ABSTRAK

PENGARUH PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GENIALLY TERHADAP HASIL BELAJAR NAHWU KELAS II IMBS MIFTAHUL ULUM PEKAJANGAN PEKALONGAN TAHUN AJARAN 2024-2025

Laily Nur Hidayati

422021128064

Nahwu merupakan cabang ilmu bahasa yang penting dipelajari dalam memahami makna bahasa Arab. Di *Internasional Muhammadiyah Boarding School* (IMBS) Miftahul Ulum Pekajangan, pengajaran nahwu saat ini masih menggunakan metode tradisional dengan papan tulis dan buku teks tanpa ilustrasi interaktif, yang mengakibatkan siswa merasa bosan dan kesulitan memahami materi. Pada era digital ini, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Genially diharapkan mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran nahwu.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media interaktif berbasis genially terhadap hasil belajar nahwu siswa kelas 2 di *Internasional Muhammadiyah Boarding School* (IMBS) Miftahul Ulum Pekajangan tahun ajaran 2024-2025.

Metode penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *Quasi Experiment* dan pendekatan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian terdiri dari 56 siswi kelas II. Sampel penelitian diambil dengan teknik total sampling yaitu 28 siswa dari kelas A sebagai kelas kontrol dan 28 siswa dari kelas B sebagai kelas eksperimen. Data dikumpulkan melauli tes yaitu pretest dan posttest serta wawancara oleh guru pengampu materi nahwu dan murid kelas II IMBS Miftahul Ulum. Analisis data menggunakan uji statistic nonparametric *Mann-Whitney U-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media interaktif berbasis Genially terhadap hasil belajar nahwu siswa. Nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen sebesar 83,21, sementara pada kelas kontrol sebesar 66,96. Analisis data menggunakan SPSS 26 menunjukkan nilai Sig. 2-tailed sebesar 0,004, yang berarti Sig. 2-tailed 0,004 < 0,05, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kedua kelas tersebut, dan dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis Genially berpengaruh terhadap hasil belajar nahwu siswa kelas II.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru lebih mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan efektif, seperti Genially, dalam pengajaran nahwu untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Genially, Media Interaktif, Hasil Belajar

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

مستخلص

تأثير تطبيق الوسائط المتعددة التفاعلية المستندة إلى *Genially* على نتائج تعلم النحو لطلاب الصف الثاني بالمعهد العصري مفتاح العلوم للمحمدية فكاجانجان فكالونجان للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥

ليلي نور هدايتي

٤٢٠٢٢١١٢٨٠٦٤

النحو فرع من فروع علم اللغة الذي يجب دراسته لفهم معاني اللغة العربية. في المعهد العصري مفتاح للمحمدية فكاجانجان، لا يزال تعليم النحو يعتمد على الطريقة التقليدية باستخدام السبورة وكتب النصوص دون الرسوم التوضيحية التفاعلية، مما يؤدي إلى شعور الطلاب بالملل وصعوبة فهم المادة. في هذا العصر الرقمي، يُتوقع أن يسهم استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية مثل Genially في تحسين اهتمام وفهم الطلاب في تعلم النحو.

هدف هذه الدراسة هو معرفة تأثير الوسائط المتعددة التفاعلية المستندة إلىGenially على نتائج تعلم النحو لطالبات الصف الثاني بالمعهد العصري مفتاح للمحمدية فكاجانجان للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥.

منهج البحث هي شبه التجريبي*(Quasi Experiment)* ومنهج التصميم *(Nonequivalent Control Group Design)*. تتكون عينة البحث من ٥٦ طالبة في الصف الثاني. تم أخذ عينة البحث باستخدام تقنية العينة الكاملة، حيث تم اختيار ٢٨ طالبة من الصف A كفصل ضابط و٢٨ طالبة من الصف B كفصل تجريبي. تم جمع البيانات من خلال الاختبارات يعنى اختبار القبلي و اختبار البعدي والمقابلات إلى المدرسة لمادة النحو والطالبات الصف الثاني بالمعهد العصري مفتاح العلوم، وتم تحليل البيانات باستخدام اختبار مان–ويتن *(Mann-Whitney U-test)* الإحصائي غير المعلمي.

أظهرت نتائج البحث أن هناك تأثيرًا كبيرًا لاستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية المستندة إلىGenially على نتائج تعلم النحو لدى الطالبات. بلغ متوسط نتائج الاختبار بعد التدريس في الفصل التجريبي ٨٣,٢١، بينما في الفصل الضابط كان ٦٦,٩٦. أظهر تحليل البيانات باستخدام SPSS 26 أن قيمة الإشارة الثنائية (Sig. 2-tailed) بلغت ٠,٠٠٤، مما يعني أن القيمة ٠,٠٠٤ < ٠,٠٥، وبالتالي تم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة. وهذا يشير إلى وجود فرق كبير بين نتائج الاختبار بعد التدريس بين الفصول الدراسية، ويمكن الاستنتاج أن الوسائط التفاعلية المستندة إلى"Genially" تؤثر على نتائج تعلم النحو لطلاب الصف الثاني.

بناءً على نتائج هذا البحث، يُوصى بأن يطور المعلمون استخدام الوسائط التعليمية التفاعلية والفعالة، مثل "Genially"، في تدريس النحو من أجل تحسين فهم الطلاب.

الكلمات الرئيسية: Genially، النحو، الوسائط المتعددة التفاعلية، نتائج تعلم

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR