

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1. Kajian Teoretis

2.1.1. Teori Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman, refleksi, dan interaksi sosial. Tokoh-tokoh seperti Piaget, Vygotsky, Bruner, dan Dewey berpendapat bahwa belajar adalah proses aktif yang melibatkan konteks nyata dan kolaborasi, Rizki dkk., (2025:6867). Dalam pembelajaran konstruktivis, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing agar mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Jean Piaget dan Vygotsky mengembangkan teori konstruktivisme dengan pandangan berbeda, dimana pandangan Jean Piaget lebih menekankan konstruktivisme pada eksplorasi individu, sedangkan menurut Vygotsky teori konstruktivisme lebih menekankan pada konstruksi sosial.

Jean piaget mengemukakan bahwa pengetahuan berkembang melalui proses asimilasi dan akomodasi, di mana individu menggabungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada dan mengubah struktur kognitif mereka untuk memahami dunia, Azzahra dkk., (2025:70). Pandangan dari Jean Piaget lebih menekankan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini berarti dalam pembelajaran siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif. Pandangan Piaget ini lebih menekankan bahwa peran siswa lebih luas dari pada hanya sebagai penerima informasi, siswa dapat secara leluasa untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungannya.

Sedangkan, konstruktivisme menurut Vygotsky menekankan bahwa pengetahuan individu terbentuk melalui interaksi sosial dan budaya. Vygotsky menegaskan bahwa pengetahuan seseorang dapat terbentuk melalui interaksi dengan lingkungannya. Teori konstruktivisme Vygotsky mengimplikasikan bahwa proses pembelajaran sebaiknya dilakukan secara kolaboratif, melibatkan interaksi aktif antar siswa, serta adanya peran guru sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan sesuai kebutuhan siswa. Sehingga pembelajaran terpusat pada siswa

Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses sosial yang terjadi selama kegiatan belajar, Tamrin dkk., (2011:41).

Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Vygotsky pada dasarnya merujuk pada gagasan yang sama, yaitu pengetahuan tidak hanya didapat dari guru ketika pembelajaran, melainkan dibangun secara aktif oleh siswa. Namun, pandangan Jean Piaget dalam proses membangun tersebut berbeda dengan pandangannya Vygotsky. Jean Piaget memandang proses membangun pengetahuan sebagai proses internal yang dipengaruhi oleh tahap perkembangan kognitif dan interaksi dengan lingkungan. Sementara itu, Vygotsky menempatkan interaksi sosial sebagai inti dari proses membangun pengetahuan. Hal tersebut sejalan dengan gagasan yang dikemukakan oleh Mustafa dan Roesdiyanto (2021:51), konstruktivisme merupakan aliran yang berasal dari teori belajar kognitif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Konstruktivisme merupakan pembelajaran yang memberikan keleluasaan kepada siswa untuk membangun pemahaman mereka sendiri atas rancangan model pembelajaran yang dibuat oleh guru.

Proses membangun pengetahuan dalam pembelajaran tersebut memiliki batasan, dalam perspektif konstruktivisme menurut Vygotsky dan Jean Piaget keaktifan dalam proses pembelajaran berarti siswa ikut terlibat dalam pembelajaran tersebut, siswa tidak hanya ramai atau sekedar banyak bertanya kepada guru. Melainkan, aktif berfikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari, Azzahra dkk., (2025:65). Kemampuan berfikir aktif itu dibatasi oleh kapasitas memori kerja, hal tersebut sejalan dengan teori beban kognitif yang dikembangkan oleh John Sweller melalui Cognitive Load Theory, Sweller menegaskan bahwa kemampuan manusia dalam memproses informasi sangat terbatas, terutama pada bagian yang disebut memori kerja, Syagif (2024:96). Setiap pembelajaran ada beban kognitif atau beban mental yang harus ditanggung oleh siswa. Informasi yang diterima siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran sejarah dianggap berat karena mengandung banyak narasi. Namun, beban kognitif ini bukan beban yang harus dihilangkan sepenuhnya, melainkan beban tersebut harus dikelola agar tidak melebihi kapasitas kognitif

