, maupun kutipan dari karya orang lain yang digunakan dalam tugas akhir ini telah dicantumkan sumbernya secara benar sesuai kaidah penulisan ilmiah dan ketentuan yang berlaku.

Sehubungan dengan penggunaan teknologi Kecerdasan Artifisial (AI) dalam proses penyusunan skripsi, saya menyatakan bahwa:

1. AI hanya sebagai alat bantu, hanya untuk perbaikan bahasa, penyusunan, ringkasan, atau bantuan teknis, dan tidak menggantikan peran saya sebagai penulis utama.
2. Saya bertanggung jawab penuh atas seluruh isi skripsi dan memastikan kebenaran, keaslian, serta kapetuhan pada etika akademik.
3. Saya tidak menggunakan AI untuk kecurangan akademik, seperti membuat skripsi sepenuhnya, membuat data palsu, atau memalsukan sitasi/rujukan.
4. Jika diperlukan kebijakan institusi, saya bersedia menjelaskan penggunaan AI dalam penyusunan skripsi.

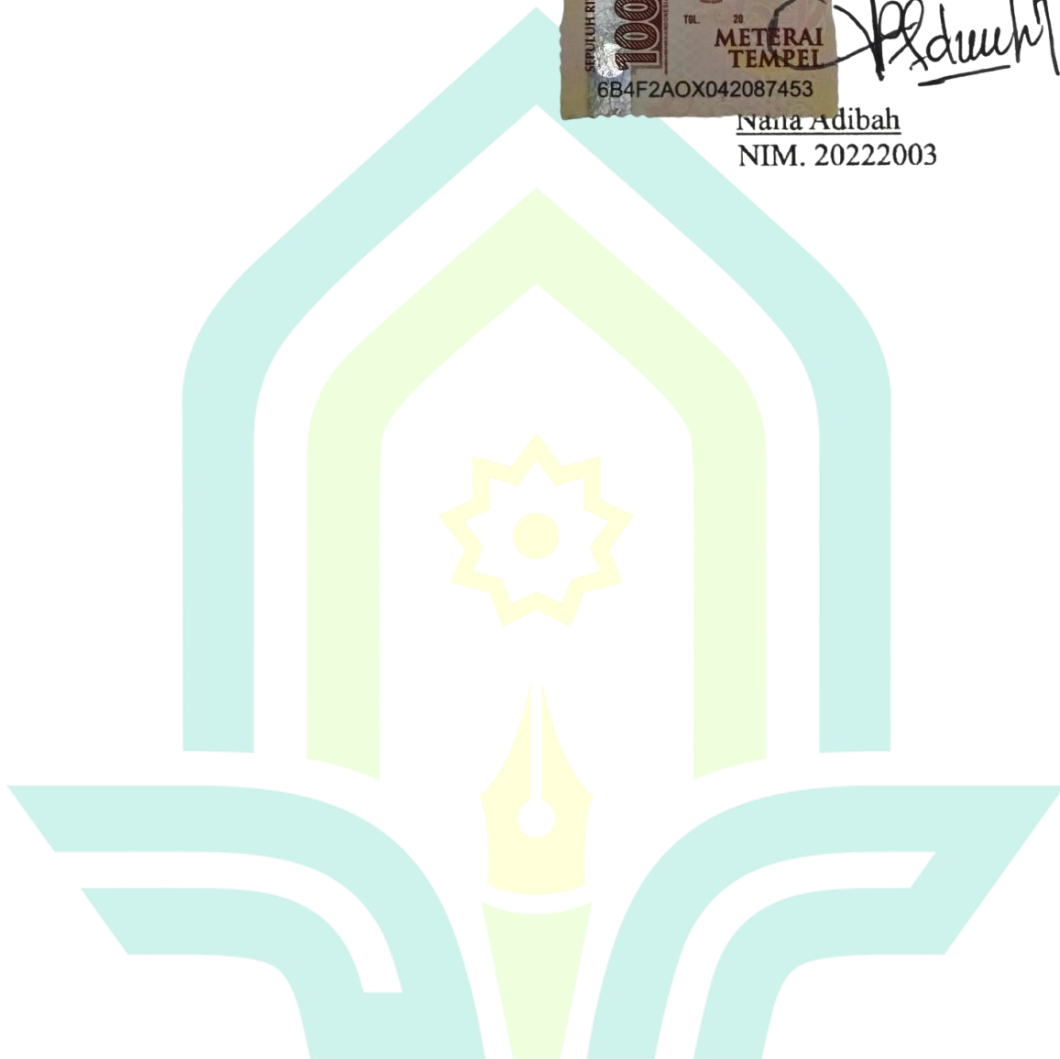
Apabila di kemudian hari terbukti terdapat pelanggaran terhadap etika akademik dan/atau ketentuan yang berlaku, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang ditetapkan oleh institusi dan/atau ketentuan hukum yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pekalongan, 21 Juni 2026
Yang membuat pernyataan,



Nana Adibah
NIM. 20222003



NOTA PEMBIMBING

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
di Pekalongan

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : Naila Adibah

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

NIM : 20222003

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Genially dalam Pembelajaran *Mufradāt* Siswa Kelas VII MTs
Salafiyah Wonoyoso Buaran Pekalongan

Saya menilai bahwa naskah tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diajukan dalam sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Pekalongan, 17 Juni 2026

Pembimbing,



Dr. Abdul Basith, M.Pd.
NIP. 19820413 201101 1 011



PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara:

Nama : Naila Adibah
NIM : 20222003
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GENIALLY DALAM
PEMBELAJARAN MUFRADAT SISWA KELAS VII MTs
SALAFIYAH WONOYOSO BUARAN PEKALONGAN

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Jum'at,
tanggal 1 Juli 2026 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu
syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Dr. H. Ali Burhan, M.A.
NIP. 197706232009011008

Penguji II

Akhmad Aufa Syukron, M.Pd.
NIP. 199411202020121013

Pekalongan, 09 Juli 2026

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Prof. Dr. H. Mublisin, M.Ag.
NIP. 197007011998031001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan huruf-huruf Arab latin pada skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b//U/1987. Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	be
ت	Ta	t	te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	Zet
س	Sin	s	Es
ش	Syin	sy	es dan ye

ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	`	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Ki
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We
هـ	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Nama Latin	Nama
َ	Fathah	a	a
ِ	Kasrah	i	i
ُ	Dammah	u	u

2. Vokal rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Nama Latin	Nama
يَ ...	Fathah dan ya	ai	a dan i
وَ ...	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ: kaifa

حَوْلَ: haulā

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Nama Latin	Nama
أَ ...	Fathah dan alif atau ya	ā	ā (dengan garis di atas)
إَ ...	Kasrah dan ya	ī	ī (dengan garis di atas)
وُ ...	Dammah dan wau	ū	ū (dengan garis di atas)

Contoh:

كَانَ: kāna

يَكُونُ: yakūnu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah terbagi menjadi dua bentuk:

1. Ta' marbutah hidup, yaitu yang berharakat fathah, kasrah, atau dammah, ditulis sebagai "t".
2. Ta' marbutah mati, yaitu yang berharakat sukun, ditulis sebagai "h".
3. Apabila ta' marbutah berada di akhir kata dan diikuti oleh kata yang menggunakan sandang "al" serta dibaca terpisah, maka transliterasinya tetap menggunakan "h".

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : raudah al-aṭfāl / raudahtul aṭfāl

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ: al-madīnah al-munawwarah

فَاطِمَةُ: Fatimah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

نَزَّلَ: nazzala

الْبِرُّ: al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah. Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah. Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

ar-rajulu : الرَّجُلُ

al-qalamu : الْقَلَمُ

asy-syamsu : الشَّمْسُ

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

ta'khuẓu : تَأْخُذُ

شيءٌ syai'un

النَّوعُ: an-nau'u

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاهَا: bismillāhi majrēhā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun huruf kapital tidak dikenal dalam sistem penulisan Arab, dalam transliterasi tetap digunakan. Pemakaiannya mengikuti kaidah EYD, misalnya untuk menuliskan huruf pertama pada awal kalimat dan pada nama diri. Jika nama diri tersebut didahului oleh kata sandang, maka huruf kapital tetap digunakan pada awal nama dirinya, bukan pada kata sandangnya.

Contoh:

الحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ: Al-hamdu lillāhi rabbil ālamīn

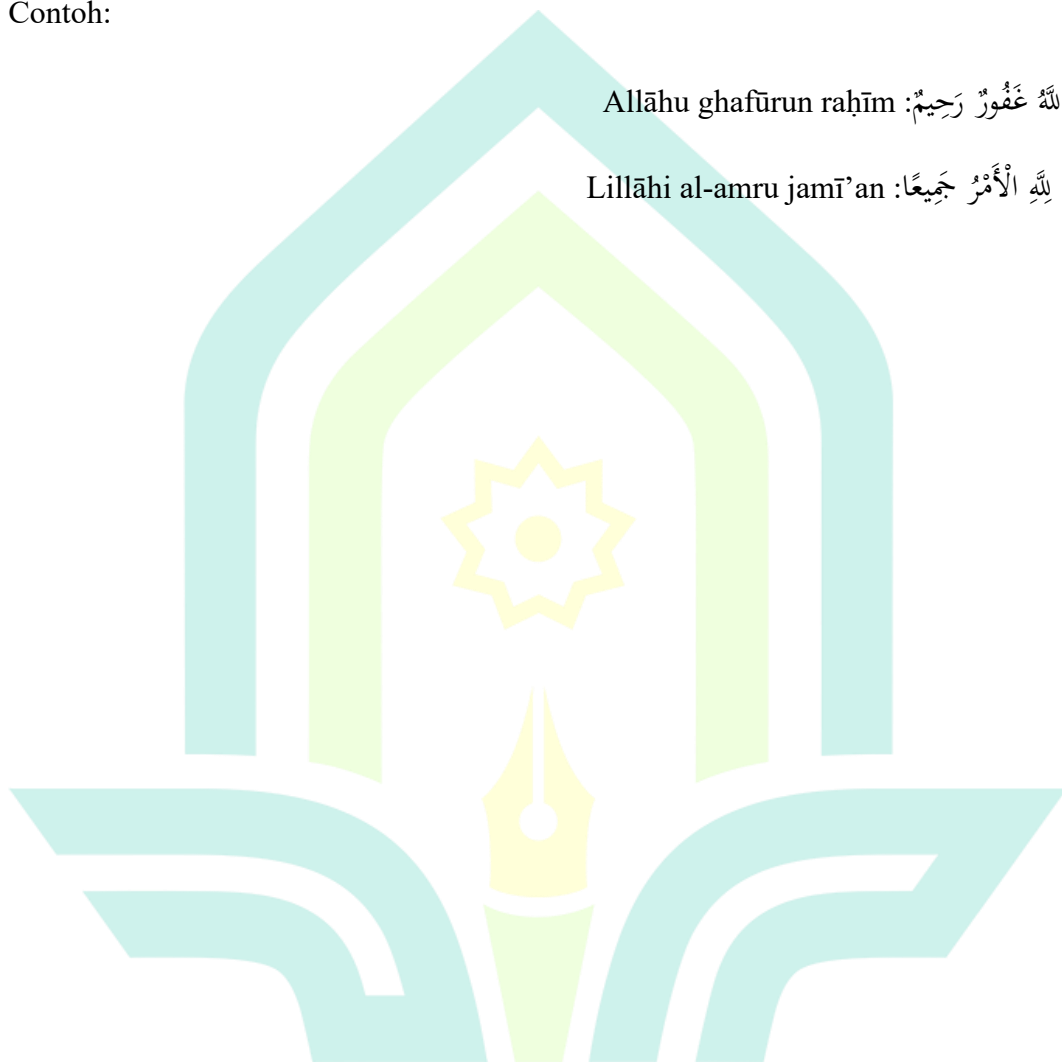
الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ: Ar-raḥmānir raḥīm

Huruf kapital pada kata “Allah” hanya digunakan jika dalam tulisan Arabnya ditulis secara lengkap. Namun, jika penulisannya digabung dengan kata lain sehingga terdapat huruf atau harakat yang dihilangkan, maka huruf kapital tidak digunakan.

Contoh:

اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ: Allāhu ghafūrun raḥīm

لِلَّهِ الْأَمْرُ جَمِيعًا: Lillāhi al-amru jamī'an



MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar. Keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha”

-BJ Habibie-

PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan kepada orang-orang terkasih yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan kasih sayang tanpa henti dalam setiap langkah perjuangan ini, yaitu:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Abdul Ro’uf (Alm) yang walaupun raganya sudah tidak bisa dipeluk, senyumnya sudah tidak bisa dilihat, tetapi kasih sayang, nasihat serta perjuangan selama hidupnya selau melekat. Tak lupa kepada Ibu Usriyah yang selalu mendoakan, mendukung serta mengusahakan segala hal, sehingga menjadi kekuatan besar penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
2. Bulek Istikharoh yang sudah menggembleng dan menyemangati penulis dari tingkat sekolah dasar sampai kuliah dengan segala nasihat dan arahnya sehingga menjadi pribadi yang seperti sekarang;
3. Keluarga besar, Bude, Pakde, Bulek dan Sepupu yang selalu memberikan semangat serta membantu penulis baik secara langsung ataupun tidak langsung selama masa perkuliahan;
4. Teruntuk sahabat-sahabat tercinta, Dewi, Himma, Any yang telah hadir sejak awal langkah kecil hingga hari ini, yang tak pernah lelah menggenggam, menguatkan dan membersamai setiap proses penulis.

