ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Mata Pelajaran Fikih di MTsN 1 Kota Blitar" disusun oleh Ahmat Farisqi Aditiya, NIM. 1860201221013, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Pembimbing Dr. Annas Ribab Sibilana, M.Pd.I.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Genially*, Fikih.

Penelitian ini diinisiasi oleh terbatasnya diversifikasi media pembelajaran serta rendahnya partisipasi aktif peserta didik di dalam kelas. Kondisi tersebut memicu kejenuhan, rasa kantuk, dan hilangnya fokus siswa selama proses transfer ilmu berlangsung. Guna mengatasi problematika tersebut, integrasi media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dinilai krusial untuk menstimulasi keterlibatan sekaligus mengoptimalkan pemahaman akademis peserta didik.

Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada pelajaran Fikih kelas VII di MTsN 1 Kota Blitar (2) Untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada pelajaran Fikih kelas VII di MTsN 1 Kota Blitar.

Pendekatan yang digunakan dalam kajian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development)* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri lima prosedur penelitian yaitu (1) Analisis *(Analyze)*, (2) Desain *(Design)*, (3) Pengembangan *(Develop)*, (4) Implementasi *(Implement)*, (5) Evaluasi *(Evaluate)*.

Temuan dari kajian ini adalah (1) Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* untuk materi Fikih kelas VII, khususnya materi shalat fardhu dalam kondisi tertentu. Produk dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang telah disesuaikan dengan kebutuhan materi serta karakteristik peserta didik, sehingga menghasilkan media yang efektif dan dapat diakses secara daring melalui situs *Genially.com*. (2) menggunakan parameter Nieveen menunjukkan hasil yang memuaskan, meliputi: kriteria relevansi materi kurikulum sebesar 96% (sangat valid), konsistensi desain (85%) dan struktur pembelajaran (94%) berkategori valid. Selain itu, tingkat kepraktisan dari sudut pandang respons peserta didik menyentuh angka 80% (praktis), didukung oleh tingkat efektivitas yang mencapai ketuntasan mutlak sebesar 100%.

ABSTRACT

A thesis titled "Development of *Genially*-Based Interactive Learning Media for the Fiqh Subject at MTsN 1 Blitar City" was written by Ahmat Farisqi Aditiya, Student ID No. 1860201221013, Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Advisor Dr. Annas Ribab Sibilana, M.Pd.I.

Keywords: Interactive Learning Media, *Genially*, Fiqh.

This study was prompted by the limited variety of instructional media and the low level of active student participation in the classroom. These conditions lead to boredom, drowsiness, and a loss of focus among students during the learning process. To address these issues, the integration of *Genially*-based interactive instructional media is considered crucial for stimulating student engagement while optimizing their academic understanding.

The research questions for this study are: (1) What is the process of developing *Genially*-based interactive learning media for the 7th-grade Fiqh class at MTsN 1 Blitar City? (2) What is the level of feasibility of developing *Genially*-based interactive learning media for the 7th-grade Fiqh class at MTsN 1 Blitar City? The objectives of this study are (1) To describe the process of developing *Genially*-based interactive learning media for the 7th-grade Fiqh class at MTsN 1 Blitar City; (2) To describe the level of feasibility of developing *Genially*-based interactive learning media for the 7th-grade Fiqh class at MTsN 1 Blitar City.

This study employed a Research and Development approach using the ADDIE model, which consists of five research procedures: (1) Analysis (Analyze), (2) Design (Design), (3) Development (Develop), (4) Implementation (Implement), and (5) Evaluation (Evaluate). The process of developing *Genially*-based interactive learning media was carried out based on these stages. It began with a needs analysis, followed by design, media production and validation, implementation, and evaluation of the learning media.