siswa. Teori ini menekan bahwa pengelolaan beban kognitif siswa yang baik dapat membuat pembelajaran lebih efektif. Beban kognitif yang terlalu tinggi dapat menyebabkan menurunnya kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat informasi. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu menurunkan beban kognitif dan mampu menyajikan materi secara visual dan auditori yang saling melengkapi, Melati & Fadhilah, (2025:2271). Genially merupakan media digital interaktif yang menggunakan prinsip multimedia learning yang menggabungkan elemen gambar, audio dan teks, hal ini dapat membantu mengurangi beban kognitif siswa. Prinsip multimedia learning yang dimiliki oleh Genially ini dapat membantu dalam menyerap materi sejarah yang kompleks, hal ini tentunya akan berdampak positif terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran, karena materi yang disampaikan menarik dan masuk akal.

Penggunaan media interaktif Genially dalam pembelajaran pada dasarnya mengubah cara siswa dalam berinteraksi dengan materi. Genially merupakan platform yang memuat konten interaktif berbasis web, menawarkan potensi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik siswa, Lasmawan & Kertih (2025:150). Media pembelajaran ini merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan teori ARCS Keller, peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media Genially dapat dijelaskan melalui terpenuhinya aspek Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction. Menurut Jhon M. Keller strategi motivasi ARCS merupakan suatu bentuk pendekatan pemecahan masalah untuk merancang aspek motivasi serta lingkungan belajar dalam mendorong dan mempertahankan motivasi peserta didik untuk belajar, Kholifah (2016:165). Genially memuat banyak fitur gamifikasi dan animasi yang menarik sehingga dapat menarik dan mempertahankan perhatian siswa dengan stimulus yang bervariasi dan dinamis, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif tetapi terlibat secara aktif dengan tampilan animasi, visual dan fitur interaktif. Genially juga dapat membuat penyajian materi sejarah yang lebih kontekstual. Fitur kuis interaktif yang termuat dalam Genially memungkinkan siswa untuk mendapatkn umpan balik secara langsung yang dapat meningkatkan

kepercayaan diri siswa, dimana siswa dapat mengetahui hasil dari latihan yang dikerjakan sehingga dapat lebih mudah dalam mengukur kemampuan diri dan merasa lebih yakin untuk berpartisipasi. Fitur fitur yang terdapat dalam Genially juga dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa sehingga siswa dapat terlibat lebih aktif dalam pembelajaran, hal ini memberikan kepuasan tersendiri bagi siswa. Kepuasan dalam pembelajaran ini cenderung membuat siswa untuk mengulang perilaku tersebut, sehingga keaktifan belajar tidak hanya muncul sesaat tetapi dapat bertahan selama pembelajaran berlangsung, DA (2018:3-5). Kepuasan yang didapatkan siswa ini memperkuat motivasi belajar, baik itu motivasi dari diri sendiri maupun dari hasil yang dicapai oleh siswa.

Penggunaan teori konstruktivisme menurut Vygotsky ini sangat relevan dengan penelitian ini yang mana teori konstruktivisme ini merupakan teori yang menekan pada proses, dan keaktifan adalah bagian dari proses. Keaktifan belajar siswa yang ditunjukkan melalui kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan mengerjakan tugas sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky. Menurut Vygotsky, pengetahuan tidak diperoleh secara pasif dari guru, melainkan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar. Oleh karena itu, semakin tinggi keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran, semakin besar peluang siswa untuk mengonstruksi pengetahuan dan pemahamannya. Hal ini juga relevan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif Genially yang mampu memfasilitasi aktivitas tersebut sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa dapat mengkonstruksi pemahaman sejarah mereka secara mandiri bukan sekedar menghafal teks. Hal tersebut sesuai dengan prinsip konstruktivisme.

2.1.2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen penting yang harus ada dalam proses pembelajaran. Terlebih di era digitalisasi seperti sekarang ini penggunaan media pembelajaran terutama media digital bisa digunakan sebagai strategi utama bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif. Pagara, dkk.(2022:6) menegaskan bahwa konsep media pembelajaran harus mengandung dua unsur

yakni, *software* dan *hardware*. *Software* dalam media pembelajaran berarti informasi yang terkandung dalam media itu sendiri, sedangkan *hardware* berarti perangkat keras yang digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan informasi. Media pembelajaran berperan sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dan siswa.