ABSTRAK

Adibah, Naila. 2026. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* dalam Pembelajaran *Mufradāt* Siswa Kelas VII MTs Salafiyah Wonoyoso”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Dr. Abdul Basith, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Genially*, *Mufradāt*, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab di kelas VII MTs Salafiyah Wonoyoso. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang interaktif sehingga siswa cenderung pasif dan mudah bosan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dalam pembelajaran *mufradāt al-Bait*, dan (2) mengetahui kelayakan serta keefektifan media tersebut pada siswa kelas VII MTs Salafiyah Wonoyoso Buaran Pekalongan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII MTs Salafiyah Wonoyoso yang terdiri dari dua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen, masing-masing berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, serta tes (*pre-test* dan *post-test*) dengan analisis data secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dengan presentase 93,33% dan ahli media dengan presentase 95%. Selain itu, media ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen berdasarkan uji *Mann Whitney-U* dengan nilai *asymptotic sig. (2-sided test)* yakni < 0.001 (< 0.05). Media ini juga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dilihat dari hasil angket respon peserta didik yang mendapatkan presentase 88,73% dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* ini direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bagi guru bahasa Arab untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab, khususnya di tingkat madrasah tsanawiyah.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'aalamiin, segala puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat,taufik dan hidayah-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* dalam Pembelajaran *Mufradāt* Siswa Kelas VII MTs Salafiyah Wonoyoso, Buaran, Pekalongan” dengan baik dan lancar.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang dengan ilmu pengetahuan. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M. Ag, selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan;
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M. Ag, selaku dekan FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan;
3. Bapak Faliqul Isbah, M. Pd dan Bapak Moh. Nurul Huda, M.Pd. I, selaku ketua dan sekretaris program studi Pendidikan Bahasa Arab UIN. K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan;

4. Bapak Dr. Abdul Basith, M. Pd, selaku dosen pembimbing yang selalu mengarahkan, membimbing serta memberikan saran dengan baik dari awal sampai akhir proses penyusunan skripsi;
5. Bapak Dr. Taufiqur Rohman, M. Sy, selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan dorongan, motivasi dan afirmasi positif dalam menyelesaikan skripsi.
6. Teruntuk almamater tercinta, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid. Terima kasih telah menjadi rumah bagi tumbuhnya ilmu dan mimpi untuk mewujudkan cita-cita penulis di masa depan;
7. Kepala sekolah MTs Salafiyah Wonoyoso, Bapak Baihaqi, S.Pd.I., Guru Bahasa Arab kelas VII, Ibu Hayyatun Thoyyibah, M.Pd., serta siswa kelas VII C dan VII D yang telah membantu penulis dalam penelitian ini;
8. Teman-teman seperjuangan, Uti, Nurul, Shofa yang setia berjalan bersama dalam lelah dan harapan. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini, kebersamaan yang dibangun menjadi penguat bagi peneliti hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.;
9. Serta semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, penulis sangat

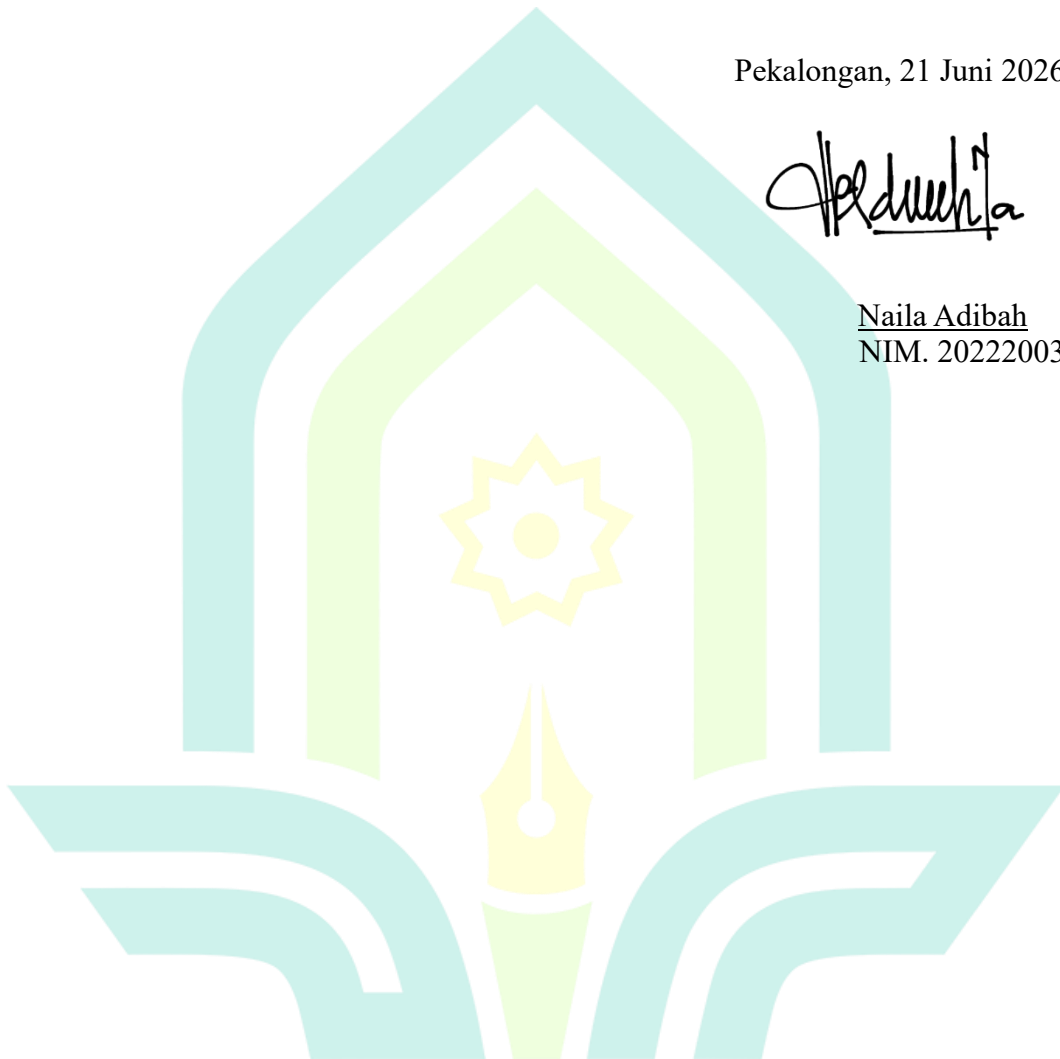
mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Pekalongan, 21 Juni 2026



