

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan tindakan yang dilakukan oleh seseorang untuk meningkatkan potensi dalam dirinya guna mempersiapkan masa depan. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, keterampilan, serta akhlak mulia yang dibutuhkan dirinya. Pendidikan abad 21, sistem pembelajaran berpusat pada siswa yang berfokus pada pengembangan keterampilan 4C (kritis, kreatif, kolaborasi dan komunikasi) serta penguasaan teknologi, Rosnaeni (2021:4335). Oleh karena itu, Bidang pendidikan menjadi salah satu bidang yang penting untuk diperhatikan, terlebih untuk pendigitalisasian dalam pendidikan. Era teknologi yang semakin canggih seperti sekarang ini, digitalisasi dalam bidang pendidikan akan mempercepat kemajuan. Hal ini akan memunculkan banyaknya media teknologi yang akan membantu pembelajaran menjadi lebih mudah, menarik dan interaktif. Kemajuan ini tentunya sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran yang sangat memerlukan bantuan media dalam prosesnya, seperti halnya pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah berperan penting terhadap pembentukan karakter generasi muda. Pembelajaran sejarah sangat penting dipelajari, agar setiap individu dapat mendalami sejarah, memperkenalkan toleransi, tidak mengulang kesalahan masa lalu di masa yang akan datang, meningkatkan kemampuan analitis dan kritis, dan memperluas pengalaman kehidupan, Akbar (2022:150). Pembelajaran sejarah kerap kali dipandang sebagai pelajaran yang membosankan karena sejarah selalu berkaitan dengan materi hafalan. Maka dari itu, dalam proses pembelajaran sejarah memerlukan media sebagai penunjang agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan keterlibatan interaksi antara guru dan siswa yang dapat mendorong keaktifan belajar.

Keaktifan belajar siswa tentunya menjadi aspek yang dapat menjadi penentu keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Menurut Kanza dkk. (2020:72) Keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan aktivitas belajar yang berfokus pada upaya memahami berbagai persoalan atau hal-hal yang mereka temui selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting dalam keberhasilan pembelajaran. Menurut Sudjana (2016:61) keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat ditinjau dari beberapa indikator, yakni: 1) mengerjakan tugas, 2) bertanya, 3) kemampuan analisis tinggi, 4) berdiskusi, 5) menilai keterampilan yang didapat, 6) melatih diri, 7) menerapkan pengetahuan yang didapat. Indikator tersebut dapat menjadi pertimbangan untuk mengetahui kondisi proses belajar siswa di kelas. Keaktifan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Adapun, faktor-faktor yang dapat memengaruhi keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pada pembelajaran di kelas. Ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi keaktifan siswa selama proses pembelajaran di kelas, yakni diantaranya faktor eksternal dan internal (Astuti, 2020:14). Faktor eksternal yakni faktor yang disebabkan dari luar diri sendiri (siswa), yang mana faktor eksternal itu dapat dipengaruhi dari guru serta sarana prasarana dalam proses pembelajaran. kemampuan guru yang tinggi akan kreativitas dan inovatif dalam menciptakan suasana belajar yang dapat membangun sikap aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain guru, sarana pembelajaran juga menjadi hal penting yang dapat memengaruhi keaktifan belajar siswa. Sarana belajar seperti media khususnya dalam bentuk digital dapat membangun suasana pembelajaran yang lebih aktif, dimana dengan menggunakan media digital siswa dapat lebih menggali informasi yang lebih banyak dari berbagai sumber secara mandiri. Faktor internal merupakan faktor yang disebabkan dari dalam diri sendiri (siswa). Faktor internal yang dapat memengaruhi keaktifan belajar siswa adalah kondisi siswa itu sendiri. Kondisi jasmani siswa yang sehat dan bugar memungkinkan siswa untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran, serta motivasi siswa yang tinggi dalam pembelajaran juga dapat mendorong siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. hal tersebut merupakan faktor yang dapat memengaruhi tingkat

keaktifan belajar siswa di kelas, faktor tersebut juga dapat menjadi pertimbangan dalam mengatasi rendahnya keaktifan belajar siswa di kelas.