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan media ajar yang sesuai. Nurhikmah, dkk. (2023). Dari pernyataan menurut para ahli ini bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyampaian materi yang digunakan dalam pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan informasi serta mempermudah siswa dalam menerima informasi.

Media pembelajaran bukan suatu hal yang harus selalu digunakan dalam proses pembelajaran, tetapi pada dasarnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan siswa. Media pembelajaran merupakan sebuah solusi yang dapat digunakan ketika terjadi permasalahan yang dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran, seperti minimnya keaktifan belajar siswa. Hal itu dapat diselesaikan dengan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, efisien dan menyenangkan tentunya akan sangat digemari oleh siswa, sehingga dapat mendorong keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran (materi), ketarampilan guru dalam menggunakan media tersebut serta kebutuhan siswa sehingga dapat membantu tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran menjadi fokus utama dalam penelitian ini, dalam mewujudkan capaian pembelajaran, proses pembelajaran menentukan langkah terwujudnya capaian pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran seorang guru merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan siswa, tidak hanya dari pengetahuan dan ilmu yang dimiliki, tetapi juga cara penyampaian dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media yang kreatif dan menarik sangat

dibutuhkan siswa sebagai penunjang pembelajaran, Rindawati dkk. (2024:2). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi gairah belajar siswa sehingga memungkinkan terjadinya sistem pembelajaran dua arah. Hal ini berarti siswa dapat dengan leluasa belajar sesuai dengan minatnya masing-masing, Zaini & Dewi (2017:4-6).

Hal ini selaras dengan penelitian ini, penelitian ini membahas mengenai keaktifan belajar siswa, yang artinya keaktifan adalah bagian dari proses pembelajaran. proses pembelajaran dapat menentukan arah pembelajaran serta mempermudah terwujudnya capaian pembelajaran. Guna mencapai hal itu, media pembelajaran merupakan salah satu penunjang penting dalam proses pembelajaran. Genially merupakan salah satu media digital interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, bebrbagai fitur interaktif mulai dari media penyampian materi hingga games dapat digunakan guna memndorong keaktifan belajar siswa.

2.1.3. Keaktifan belajar siswa

Proses pembelajaran pada hakikatnya dilakukan untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa melalui interaksi dan pengalaman belajar. Interaksi yang terjadi antara guru dan siswa dalam pembelajaran akan menimbulkan keaktifan. Keaktifan belajar ini menjadi unsur dasar yang harus dipenuhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar bisa dilakukan dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa, hal itu dapat menuntut keaktifan siswa dalam pembelajaran. Menurut Anggraini (2025:142) mengemukakan bahwa keaktifan belajar merupakan unsur yang penting untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis.

