

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pendidikan abad ke-21 ditandai dengan percepatan perkembangan pengetahuan yang didukung oleh teknologi digital dan media informasi, sehingga peserta didik dituntut memiliki keterampilan berinovasi serta kemampuan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran (Laksana, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran ideal saat ini menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student oriented*) serta pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Mahrunnisya, 2023). Hal tersebut sejalan dengan tujuan ke-4 *Sustainable Development Goals* (SDGs), yaitu menjamin pendidikan yang inklusif, setara, dan berkualitas serta mendorong kesempatan belajar sepanjang hayat bagi semua (United Nations, 2015). Untuk mewujudkan tujuan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta kualitas proses belajar. Namun, implementasi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan tersebut masih menghadapi berbagai tantangan di tingkat satuan pendidikan.

Proses pembelajaran di kelas masih sering didominasi oleh penjelasan guru. Kondisi ini menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah dan kurang memperoleh kesempatan untuk

mengeksplorasi konsep secara mandiri (Dewi, 2019). Oleh karena itu, pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari informasi, menyusun pengetahuannya sendiri, serta terlibat aktif dalam menyelesaikan permasalahan sehingga kemampuan pemecahan masalah dan kemandirian belajar dapat berkembang secara optimal (Suswati, 2021). Pembelajaran yang didominasi metode ceramah cenderung berlangsung secara satu arah sehingga siswa menjadi pasif, lebih berorientasi pada menghafal materi, dan kurang mampu mengorganisasikan informasi dalam ingatan jangka panjang (Adilah, 2017; Widyanto & Vienlenta, 2022). Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan bagaimana materi disampaikan dan bagaimana siswa dapat aktif berinteraksi serta memahami pembelajaran (Widiyanto et al., 2024).

Hasil observasi dan wawancara awal di SMAN 1 Jiwan menunjukkan bahwa proses pembelajaran Biologi masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket, sehingga interaksi belajar cenderung satu arah. Hasil wawancara menunjukkan bahwa 57% siswa menyatakan guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan mencatat, serta media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket/LKS. Selain itu, lebih dari 50% siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep Biologi, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman mendalam. Siswa juga mengharapkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan melibatkan media visual maupun aktivitas yang menyenangkan. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara

dengan guru Biologi yang menyatakan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dalam penyampaian materi.

Proses pembelajaran yang berlangsung secara satu arah berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Siswa cenderung pasif, jarang bertanya, serta kurang berpartisipasi dalam diskusi maupun pemecahan masalah. Hal ini berpengaruh pada motivasi belajar siswa yang belum optimal. Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan PLP, sebagian besar siswa berada pada kategori motivasi sedang (46%), diikuti kategori rendah (32%), sedangkan kategori tinggi hanya 18% dan sangat tinggi sebesar 4%.

Motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keterlibatan dan hasil belajar. Motivasi yang belum optimal ini turut berdampak pada hasil belajar siswa. Rata-rata nilai tugas siswa mencapai 77, sedangkan rata-rata nilai ulangan harian hanya sebesar 62. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa belum sepenuhnya optimal, terutama dalam menghadapi soal yang menuntut kemampuan analisis dan pemahaman mendalam.

Motivasi belajar siswa yang belum optimal ditunjukkan oleh rendahnya keaktifan siswa dalam membaca materi serta mencari pemecahan terhadap permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran (Yasmini, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa jika pembelajaran belum melibatkan siswa secara aktif, maka motivasi dan hasil belajar siswa cenderung tidak optimal. Oleh

karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengubah pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa.

Penerapan model pembelajaran PBL terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, aktivitas guru dan siswa, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, serta memperoleh respons positif dari siswa (Parasamya et al., 2017).

Penerapan PBL terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan motivasi dari kategori tinggi menjadi sangat tinggi serta meningkatnya ketuntasan klasikal dari 76% pada siklus I menjadi 96% pada siklus II 96% (Suari, 2018).

Penggunaan media pembelajaran interaktif berperan penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran . Media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung melalui visualisasi, animasi, dan fitur eksploratif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Genially*, yang mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa karena penyajian materi yang lebih menarik dan dinamis (Wicaksono et al., 2025).

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Amaliyah et al., (2026) menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan *Genially* memberikan peningkatan hasil belajar dengan nilai N-gain sebesar 0,74 (kategori tinggi), lebih tinggi dibandingkan kelas tanpa penggunaan media tersebut. Selain itu, media pembelajaran yang masih sederhana dapat menyebabkan menurunnya

semangat belajar siswa dan membuat materi lebih sulit dipahami (Reinita & Nurhasanah, 2025).

Pembelajaran Biologi di SMAN 1 Jiwan masih memerlukan inovasi dalam model dan media pembelajaran agar siswa lebih aktif, termotivasi, dan mampu memahami konsep secara mendalam. Penelitian mengenai penerapan model PBL yang dipadukan dengan media interaktif *Genially* perlu dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi di tingkat SMA.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan sintaks model PBL berbantuan media *Genially* dalam pembelajaran Biologi di SMA?
2. Apakah implementasi model PBL dengan media *Genially* interaktif membantu meningkatkan motivasi belajar siswa SMA?
3. Apakah penerapan model PBL berbantuan media interaktif *Genially* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk:

1. Menganalisis keterlaksanaan sintaks model PBL berbantuan media interaktif *Genially* dalam pembelajaran Biologi siswa SMA.
2. Menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya model PBL berbantuan media interaktif *Genially*.

3. Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model PBL berbantuan media interaktif *Genially*.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi berbagai pihak sebagai berikut:

1. Guru: Menjadi referensi dalam merancang pembelajaran Biologi yang interaktif dan berpusat pada pemecahan masalah.
2. Peserta Didik
 - a) Membantu meningkatkan semangat belajar lewat pembelajaran yang menggunakan masalah nyata dan kegiatan diskusi.
 - b) Meningkatkan hasil belajar Biologi melalui visualisasi materi dan penggunaan media *Genially*.
3. Sekolah
 - a) Menjadi masukan dalam peningkatan kualitas pembelajaran biologi melalui penggunaan media digital interaktif.
 - b) Sebagai pertimbangan dalam pengembangan inovasi pembelajaran di sekolah.
4. Peneliti
 - a) Menambah pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan dalam menerapkan pembelajaran PBL yang dibantu media interaktif *Genially* di pelajaran Biologi.
 - b) Bisa menjadi pijakan atau bahan awal untuk penelitian berikutnya tentang pengembangan media digital dalam pembelajaran.

5. Peneliti selanjutnya: Hasil penelitian ini bisa dipakai sebagai referensi nyata tentang seberapa efektif PBL dengan bantuan *Genially*, jadi bisa dijadikan acuan kalau mau meneliti materi, jenjang sekolah, atau variabel yang berbeda.

E. Definisi Operasional Variabel

1. Model PBL merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permasalahan nyata sebagai konteks belajar sehingga peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir, serta keterampilan dalam memecahkan masalah. Dalam penerapannya, peserta didik berperan aktif untuk mengidentifikasi permasalahan, mencari informasi yang relevan, melakukan penyelidikan, dan menyusun solusi berdasarkan hasil analisis yang dilakukan. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang membimbing jalannya proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pemahaman melalui pengalaman belajar secara langsung. Melalui model ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan belajar secara mandiri. Tahapan pembelajaran PBL meliputi orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan serta menyajikan hasil karya, kemudian menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Muhartini et al, 2023).
2. *Genially* merupakan platform multimedia interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital untuk mendukung

efektivitas proses belajar. Platform ini menyediakan berbagai fitur, seperti presentasi, animasi, video, infografis, poster digital, kuis, dan permainan edukatif yang mendukung terciptanya pembelajaran interaktif. Melalui berbagai fitur tersebut, *Genially* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyajikan informasi secara dinamis dengan elemen visual yang kreatif, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Rinjani, 2024).

3. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditentukan melalui kegiatan penilaian atau pengukuran. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran serta menunjukkan kemampuan yang telah dicapai melalui penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dengan demikian, hasil belajar dapat menggambarkan sejauh mana siswa mampu memahami materi yang telah dipelajari (Fernando et al., 2024). Di penelitian ini, hasil belajar maksudnya adalah capaian siswa SMA setelah belajar menggunakan model PBL yang dibantu media interaktif *Genially*, dan diukur lewat tes kognitif sesuai indikator pembelajaran. Nilai hasil belajar digunakan untuk melihat seberapa jauh siswa menguasai materi sekaligus untuk menunjukkan apakah model pembelajaran yang diterapkan berhasil atau tidak.