Rendahnya keaktifan belajar siswa kerap menjadi tantangan dalam pendidikan di berbagai negara, Indonesia merupakan salah satu negara yang mengalami tantangan tersebut dalam pendidikan. Busa (2023:115) berpendapat bahwa rendahnya tingkat keaktifan siswa disebabkan oleh beberapa faktor baik itu internal maupun eksternal. Salah satu faktor yang paling umum menyebabkan minimnya tingkat keaktifan belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran digital yang terbatas. Meskipun di era canggih seperti sekarang ini, namun tidak semua pembelajaran dilakukan dengan bantuan media teknologi. Bagi sebagian guru hal itu masih menjadi tantangan, hal itu disebabkan karena tidak semua guru paham akan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada hari Rabu 3 September 2025 dengan guru dan siswa kelas XI di MAN 3 Kota Tasikmalaya, ditemukan permasalahan rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran sejarah, tak banyak siswa yang selalu turut aktif dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, siswa dinilai tidak aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan siswa hanya pasif menerima informasi dari guru tidak mencoba aktif terlibat selama proses pembelajaran seperti bertanya mengenai hal yang tidak dipahami. Tak sedikit siswa yang jarang terlibat dalam kegiatan diskusi kelompok, banyak siswa yang mengerjakan tugas tidak sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru, selain itu kemampuan analisis siswa juga dinilai kurang mendalam, tak sedikit siswa yang belum mampu untuk menyimpulkan mengenai pembelajaran yang telah dilakukan, hal ini berarti siswa belum mampu untuk menilai dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan yang di dapat. Guru menyatakan bahwa siswa yang rendah tingkat keaktifan belajarnya banyak ditemukan di kelas XI 1. Faktor utama penyebab adanya permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi serta pembelajaran dilaksanakan jarang menggunakan media teknologi yang menarik.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI 1 MAN 3 Kota Tasikmalaya adalah dengan menggunakan media

pembelajaran interaktif Genially. Terciptanya suasana pembelajaran yang aktif, sangat dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang akan mendukung proses pembelajaran tersebut. Media genially ini merupakan media belajar interaktif yang menyediakan berbagai fitur menarik untuk dapat menunjang pembelajaran, sehingga keaktifan belajar siswa di kelas dapat tercipta dengan bantuan media pembelajaran Genially. Genially merupakan media kreatif dan inovatif yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Media Genially ini memuat banyak fitur-fitur menarik berupa animasi, poster elektronik, infografis, kuis, game dan lainnya yang dapat digunakan sebagai bahan persentasi, video pembelajaran, game edukasi dan jenis bahan ajar lainnya sehingga dengan ini siswa menjadi lebih efektif digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran dibanding hanya menggunakan buku sejarah saja. Dengan menggunakan media genially siswa dapat menemukan gambaran mengenai materi yang sedang diajarkan dimana dengan genially dapat menambahkan gambar dan video yang sesuai dengan bahan ajar dibanding hanya dengan tulisan saja, selain itu di era teknologi seperti sekarang ini siswa dapat mengakses dan menerima informasi yang lebih luas lagi sehingga tidak hanya mengandalkan satu sumber saja, Fatma (2022:52).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputri dkk. (2025:1) penelitian dengan judul “Pengaruh Media Gimifikasi berbasis situs web Genially terhadap motivasi pembelajaran sejarah”. Berdasarkan hasil penelitian, media Gimifikasi berbasis genially ini meujukan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar sejarah di kelas XI 1 SMA negeri 1 porong. Penelitian oleh Anjani dkk. (2025:2). Penelitian dengan judul “Pembelajaran kooperative tipe Jigsaw yang dibantu oleh media Genially untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa IPAS” Keberhasilan penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan keaktifan siswa yang mencapai minimal 75% dan hasil belajar siswa yang memenuhi kriteria pencapaian 80% dengan nilai minimal 75. Penelitian oleh Salsabila (2025), yang berjudul “Pengaruh flatform Genially terhadap kemampuan literasi digital dalam pembelajaran sejarah kelas XI SMAN 17 Surabaya” penelitian ini juga menunjukan keberpengaruhan dari media Genially kemampuan literasi digital siswa kelas XI di SMAN 17 Surabaya, hal ini diperkuat dengan hasil