Naila Adibah
NIM. 20222003



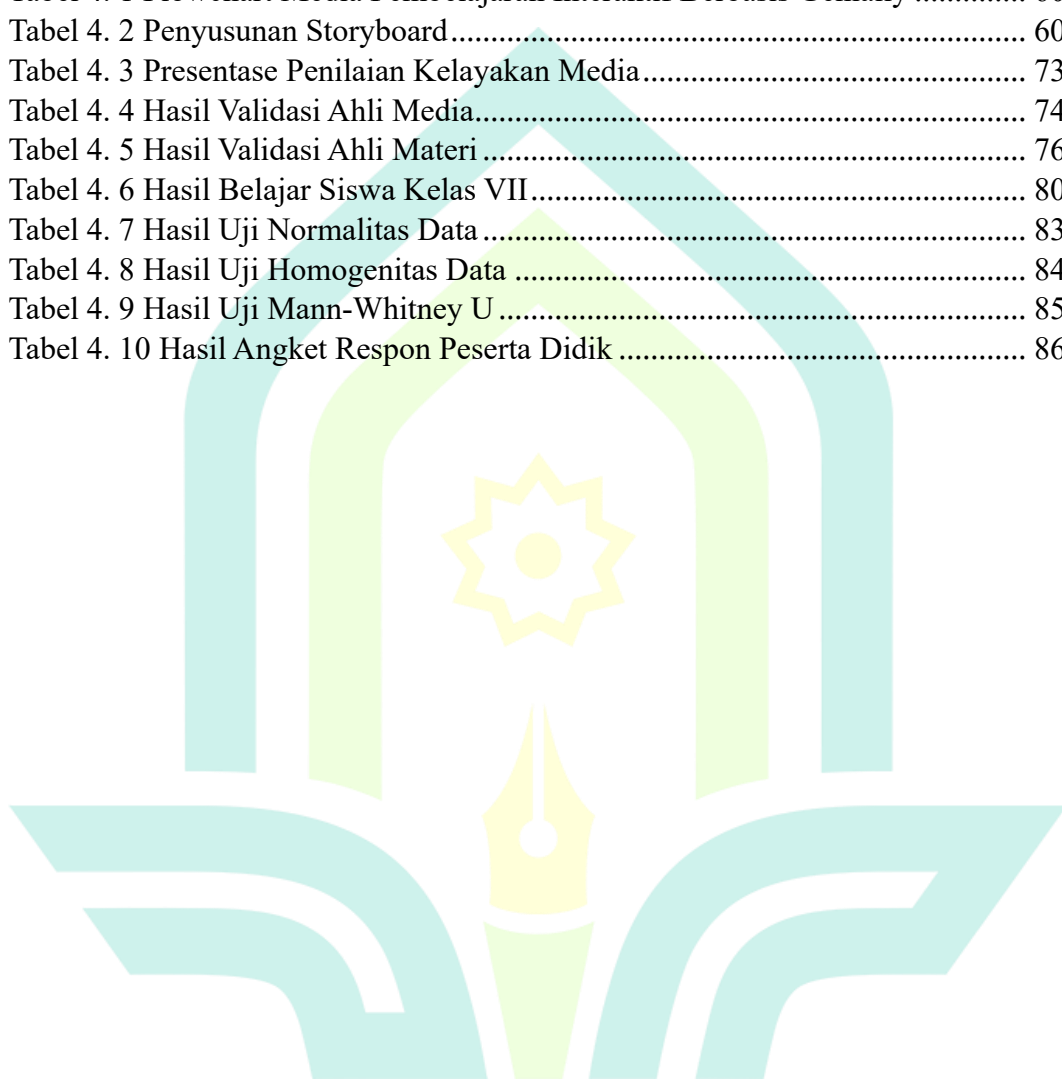
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA PEMBIMBING.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	xiii
ABSTRAK	xiv
KATA PENGANTAR.....	xv
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
BAB II	11
LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Deskripsi Teoritik.....	11
2.1.1 Media Pembelajaran.....	11
2.1.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	15
2.1.3 <i>Genially</i>	20
2.1.4 Pembelajaran <i>Mufradāt</i>	25
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	31
2.3 Kerangka Berpikir.....	36

BAB III.....	39
METODE PENGEMBANGAN	39
3.1 Model Pengembangan.....	39
3.2 Prosedur Penelitian.....	40
3.3 Sumber Data dan Subjek Penelitian	45
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	46
3.5 Teknik Analisis Data	50
BAB IV	55
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Hasil Penelitian	55
4.1.1 Hasil Pengembangan Produk Awal	55
4.1.2 Hasil Uji Coba Produk	80
4.1.3 Revisi Produk	87
4.2. Pembahasan.....	90
4.2.1 Pembahasan Produk dan Kelayakan Produk yang Dikembangkan	90
4.2.2 Pembahasan Hasil Efektivitas Produk	98
BAB V.....	100
PENUTUP.....	100
5.1 Simpulan	100
5.2 Implikasi.....	101
5.3 Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Alur Kerangka Berpikir	37
Tabel 3. 1 Model Pengembangan Media Pembelajaran	40
Tabel 3. 2 Skor Angket.....	42
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Kuesioner.....	48
Tabel 4. 1 Flowchart Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially	60
Tabel 4. 2 Penyusunan Storyboard.....	60
Tabel 4. 3 Presentase Penilaian Kelayakan Media.....	73
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media.....	74
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi	76
Tabel 4. 6 Hasil Belajar Siswa Kelas VII.....	80
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Data	83
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas Data	84
Tabel 4. 9 Hasil Uji Mann-Whitney U	85
Tabel 4. 10 Hasil Angket Respon Peserta Didik	86