The results of this study are as follows: (1) This research produces Genially-based interactive learning media products for Fiqh material for class VII, especially obligatory prayer material under certain conditions. The product was developed using the ADDIE model which has been adjusted to the needs of the material and the characteristics of students, so as to produce effective media that can be accessed online through *the Genially.com website*. (2) The use of Nieveen's parameters yielded satisfactory results, including: curriculum content relevance at 96% (highly valid), design consistency (85%), and instructional structure (94%)—all categorized as valid. Additionally, the practicality level from the students' perspective reached 80% (practical), supported by an effectiveness level achieving 100% mastery.

مُلَخَّص

تم إعداد الأطروحة بعنوان "تطوير وسائل التعلم التفاعلية المعتمدة على الجينيا في المواد الفقهية في المدرسة الإعدادية الحكومية ١ مدينة بليتار" بواسطة أحمد فاريسقي أديتيا، رقم الطالب١٨٦٠٢٠١٢٢١٠١٣، برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة الهند السيد علي رحمت الله تولونغاغونغ، المشرف الدكتور أناس ريباب سيبيلانا، ماجستير في الدفاع الإسلامي.

الكلمات المفتاحية: وسائط التعلم التفاعلي، الودي، الفقه.

بدأ هذا البحث بسبب محدودية تنوع وسائل الإعلام التعليمية وقلة المشاركة النشطة للطلاب في الفصول الدراسية. هذه الحالة تثير الملل والنعاس وفقدان التركيز لدى الطلاب أثناء عملية نقل المعرفة. لتجاوز هذه المشكلات، يعتبر دمج وسائل التعلم التفاعلية المعتمدة على جينيالي أمرا حيويا لتحفيز التفاعل مع تحسين فهم الطلاب الأكاديمي.

ما يجب دراسته وحله من خلال هذا البحث هو (١) ما هي عملية تطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على الجينيا في دروس الفقه للصف السابع في مدرسة المدرسة الإعدادية الحكومية ١ بليتار سيتي؟ (٢) ما هو مستوى جدوى تطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على الجينيا في دروس الفقه الصف السابع في المدرسة الإعدادية الحكومية ١ بمدينة بليتار؟ أهداف هذه الدراسة هي: (١) وصف عملية تطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على الجينيا في دروس الفقه الصف السابع في مدرسة الفقه ١، بليتار سيتي، (٢) وصف مستوى جدوى تطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على الجيني في دروس الفقه الصف السابع في مدرسة المدرسة الإعدادية الحكومية ١، بليتار سيتي.

تستخدم هذه الدراسة نهج البحث والتطوير باستخدام نموذج ادداي الذي يتكون من خمسة إجراءات بحثية، وهي (١) التحليل، (٢) التصميم، (٣) التطوير، (٤) التنفيذ، (٥) التقييم. يتم تنفيذ عملية تطوير التعلم التفاعلي القائم على جينيالي في وسائل الإعلام بناء على هذه المراحل. وهذا يبدأ بتحليل الاحتياجات، وتصميم التصاميم، وصنع منتجات الإعلام، والتحقق من صحة وتنفيذ وتقييم وسائط التعلم.

نتائج هذه الدراسة هي: (١) ينتج هذا البحث منتجات وسائط تعليمية تفاعلية تعتمد على الجيني لمواد الفقه للصف السابع، وخاصة المواد الواجبة للصلاة تحت ظروف معينة. تم تطوير المنتج باستخدام نموذج ادداي الذي تم تعديله ليتناسب مع احتياجات المادة وخصائص الطلاب، لإنتاج وسائط فعالة يمكن الوصول إليها عبر الإنترنت عبر موقع *جينيا لي* (٢) أظهر استخدام معايير نيفين نتائج مرضية،

بما في ذلك: معايير ملاءمة المادة الدراسية بنسبة ٩٦٪ (صحيحة جدا)، واتساق التصميم (٨٥٪) وبنية التعلم (٩٤٪) تم تصنيفها كمعايير صالحة. بالإضافة إلى ذلك، بلغ مستوى العملية من وجهة نظر استجابة الطلاب ٨٠٪ (عملي)، مدعوما بمستوى فعالية وصل إلى اكتمال مطلق يصل إلى ١٠٠٪.