

الباب الخامس

الخلاصة، والآثار، والتوصيات

أ. الخلاصة

بناءً على نتائج تحليل البيانات ومناقشة البحث حول أثر استخدام وسيلة التعلّم التفاعليّة جينيالي (*Genially*) في دافعيّة التعلّم في مادّة اللغة العربيّة لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة العالية الأولى بينغكولو، يمكن استخلاص ما يأتي:

تبين وجود تأثير دالّ إحصائيّ لاستخدام وسيلة التعلّم التفاعليّة جينيالي (*Genially*) في دافعيّة تعلّم الطلاب في مادّة اللغة العربيّة لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة المذكورة. ويستند هذا الاستنتاج إلى نتائج الاختبارات الإحصائيّة التي أظهرت أنّ قيمة الدلالة الإحصائيّة (*Sig.*) في اختبار (*Independent Samples t-test*) بلغت $0.000 < 0.005$ ؛ وبذلك تُرفض الفرضيّة الصفرية (H_0) وتُقبل الفرضيّة البديلة (H_a). إضافةً إلى ذلك، كان متوسط دافعيّة التعلّم لدى طلاب الفصل التجريبي الذين استخدموا جينيالي (*Genially*) أعلى من متوسط دافعيّة التعلّم لدى طلاب الفصل الضابط الذين استخدموا الكتاب المدرسي.

كما أظهرت نتائج اختبار نسبة الكسب ($N-Gain$) أنّ مستوى الزيادة في دافعية التعلّم لدى طلاب الفصل التجريبي يقع ضمن الفئة العالية، في حين يقع مستوى الزيادة لدى طلاب الفصل الضابط ضمن الفئة المتوسطة. وهذا يدلّ على أنّ وسيلة التعلّم جينيالي (*Genially*) أكثر فاعليّة في تعزيز دافعية تعلّم الطلاب.

وبناءً على ما سبق، يتّضح أنّ وسيلة التعلّم التفاعليّة جينيالي (*Genially*) قادرةً على تحسين دافعية تعلّم الطلاب؛ لما تقدّمه من عرضٍ تعليميٍّ بصريٍّ وتفاعليٍّ جذاب، ممّا يدفعهم إلى أن يكونوا أكثر نشاطاً وحماساً ومشاركةً في عمليّة التعلّم.

ب. آثار البحث

للنتائج المتحصل عليها آثار نظرية وتطبيقية مهمة. فمن الناحية النظرية، تدعم هذه النتائج نظرية دافعية التعلّم التي تؤكد أن استخدام وسائل تعليمية جذابة ومتوافقة مع خصائص المتعلمين يسهم في رفع دافعية التعلّم. أما من الناحية التطبيقية، فإن هذا البحث يقدم دليلاً على أن استخدام الوسائل الرقمية التفاعلية مثل جينيالي "*Genially*" يمكن أن يكون حلاً فعالاً لمشكلة ضعف دافعية التعلّم،

خاصة في مادة اللغة العربية التي غالبًا ما يُنظر إليها على أنها مادة صعبة وأقل جاذبية.

ج. التوصيات

أولاً: للمعلمين

يُنصح المعلمون باستخدام وسيلة جنيالي "Genially" أو غيرها من الوسائل الرقمية التفاعلية كتنويع في أساليب التدريس، بهدف تعزيز دافعية التعلم والمشاركة النشطة للطلاب.

ثانيًا: للمدارس

يُتوقع من المدارس توفير المرافق الداعمة، مثل شبكة الإنترنت والأجهزة متعددة الوسائط، لضمان التطبيق الأمثل لوسائل التعلم الرقمية.

ثالثًا: للباحثين القادمين

يُوصى بإضافة متغيرات بحثية أخرى مثل التحصيل الدراسي أو الاهتمام بالتعلم، أو إجراء بحوث باستخدام تصميم قبلي-بعدي لكلا المجموعتين، من أجل الحصول على نتائج أكثر شمولاً.

قائمة المراجع

- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar (Komplikasi Konsep)*. CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- B. Uno, H. (2021). *TEORI MOTIVASI DAN PENGUKURANNYA*. Bumi Aksara.
- Elvira, Neni Z, D. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359. <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:http://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Hermita, N., Alim, J. A., Putra, Z. H., Gusti, P. M., Wijaya, T. T., & Pereira, J. (2021). Designing interactive games for improving elementary school students' number sense. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 413–426. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v12i2.9983>
- Hermita, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., Anggoro, S., & Diniya, D. (2021). Elementary Teachers' Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT). *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 4(1), 1–20. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v4i1.14757>
- Hermita, N., Vebrianto, R., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., & Sulistiyo, U. (2022). Effectiveness of Gamified Instructional Media

- to Improve Critical and Creative Thinking Skills in Science Class. *Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal*, 7(3), 44–50. <https://doi.org/10.25046/aj070305>
- Hidayatullah, A. N. (2021). *Shaut Al- ‘ Arabiyah Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis YouTube dan Minat Belajar*. 9(1), 23–31.
- Khoirun Ni'mah, N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- Kurniawan, A., & Zahrah. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Padiwa Buku.
- Mega, D., Saputri, A., Widodo, J. P., & Wibowo, S. (2024). *the Effect of Genially Website-Based Gamification Media on History Learning Motivation*. 8(2), 12320–12326. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.4120>
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8111>
- Mulya, G., & Lengkana, A. S. (2020). Pengaruh Kepercayaan Diri, Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 12(2), 83. <https://doi.org/10.26858/cjpko.v12i2.13781>
- Muttalib, A. N., Ratnawati, Ismail, N. H., & Nurkhalizah, S. (2024). *Jurnal Pendidikan Inklusif EFEKTIVITAS PENGGUNAAN*

MEDIA PEMBELAJARAN. 8(10), 21–31.

Nurjamilah, S., & Fahyuni, E. F. (2024). *Application Of “Genially” Web Based Learning Media to Student Learning Outcomes in Arabic Mufrodlat Material*. 1–9.
<http://dx.doi.org/10.21070/ups.5164>

Putra, L. D., Sintawati, M., & Siswantari, H. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Game-Based Learning. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 0(0), 421–428.
<https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/18284>

Ratniati, Harahap, Rofiqoh, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially pada Pokok Bahasan. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, 07, 18–27.

Sugirma, S., Minabari, K. H., K., A., & Eku, A. (2022). Analisis terhadap Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 7107–7118.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3726>

Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. ALFABETA.

Wijaya, T. T., & Pereira, J. (2021). *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*. 12(2), 413–426.

Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Bumi Aksara.

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan, 2(3), 61–68.
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>

Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GENERASI MILENIAL*. Scopindo Media Pustaka.