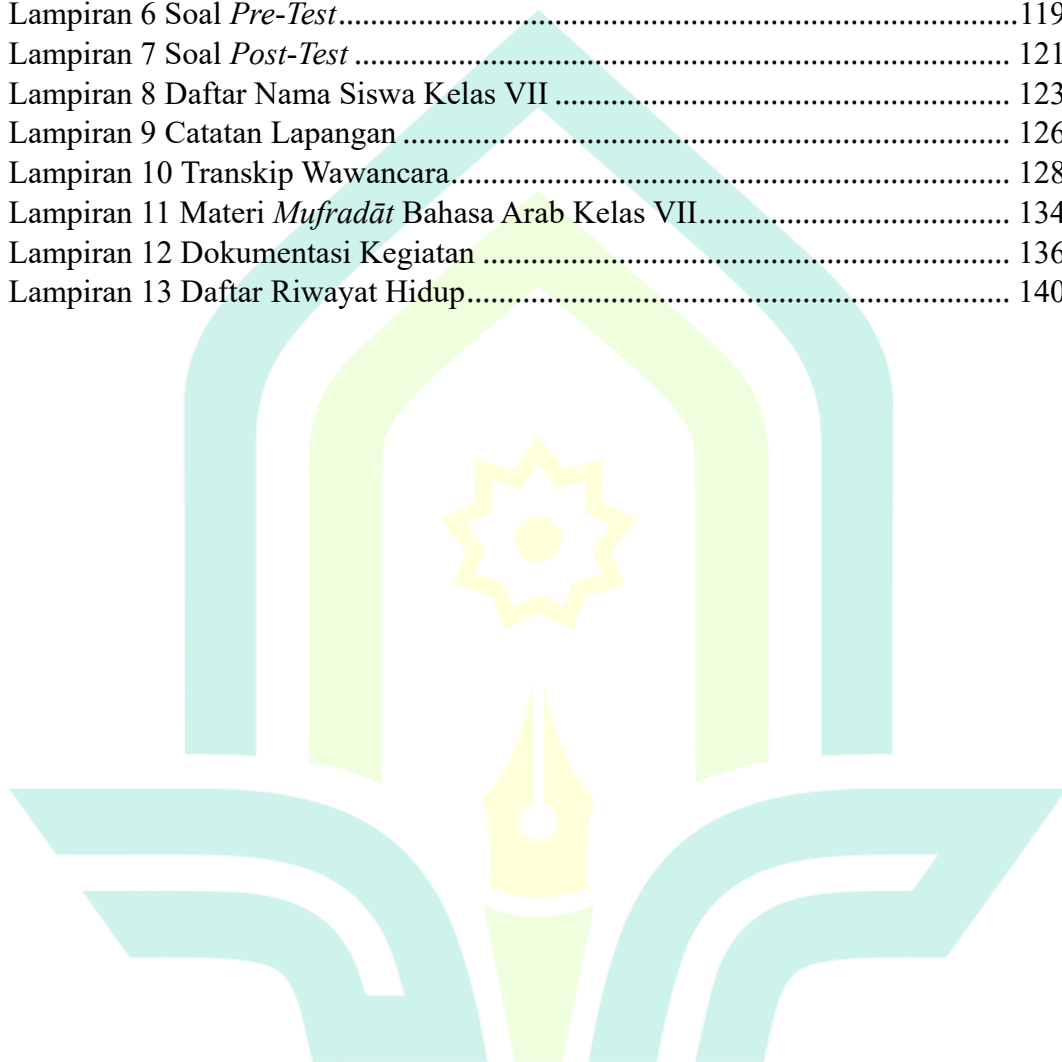


DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Aplikasi Canva	58
Gambar 4. 2 Aplikasi <i>Genially</i>	58
Gambar 4. 3 Buku Ajar Kelas VII.....	59
Gambar 4. 4 Tampilan Awal Canva.....	65
Gambar 4. 5 Tampilan Canvas pada Canva	65
Gambar 4. 6 Tampilan Akhir Desain Canva	66
Gambar 4. 7 Tampilan Format Unduh Canva	66
Gambar 4. 8 Tampilan Jendela <i>Link Genially</i>	66
Gambar 4. 9 Tampilan Awal Masuk <i>Genially</i>	67
Gambar 4. 10 Tampilan <i>Login Akun Genially</i>	67
Gambar 4. 11 Tampilan Beranda <i>Genially</i>	67
Gambar 4. 12 Tampilan Canvas pada <i>Genially</i>	68
Gambar 4. 13 Tampilan Penambahan Canvas pada <i>Genially</i>	68
Gambar 4. 14 Tampilan Menu <i>Insert Genially</i>	68
Gambar 4. 15 Tampilan Menu <i>Insert images</i>	69
Gambar 4. 16 Tampilan Pembuatan <i>Slide Genially</i>	69
Gambar 4. 17 Tampilan Menu <i>Animation Genially</i>	70
Gambar 4. 18 Tampilan Menu <i>Interactivity Genially</i>	70
Gambar 4. 19 Tampilan Menu <i>Insert Audio</i>	71
Gambar 4. 20 Tampilan Edit Audio <i>Genially</i>	71
Gambar 4. 21 Tampilan Animasi Setiap <i>Slide Genially</i>	72
Gambar 4. 22 Tampilan Akhir <i>Genially</i>	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	109
Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian	110
Lampiran 3 Instrumen Validasi Materi	111
Lampiran 4 Instrumen Validasi Media	114
Lampiran 5 Angket Respon Peserta Didik	117
Lampiran 6 Soal <i>Pre-Test</i>	119
Lampiran 7 Soal <i>Post-Test</i>	121
Lampiran 8 Daftar Nama Siswa Kelas VII	123
Lampiran 9 Catatan Lapangan	126
Lampiran 10 Transkrip Wawancara	128
Lampiran 11 Materi <i>Mufradāt</i> Bahasa Arab Kelas VII.....	134
Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan	136
Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup.....	140



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada proses pembelajaran di kelas. Pemanfaatan teknologi mendorong guru untuk tidak lagi hanya menggunakan media pembelajaran konvensional, tetapi juga mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dengan materi pembelajaran melalui berbagai fitur seperti animasi, audio, video, kuis, permainan edukatif, maupun navigasi yang dapat dikendalikan oleh pengguna (Sawitri et al. 2024). Menurut Hamalik (2015) penggunaan media pembelajaran mampu membangkitkan motivasi belajar, meningkatkan perhatian siswa, serta membantu proses penyampaian materi menjadi lebih efektif. Pendapat tersebut diperkuat oleh Utomo (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan media konvensional. Selain itu, Syufi dkk. (2024) menjelaskan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri.

Pembelajaran bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan dukungan media pembelajaran yang menarik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satu unsur terpenting dalam pembelajaran bahasa Arab ialah *mufradāt* (kosakata), karena penguasaan kosakata menjadi dasar bagi siswa untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu *istimā'*, *kalām*, *qirā'ah*, dan *kitābah*. Tanpa penguasaan *mufradāt* yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami bacaan, menyusun kalimat, maupun berkomunikasi menggunakan bahasa Arab (Bahri 2025). Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penguasaan *mufradāt* masih menjadi salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran bahasa Arab. Menurut Takdir (2020), rendahnya penguasaan kosakata bahasa Arab sering disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang variatif, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata baru.