Salah satu yang dapat menjadi penilaian bagi terlaksananya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan potensi dalam dirinya, siswa juga dapat terlatih untuk berfikir kritis dan dapat memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran. Untuk dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa guru dapat mengatur sistem pembelajaran yang sistematis.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat ditinjau dari beberapa indikator. Menurut Sudjana (2016:61), Indikator keaktifan tersebut yakni, 1) mengerjakan tugas. Siswa dapat dikatakan aktif dalam proses pembelajaran apabila ia mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru sesuai dengan instruksi dan waktu yang telah ditentukan. Siswa yang aktif dalam pembelajaran tentunya akan menyelesaikan tugas yang diberikan hal ini menunjukkan adanya motivasi belajar, kesungguhan memahami materi dan kemampuan mengelola waktu yang dapat memunculkan sikap aktif dalam pembelajaran. 2) bertanya. Siswa yang aktif di kelas akan sering bertanya ketika ia tidak memahami materi atau persoalan yang diberikan, baik itu bertanya kepada guru atau kepada teman, dalam keaktifan belajar siswa tentunya terlibat secara kognitif dalam pembelajaran dimana siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan memperluas pengetahuannya terhadap informasi yang ia dapatkan sehingga ia tidak hanya menerima informasi secara pasif saja. 3) kemampuan analisis tinggi. Siswa banyak menggali berbagai informasi dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Ketika diberi persoalan siswa tersebut mencari berbagai sumber dan mengkritisnya tidak hanya mengandalkan satu sumber atau membatasi sumber yang digunakan dalam memecahkan masalah, sehingga siswa tidak hanya menghafal materi tetapi juga dapat memahami makna, sebab-akibat dan pengaruh dari materi yang dipelajari. 4) berdiskusi. Siswa dapat dikatakan aktif apabila ia turut serta dalam melakukan diskusi kelompok, ia mampu memberikan ide, menanggapi pendapat dan bekerjasama menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi. 5) Refleksi. Refleksi merupakan kemampuan siswa untuk meninjau kembali hasil pembelajaran. tentunya ini menjadi hal yang dinilai dalam mengukur keaktifan belajar siswa, dimana siswa yang aktif akan memiliki kesadaran diri untuk mengevaluasi pemahamannya sendiri, memperbaiki kesalahan, menambah pengetahuan dan akan belajar dari pengalaman yang ia dapatkan. 6) Melatih diri. Siswa dapat dikatakan aktif apabila dalam pembelajaran ia terus berlatih untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman belajar dengan pengulangan, latihan soal. Hal ini mengembangkan kemampuan siswa secara berkelanjutan, sehingga dengan ini siswa dapat memiliki inisiatif tinggi untuk meningkatkan kompetensinya dan tidak bergantung sepenuhnya pada guru. 7)

menerapkan pengetahuan yang didapat. Siswa dinilai aktif ketika ia mampu menerapkan pengetahuan yang ia dapat selama terjadinya pembelajaran dalam memecahkan persoalan yang diberikan. Hal ini berarti siswa tidak hanya sekedar memahami materi saja tetapi juga mampu untuk mengaplikasikannya secara nyata. (Sudjana, 2016:61)

Berdasarkan penjelasan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa menjadi hal yang penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, dimana dalam menciptakan suasana belajar yang aktif bisa diterapkan dengan guru melakukan pembelajaran yang melibatkan dan berpusat pada siswa.

2.1.4. Genially

Genially merupakan platform digital berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten interaktif untuk menunjang pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Fatma (2022:52) yang mengemukakan bahwa Genially merupakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif baik berupa, bahan presentasi, video pembelajaran, game edukasi serta berbagai bahan ajar lainnya. Genially ini memuat berbagai fitur-fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran interaktif. Media pembelajaran ini menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, memberikan sentuhan baru dalam pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran. Florentina dkk., (2025:286). Dengan kemampuannya menyajikan informasi secara dinamis dan menyediakan elemen visual yang kreatif, serta mendorong keterlibatan aktif siswa, Genially memiliki potensi untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran Sejarah.

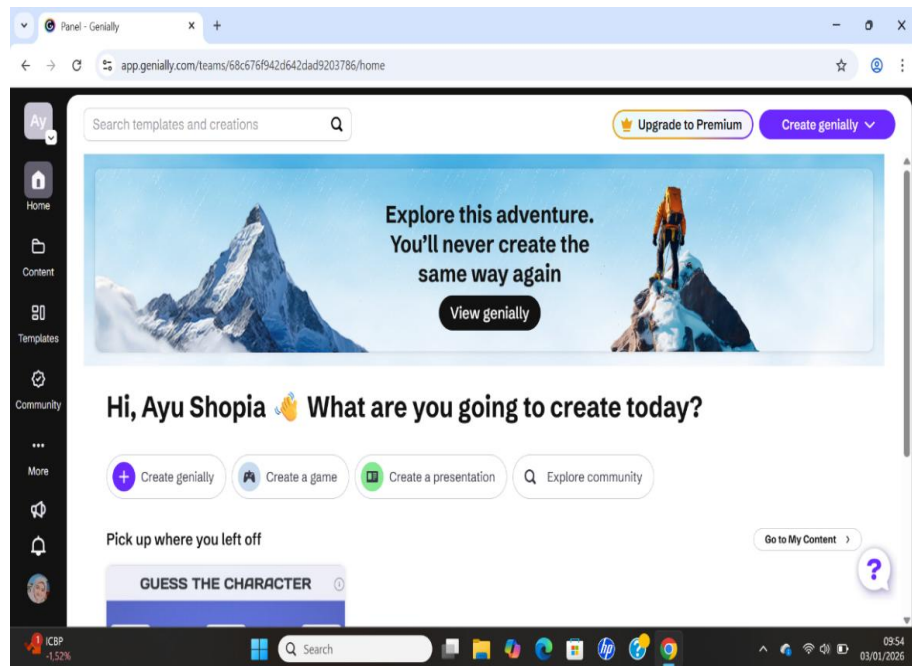
Genially merupakan platform inovatif yang telah merubah cara pendidikan disampaikan, dengan membantu mengubah materi yang akan disampaikan dari statis menjadi lebih menarik, dimana dalam media genially bahan materi yang akan disampaikan tidak hanya dapat berupa gambar atau foto yang statis tetapi juga dapat membuat video animasi bergerak yang dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Di era digital seperti sekarang, khususnya dalam bidang pendidikan Genially menjawab tantangan pembelajaran pasif dengan siswa terlibat aktif dalam