dari penelitian ini menunjukkan 63% berpengaruh. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel penelitian, dimana pada penelitian terdahulu tidak membahas mengenai keaktifan belajar khususnya dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian terdahulu masih berfokus pada pembahasan mengenai pengaruh Genially terhadap aktivitas serta hasil belajar pada pembelajaran IPAS di tingkatan SD, adapun yang membahas mengenai pengaruh Genially pada pembelajaran sejarah di tingkat SMA bukan membahas pengaruhnya terhadap keaktifan belajar melainkan berfokus pada motivasi belajar dan kemampuan literasi digital. Kebaruan penelitian ini terletak pada variabel Y yang diteliti yakni mengenai keaktifan, pada penelitian sebelumnya belum ditemukan penelitian yang berfokus membahas mengenai pengaruh media Genially dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa khususnya dalam pembelajaran sejarah di kelas XI di tingkat sekolah menengah atas. Oleh sebab itu penelitian ini berfokus pada pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media Genially terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di tingkat sekolah menengah atas khususnya di kelas XI.

Hal ini mendorong penulis untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Genially Terhadap Keaktifan Belajar Sejarah Siswa di Kelas XI MAN 3 Kota Tasikmalaya." Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa kelas XI di MAN 3 Kota Tasikmalaya.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran Genially terhadap keaktifan belajar siswa di kelas XI MAN 3 Kota Tasikmalaya?" rumusan masalah tersebut diuraikan ke dalam pertanyaan penelitian, sebagai berikut;

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Genially terhadap keaktifan belajar siswa di kelas XI MAN 3 Kota Tasikmalaya jika dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media Genially?

2. Apakah terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa kelas XI 1 MAN 3 Kota Tasikmalaya dalam pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran Genially?

1.3. Definisi Operasional

Definisi operasional menurut Sugiyono (2019:221) adalah panduan spesifik yang menetapkan atribut, sifat, atau nilai dari objek penelitian yang dapat diukur secara empiris, guna menghindari ambiguitas. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1. Media Genially

Media pembelajaran Genially dalam penelitian ini didefinisikan sebagai alat bantu pembelajaran berbasis digital yang digunakan untuk menyajikan materi sejarah secara interaktif melalui presentasi, animasi, kuis, dan elemen multimedia lainnya. Indikator operasional dari media ini diukur berdasarkan, 1). Kemudahan dalam menggunakan media, 2). Daya tarik tampilan media, 3). Fitur interaktif yang tersedia, 4). Meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

1.3.2. Keaktifan belajar siswa.

Keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini diartikan sebagai keterlibatan siswa secara fisik dan mental dalam proses pembelajaran sejarah yang ditunjukkan melalui perilaku seperti bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berpartisipasi dalam diskusi, serta memperhatikan penjelasan guru. Keaktifan belajar diukur melalui indikator: 1). Mengerjakan tugas, 2). Bertanya, 3). Berdiskusi, 4). Kemampuan analisis tinggi, 5). Menerapkan pengetahuan yang didapat, 6). Mealtih diri dalam menyelesaikan persoalan yang sama, 7). Menilai keterampilan yang didapat, (Sudjana, 2016:61).

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Genially terhadap keaktifan belajar siswa di kelas XI MAN 3 Kota Tasikmalaya. Berdasarkan pertanyaan penelitian tersebut, dapat diuraikan tujuan penelitian, sebagai berikut

- 1.4.1 Menganalisis apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Genially terhadap keaktifan belajar siswa di kelas XI MAN 3 Kota

Tasikmalaya jika dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media Genially.

- 1.4.2 Menganalisis apakah terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa kelas XI MAN 3 Kota Tasikmalaya dalam pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran Genially

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoretis

Manfaat penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat menjadi referensi bagi para peneliti selanjutnya yang meneliti mengenai penggunaan media pembelajaran Genially terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa.

1.5.2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini secara praktis diharapkan dapat menjadi referensi bagi para guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran digital yang interaktif di MAN 3 Kota Tasikmalaya.