Kondisi tersebut juga ditemukan di MTs Salafiyah Wonoyoso Buaran Pekalongan. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab kelas VII pada bulan Oktober 2025, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan masih sangat terbatas dan kurang interaktif. Guru hanya sesekali menggunakan media *PowerPoint* yang bersifat statis tanpa dilengkapi fitur interaktif. Akibatnya, perhatian siswa sulit dipertahankan selama proses pembelajaran berlangsung (Thoyyibah, wawancara pribadi, 27 Oktober 2025). Siswa cenderung mudah merasa bosan, kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta mengalami

kesulitan dalam mengingat *mufradāt* yang telah dipelajari. Guru juga menyampaikan bahwa rata-rata hasil tes harian *mufradāt* siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Thoyyibah, wawancara pribadi, 27 Oktober 2025). Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Amalia dkk. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran tanpa dukungan media interaktif menyebabkan siswa lebih cepat kehilangan fokus dan motivasi belajar. Penelitian Wahdi dan Fakhri (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan metode ceramah dan hafalan tanpa bantuan media digital mengakibatkan retensi kosakata siswa menjadi rendah.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik pada era digital. Salah satu media yang dinilai sesuai adalah *Genially*, yaitu platform berbasis web yang memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, tombol navigasi, kuis, maupun permainan edukatif dalam satu tampilan. Menurut Putri dan Lestari (2025), berdasarkan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Mayer, peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi apabila materi disajikan melalui kombinasi teks dan visual secara terpadu dibandingkan hanya menggunakan teks saja. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif seperti *Genially* berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu proses penguasaan *mufradāt* secara lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti memiliki ketertarikan untuk mengembangkan dan meneliti media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* di masdrasah tsanawiyah dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* dalam Pembelajaran *Mufradāt* Siswa Kelas VII MTs Salafiyah Wonoyoso Buaran Pekalongan."**

1.2 Identifikasi Masalah

Melihat dari latar belakang yang sudah dipaparkan, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil tes harian *mufradāt* siswa kelas VII MTs Salafiyah Wonoyoso masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal.
2. Siswa mudah merasa bosan, pasif dan kesulitan mengingat *mufradāt* karena penyajian materi yang kurang menarik.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian, perlu ditetapkan ruang lingkup yang jelas. Ruang lingkup permasalahan penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang ditujukan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa kelas VII MTs Salafiyah Wonoyoso dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab pada bab "*al-Bait*"

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini berdasarkan uraian latar belakang di atas ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dalam pembelajaran *mufradāt* siswa kelas VII MTs Salafiyah Wonoyoso Buaran Pekalongan?
2. Bagaimana kelayakan dan keefektifan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dalam pembelajaran *mufradāt* siswa kelas VII MTs Salafiyah Wonoyoso Buaran Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang akan dilaksanakan, terdapat beberapa tujuan yang hendak dicapai sesuai dengan rumusan masalah yang telah disusun, yakni:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dalam pembelajaran *mufradāt* siswa kelas VII MTs Salafiyah Wonoyoso Buaran Pekalongan.
2. Mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dalam pembelajaran *mufradāt* siswa kelas VII MTs Salafiyah Wonoyoso Buaran Pekalongan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis, berikut manfaat penelitian ini:

1. Manfaat Teoretis

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih terhadap perkembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam ranah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital, seperti *Genially*, sebagai salah satu cara yang bisa digunakan supaya efektivitas pembelajaran bisa meningkat. Temuan dari penelitian ini juga bisa dijadikan sebagai referensi tambahan bagi studi-studi serupa di masa mendatang, terutama yang berfokus pada integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa.

2. Manfaat Praktis

a. Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan referensi bagi pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dalam pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, penelitian ini dapat memperluas pemahaman pembaca tentang penerapan teknologi digital dalam pendidikan serta memberikan inspirasi untuk mengembangkan inovasi media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif sesuai dengan karakteristik peserta didik.

b. Guru

Penelitian ini memberikan contoh konkret penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran *mufradāt* yang dapat menjadi inspirasi bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Media ini juga dapat membantu guru dalam menjelaskan materi dengan lebih efektif dan efisien.

c. Siswa

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar bahasa Arab. Melalui visual yang menarik dan elemen interaktif, siswa dapat lebih memahami materi dan menjadi lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

d. Sekolah

Studi ini diharapkan dapat memberikan dasar bagi pemangku kepentingan madrasah untuk menerapkan dan mengembangkan lebih lanjut inovasi pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan karakteristik siswa Madrasah Tsanawiyah. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan panduan atau referensi dalam program pelatihan guru terkait pemanfaatan teknologi pembelajaran.

e. Peneliti lain

Studi ini dapat dijadikan rujukan atau acuan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran sejenis, baik dalam bidang

bahasa Arab maupun mata pelajaran lainnya, dengan menggunakan *Genially* atau platform digital lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dalam pembelajaran *mufradāt* siswa kelas VII MTs Salafiyah Wonoyoso Buaran Pekalongan sebagai berikut:

1. Platform Pengembangan

Media dikembangkan menggunakan platform *Genially* berbasis web sehingga dapat diakses secara daring melalui tautan (*link*) tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan.

2. Tampilan

Media dirancang dengan tampilan yang sederhana, menarik, dan berwarna cerah agar sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VII MTs. Desain menggunakan kombinasi warna yang harmonis, ikon ilustratif, gambar pendukung, serta jenis huruf yang mudah dibaca sehingga memberikan kenyamanan dalam proses belajar.

3. Fitur Interaktif

Media dilengkapi berbagai fitur interaktif yang tersedia pada *Genially*, antara lain: tombol navigasi (*Next*, *Back*, *Home*); *hotspot/interactivity*; animasi objek dan teks; audio pelafalan *mufradāt*; gambar ilustrasi; video pembelajaran; kuis interaktif; umpan balik otomatis terhadap jawaban siswa.

4. Multimedia

Produk memadukan berbagai unsur multimedia berupa teks, gambar, audio, animasi, dan video sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan peserta didik.

5. Kompatibilitas

Media dapat diakses menggunakan berbagai perangkat seperti laptop, komputer, tablet, maupun smartphone yang memiliki koneksi internet dan browser.

6. Materi Pembelajaran

Materi yang disajikan berfokus pada *mufradāt* tema “*al-Bait*” sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Arab kelas VII MTs. Materi disertai gambar pendukung, audio pelafalan, contoh penggunaan kosakata, serta latihan untuk memperkuat pemahaman siswa.

7. Output Produk

Produk akhir berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang dipublikasikan dalam bentuk tautan (*link*) sehingga mudah digunakan guru maupun peserta didik baik saat pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Peneliti menetapkan sejumlah asumsi dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada pembelajaran *mufradāt* siswa kelas VII MTs Salafiyah Wonoyoso sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* ini bisa menjadi penunjang dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi *mufradāt* bahasa Arab.
3. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* secara terencana dalam proses pembelajaran mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test*.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dalam penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut:

1. Media interaktif berbasis *Genially* yang dikembangkan hanya mencakup materi *mufradāt* tema “*al-Bait*” untuk kelas VII MTs Salafiyah Wonoyoso sehingga belum dapat digeneralisasikan untuk jenjang atau materi bahasa Arab lainnya.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan ini berbasis web sehingga penggunaannya bergantung pada ketersediaan akses internet.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dalam pembelajaran *mufradāt* siswa kelas VII MTs Salafiyah Wonoyoso Buaran Pekalongan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially*

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan siswa dan permasalahan pembelajaran *mufradāt*. Tahap perancangan mencakup penyusunan materi, desain tampilan, serta perencanaan fitur interaktif. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media menggunakan platform *Genially* yang dilengkapi dengan berbagai fitur seperti animasi, kuis interaktif, gambar, dan video. Selanjutnya, pada tahap implementasi media diuji coba kepada siswa kelas VII melalui dua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen, dan tahap evaluasi dengan melakukan uji validasi terhadap media dan materi produk, memberikan *pre-test*, *post-test* dan kuesioner respon pesertra didik

terhadap media yang dikembangkan. Hasil dari proses ini adalah produk media pembelajaran interaktif yang menarik, mudah digunakan, serta mampu mendukung pembelajaran *mufradāt* secara lebih efektif.

2. Kelayakan dan Keefektifan Media Pembelajaran

Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi dari ahli media dengan presentase 95% dan ahli materi dengan presentase 93,33%. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan dari segi isi, tampilan, kebahasaan, dan penyajian. Media ini juga mendapat respon yang positif dari siswa, hal ini terlihat dari hasil angket respon peserta didik yang memperoleh presentase 88,73% dengan kategori “sangat layak”. Selain itu, media ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji *mann whitney-U* dimana *Asymp. Sig. (2- sided test) < 0,05*. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Genially* tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan *mufradāt* siswa kelas VII.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi *mufradāt*. Temuan ini tidak hanya menunjukkan efektivitas media yang dikembangkan, tetapi juga memperkuat pandangan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran

bahasa Arab memiliki peran strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Keberadaan fitur visual, audio, animasi, serta navigasi interaktif dalam *Genially* memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mendorong terbentuknya pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan implikasi bahwa penggunaan media berbasis digital mampu mendukung pembelajaran mandiri serta meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi tidak lagi sekadar berfungsi sebagai pelengkap, melainkan telah menjadi kebutuhan esensial dalam menunjang efektivitas dan kualitas pembelajaran di era digital yang terus berkembang.

5.3 Saran

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi untuk terus meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Peneliti juga diharapkan dapat mengembangkan media dengan materi yang lebih luas dan fitur yang lebih beragam sehingga media yang dihasilkan semakin efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2. Bagi pengembang selanjutnya

Bagi pengembang selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian yang sejenis dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi

materi, jenjang pendidikan, maupun metode penelitian yang digunakan. Penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat mengkaji lebih mendalam terkait efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dengan menggunakan desain eksperimen yang lebih variatif, sehingga dapat menghasilkan temuan yang lebih komprehensif dan mendalam.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Maswan. 2024. "Teknik Pembelajaran Mufradat Dalam Perspektif Teori Belajar Edward Lee Thorndike." *AL-WARAQAH Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4 (2): 32–41. <https://doi.org/10.30863/awrq.v4i2.5547>.
- Aisyah Fadila, Kiki Riki Nurakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, Usep Setiawan. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta." *Journal of Student Research (JSR)* 1 (2): 1–17.
- Al-Fauzan, Abdurrahman Ibrahim. 2011. *Idhaat Li Muallimi Al-Lughah Al-Arabiyah. Maktabah Lisanul Arab*.
- Amalia, Mega, Muhamad Virgi Pratama, Niken Ayu Pratiwi, & Ari Fujiarti. 2024. "Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD." *Jurnal Jendela Pendidikan* 4 (01): 39–47.
- Ambar Sri Lestari. 2013. "PEMBELAJARAN MULTIMEDIA." *Al-Ta'dib* 6 (2): 84–98.
- Anafi, Khoirul, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D." *Jurnal Education and Development* 9 (4): 433–38.
- Andriani, Sefti, Ariefa Primair Yani, Henny Johan, Sutarno Sutarno, and Deni Parlindungan. 2024. "Pengembangan Handout Sebagai Bahan Ajar Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan Untuk Peserta Didik Kelas Vii Smp." *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains* 5 (1): 42–52. <https://doi.org/10.33369/diksains.5.1.42-52>.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. 2023. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1 (1): 282–94. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Widi. 2015. "BERBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB." *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam* 5 (2): 11.
- AuthMuhamad Hasby Ashidiqior, Coresponding. 2024. "Metode Penelitian Klasik Tentang Mufradat." *Relinesia: Jurnal Kajian Agama Dan Multikulturalisme Indonesia* 3 (3): 199–205.
- Azhar, Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bahri, Samsul. 2025. "PEMBELAJARAN MUFRADĀT BERBASIS KONTEKS (SIYĀQ) BAGI PEMBELAJAR NON-ARAB." *FASAHAH: Jurnal*

Pendidikan Bahasa Arab 02 (01): 41–51.

Dyah Ayu Kusuma Wardhani, Emiliana, Sirtufillaily, Muhammad Sanusi, and Suparmanto. 2023. “Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Permainan Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat.” *Al Maraji’: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 7 (2): 1–23.

Faizah, Haizatul, and Rahmat Kamal. 2024. “Belajar Dan Pembelajaran.” *Jurnal Basicedu* 8 (1): 466–76. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>.

Fatih, Fitrah Al, Nabila Putri Lubis, Khoirun Nisah Hsb, Pendidikan Guru, Madrasah Ibtidaiyah, and Stain Mandailing. 2026. “Konsep Homogenitas Dan Normalitas Dalam Statistik Serta Teknik Pengujiannya.” *Educational Journal* 1 (3): 805–17.