proses pembelajaran, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif.

Secara deskriptif Genially berfungsi sebagai media kreatif dan interaktif mengintegrasikan elemen visual, audio dan audiovisual untuk membangun narasi edukasi. Dengan hal ini penggunaan media Genially sebagai penunjang pembelajaran tidak hanya dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan tetapi juga dapat mendukung berbagai gaya belajar yang digunakan. Media Genially memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang materi atau bahan ajar dengan cara yang lebih unik dimana guru bisa menciptakan konten yang tidak hanya informatif tetapi juga membangun keaktifan belajar siswa serta meningkatkan efektivitas kelas secara keseluruhan. Media Genially juga memberikan manfaat luar biasa bagi siswa, Genially menawarkan konten interaktif yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan dengan cara yang menyenangkan, hal itu dapat membangun keterampilan siswa dalam kreativitas dan kolaborasi.

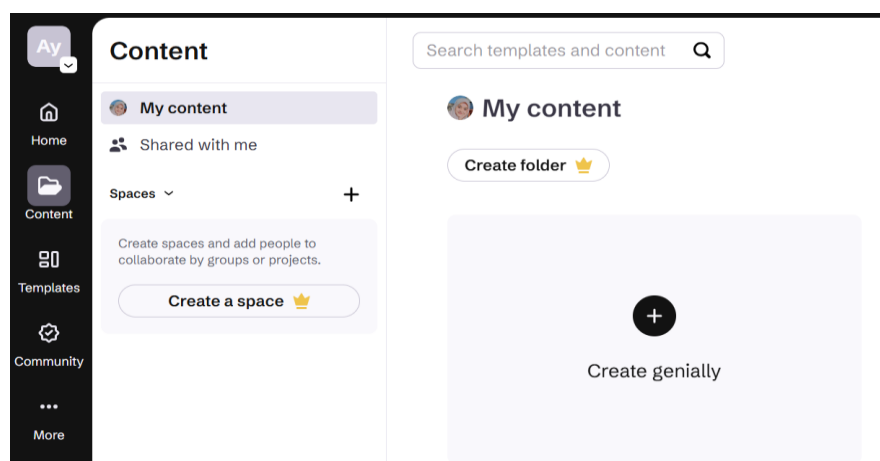
Media pembelajaran banyak menawarkan konten interaktif yang menarik dan kreatif, sehingga pembelajaran bisa dilakukan dari penyampaian materi sampai pegisian LKPD dengan bantuan Genially. Selain itu fitur-fitur dalam genially bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. disamping itu, media genially memiliki kekurangan yakni, website genially ini ada fitur premium yang harus berbayar jika ingin mengaksesnya, serta fitur-fitur yang free tidak selengkap yang premium. Berbeda ketika pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks saja, dimana siswa akan merasa cepat jenuh karena konten dituangkan dalam media yang kurang menarik selain, itu siswa akan merasa terbatas dalam mendapatkan informasi yang hanya merujuk pada satu sumber saja terlebih buku teks paket biasanya tidak dijual bebas sehingga siswa akan kesulitan dalam mengakses buku tersebut. Langkah-langkah penggunaan media genially, sebagai berikut:

1. Mengakses web Genially, Genially dapat diakses melalui <https://genially.com>
Web ini menawarkan banyak fitur yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.