Gemilang, Damar, and Hastuti Listiana. 2020. “Teaching Media in the Teaching of Arabic Language.” *ATHLA : Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature* 1 (1): 49–64.

Genially. n.d.-a. “Genially Features.” https://genially.com/features/?utm_source=chatgpt.com.

———. n.d.-b. “What Is Genially?” Genially. https://view.genially.com/68fe73e76f161ddbc6f59eb8/interactive-content-what-is-genially?utm_source=chatgpt.com.

Hadiyanto, Andy, Cendra Samitri, and Siti Maria Ulfah. 2020. “Model Pembelajaran Bahasa Arab Multiliterasi Berbasis Kearifan Lokal Dan Moderasi Islam Di Perguruan Tinggi Negeri.” *Hayula: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies* 4 (1): 117–40. <https://doi.org/10.21009/004.01.07>.

Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hasanah, Siti Toyibatul, Rais Hidayat, and Mira Mirawati. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air.” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4:14440–51.

Hasania, Najwa, and Andi Faisal Rauf Alimudin Rivai. 2024. “Strategi Pembelajaran Mufradat Berbasis Kreatifitas Siswa Di MTs Manarul Ilmi Manado.” In *Annual International Conference on Islamic Education and Multiculturalism (AICIEM) Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan [FTIK] IAIN Manado 2024*, 106–14.

Hidayat, Fitria, and Muhammad Nizar. 2021. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning.” *Jurnal UIN* 1 (1): 28–37.

- Hujair, Sanaky. 2020. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safria Insania Press.
- Lutpiasari. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pengajaran Fi ' Il Di Kelas 10 Madrasah Aliyah." *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya* 8 (1).
- Made, Ni, Nia Widiya, I Wayan Lasmawan, and I Wayan Kertih. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Dengan Genially Materi Karakteristik Geografi Indonesia Kelas V Sekolah Dasar." *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 8 (1).
- Mohammad Zaki, and Rahmat Linur. 2022. "Peningkatan Kemampuan Menghafal Mufradat Siswa Kelas Vii Smp Nurul Huda Menemeng." *El-Jaudah : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 3 (1): 32–46. <https://doi.org/10.56874/faf.v3i1.780>.
- Mu'at, and Mohammad Arif Setyabudi. 2020. "Model-Model Strategi Belajar Mufradat Menurut Teori Oxford Di Pondok Pesantren Putra Al-Munawaroh Ngemplak Jombang." *Seminar Nasional SAINSTEKNOPAK*, 61–66.
- Muradi, Ahmad. 2013. "TUJUAN PEMBELAJARAN BAHASA ASING (ARAB) DI INDONESIA." *Al-Muqoyis* 1 (1): 140–49.
- Nurhasana, Intan. 2021. "PENGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB." *AL-FIKRU: JURNAL PENDIDIKAN DAN SAINS* 2 (2): 217–29. <https://doi.org/10.55311/aioes.v1i2.67>.
- Nurkholis. 2015. "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Tarbawiyah* 12 (1): 41–58.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Putri, Atya Anindita Lukman, and Agus Lestari. 2025. "Analisis Kualitas Video Pembelajaran Berdasarkan Teori Multimedia Mayer." *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1 (2): 1555–73.
- Rezkillah, Inang Irma, Yuni Mariyati, and Syafruddin Muhdar. 2026. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Genially Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 11 (1): 60–66. <https://doi.org/10.29303/jipp.v11i1.3960>.
- Rifda, Siti Muina Arfada. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Materi Sumber Energi Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Skripsi." UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER.
- Safitri, Meilani, and Ridwan Aziz. 2022. "ADDIE, SEBUAH MODEL UNTUK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA LEARNING." *Jurnal Pendidikan Dasar* 3 (2): 50–58.

<http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>.

- Saski, N.H., and Tri, S. 2021. “Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran.” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 9 (1): 1118–24.
- Sawitri, Junika Indar, Tria Novita, Br Karo, Cahaya Mutiara, and Br Barus. 2024. “Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1 (4): 96–102.
- Sianturi, Rektor. 2025. “UJI NORMALITAS SEBAGAI SYARAT PENGUJIAN HIPOTESIS.” *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)* 11 (1): 1–14.
- Sinta, Dewi, Kusuma Pertiwi, Indah Setyo Wardhani, and Universitas Trunojoyo Madura. 2024. “KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARN INTERAKTIF.” *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)* 2 (11).
- Siti Nurjamilah, Eni Fariyatul Fahyuni. 2024. “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Web ‘Genially’ Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mufradāt Bahasa Arab.Pdf.” *Al Mi’yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 7 (2): 701–7.
- Siti Romdona, Silvia Senja Junista, Ahmad Gunawan. 2025. “TEKNIK PENGUMPULAN DATA: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER.” *JISOSEPOL: JURNAL ILMU SOSIAL EKONOMI DAN POLITIK* 3 (1): 39–47.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . 2019. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Syufi Raudah, Ahmad Suriansyah, Celia Cinantya. 2024. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP.” *Jurnal Pendidikan*, no. 2021, 2092–97.
- Takdir. 2020. “PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB.” *Naskhi* 2 (1): 40–58. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v2i1.290>.
- Usman, Kardina, Roy Hasiru, Abdulrahim Maruwae, Meyko Panigoro, and Yulianti Toralawe. 2018. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS Di SMA Negeri 1” *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 3 (2022): 104–16. <http://www.ejournal.fekon-unima.ac.id/index.php/JPE/article/view/1472>.
- Utomo, Fuad Try Satrio. 2023a. “Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar VIII* (1): 1–19.
- . 2023b. “INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI

SEKOLAH DASAR.” *Pendas :Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* VIII (I): 1–19.

Venarda Ilham Berlyan, Nabilla Dwi Alisa, Novelia Tri Damaiyanti, Maulinda Maygianti, and Fida Rahmantika Hadi. 2024. “STUDI LITERATUR: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR.” *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN* 10 (5): 50–54. <https://doi.org/10.8734/CAUSA.v1i2.365>.

Wahdi, Rifana, and Nurul Fakhri. 2022. “Pengaruh Penggunaan Media Video Lagu Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Mufradat Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Payakumbuh.” *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat* 5 (1): 42–51. <https://doi.org/10.31869/jkpu.v5i1.3213>.

Waruwu, Marinu. 2024. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9 (2): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

Yolanda, Anisya, Santa, and Rini Sri Indriani. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8 (1): 6246–47.

Zamzami, Alza Nabel, and Raharjo. 2024. “Penggunaan Platform Genially Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil.” *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2 (3).