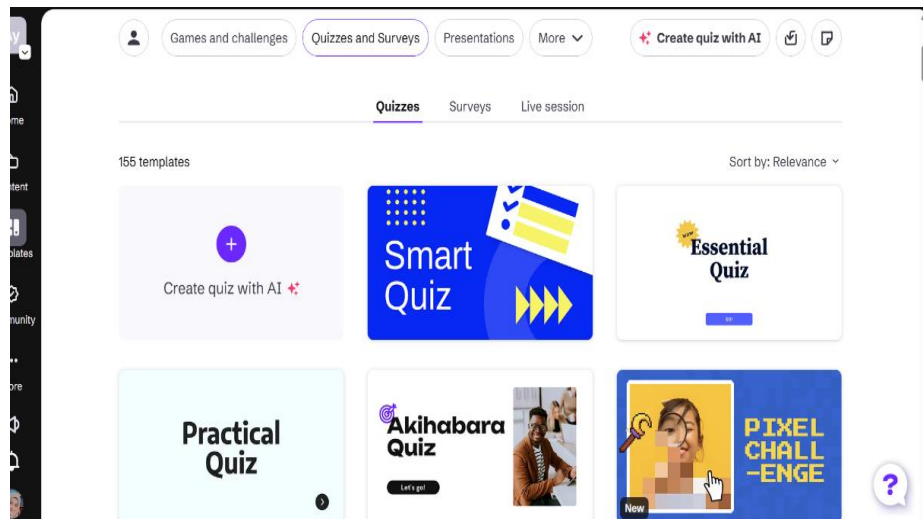
Gambar 2.1. Tampilan awal Genially

2. Membuka option content, kemudian klik create genially. Kemudian pilih media informasi yang akan digunakan dalam menyampaikan materi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. genially menawarkan banyak template sehingga mempermudah pembuatan media penyampaian materi. Kemudian dapat memasukan materi atau content yang telah disiapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.



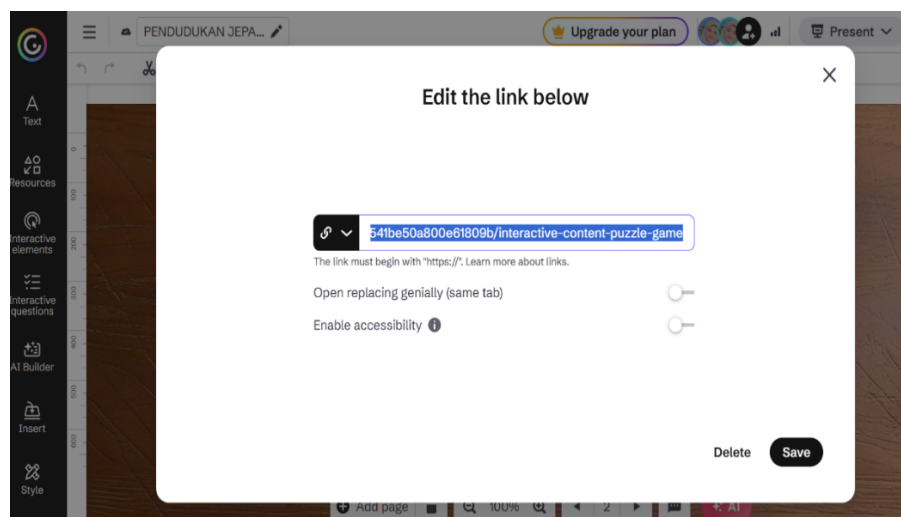
Gambar 2.2. Create content

3. Setelah memilih dan membuat *presentation* atau materi pembelajaran. Dapat dilanjutkan dengan membuat games sebagai penugasan siswa. *Klik* pada bagian *Quiziz and surveys*. Pilih template soal sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran



Gambar 2.3. Template Genially

4. Setelah memilih template game yang akan digunakan, content atau bahan untuk game dapat dimasukan ke dalam template yang sudah dipilih sesuai kebutuhan. Dapat dilakukan finalisasi ketika sudah memasukan content ke dalam template yang sudah dipilih. Finalisasi



Gambar 2.4. Tampilan untuk mengakses tautan

5. Kemudian link games tersebut dapat ditambahkan kedalam presentation yang telah dibuat untuk mempermudah penggunaan. Content yang sudah dibuat dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.



Gambar 2.5. Menu utama tampilan content

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

penelitian yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Saputri dkk., (2024:1). Penelitian dengan judul “Pengaruh media Gamifikasi berbasis situs web Genially terhadap motivasi pembelajaran sejarah”. Hasil penelitian ini pada pretest nilai rata-rata motivasi belajar sejarah adalah 68,32 sementara nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 83,51 dalam analisis data menggunakan uji T dependen nilai signifikan 0,00 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa hal ini memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar sejarah. Persamaan dengan penelitian ini adalah pendekatan yang dilakukan yakni dengan pendekatan kuantitatif serta objek dari penelitian ini adalah kelas XI dan pada mata pelajaran sejarah. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y atau yang dipengaruhi, penelitian Saputri lebih berfokus terhadap pengaruh genially dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah. sedangkan penelitian ini berfokus pada keaktifan belajar sejarah pada jenjang SMA.
2. 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” penelitian ini dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PAR) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilakukan dalam dua siklus di SD Triharjo. 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 ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang dibantu media Genially efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas lima SD Triharjo pada mata pelajaran IPAS. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi dan tes pilihan ganda 20 soal. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti keaktifan pembelajaran siswa dengan bantuan media Genially. Sedangkan perbedaannya yaitu, penelitian ini dilakukan untuk mengukur keaktifan di jenjang SMA pada mata pelajaran Sejarah, sedangkan pada penelitian Chairul dilakukan di jenjang SD pada mata pelajaran IPAS.

3. Penelitian oleh Salsabila, (2025). Penelitian berjudul “Pengaruh Platform Genially terhadap Kemampuan Literasi Digital Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas XI SMAN 17 Surabaya”. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre eksperimental desigen dengan model one shot case study. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa, angket tentang platform Genially dan literasi digital, tes akhir pembelajaran dan penilaian hasil tugas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linear sederhana yang menunjukkan bahwa nilai sig sebesar 0,000 yang berarti nilai sig $< 0,05$. Setelah dinyatakan berpengaruh, maka dilakukan uji koefisien determinasi dengan hasil nilai R square sebesar 0,626 atau 62,6% sehingga dibulatkan menjadi 63%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa platform Genially berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital siswa dengan angka 63% pengaruh. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti pengaruh penggunaan media genially dalam pembelajaran sejarah dan pendekatan yang dilakukan sama sama menggunakan pendekatan

kuantitatif, sedangkan perbedaanya terletak pada variable Y atau hal yang dipengaruhi yakni lebih berfokus pada kemampuan literasi digital bukan terhadap keaktifan.

2.3. Kerangka Konseptual

Kerangka konsep merupakan susunan kontruksi logika yang diatur dalam rangka menjelaskan variable yang diteliti, dimana kerangka ini dirumuskan untuk menjelaskan kontruksi aliran logika untuk mengkaji secara sistematis kenyataan empiris. Tujuan adanya kerangka konseptual ini adalah untuk memperjelas variable yang diteliti sehingga elemen pengukurannya dapat dirinci secara konkrit.

Menurut supriyanto dalam penelitian Latifah (2023:78) kerangka konseptual merupakan hasil sebuah sintesis dari proses berfikir deduktif maupun induktif kemudian dengan kreatif dan inovatif diakhiri dengan konsep dan ide baru. Kerangka konseptual dalam penelitian dibuat dengan tujuan memberikan gambaran berupa asumsi terkait variabel akan diteliti.



Gambar 2.6. Kerangka konseptual