

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar yaitu suatu proses yang membimbing kita sehingga menimbulkan perubahan dalam diri, baik itu dari segi perilaku, sikap maupun pola pikir. Dalam perspektif psikologis dipahami sebagai suatu perjalanan yang berlangsung sepanjang hidup dan bertujuan untuk memperbaiki sikap seseorang agar menjadi lebih positif. Menurut (Afkarina & Hazawawi, 2025) belajar adalah proses yang mengarah pada perubahan dalam pola pikir maupun perilaku, perubahan tersebut muncul sebagai hasil dari pengalaman yang dialami serta latihan yang dilakukan secara terus menerus.

Belajar itu menuntut keterlibatan aktif individu dalam membangun, mengolah, serta memperbaiki pengetahuan yang dimilikinya. Jadi proses belajar tidak sebatas pada kegiatan menerima, memahami, atau mengumpulkan informasi semata. Keterlibatan aktif tersebut memungkinkan individu untuk mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, sehingga proses belajar yang terjadi menghasilkan pengalaman yang bermakna dan berkelanjutan (Putriani Lubis et al., 2024).

Menurut Festiawan (2020, hlm. 6-8) belajar yaitu proses seseorang mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap baru melalui pengalaman dan observasi. Belajar juga dapat diartikan sebagai interaksi antara individu dan lingkungannya. Proses ini memicu perubahan perilaku sebagai Upaya memenuhi kebutuhan hidup Selain itu, belajar juga melibatkan perubahan kepribadian yang melibatkan perbaikan mutu dan variasi tindakan, termasuk wawasan, pandangan, dan keahlian.

Belajar umumnya dimaknai sebagai proses perubahan pada diri individu, Yakni dari keadaan yang belum mengetahui menjadi mengetahui, dari belum mampu menjadi mampu, serta dari belum terampil menjadi terampil (Mardicko, 2022). Menurut Nurdin dan Adriantoni (2019), pengetahuan dan

keterampilan yang diperoleh melalui proses belajar seharusnya dapat dimanfaatkan oleh murid sebagai bekal dalam menghadapi serta menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari uraian yang dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang berlangsung secara sadar dan berkesinambungan dalam diri individu yang menghasilkan perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, keterampilan, pola pikir, serta perilaku. Perubahan tersebut terjadi melalui pengalaman, latihan, interaksi dengan lingkungan, serta keterlibatan aktif individu dalam membangun dan mengembangkan pemahamannya. Dengan demikian, belajar tidak hanya dimaknai sebagai kegiatan menerima informasi, tetapi sebagai proses aktif yang memungkinkan individu berkembang dari kondisi belum mengetahui menjadi mengetahui, dari belum mampu menjadi mampu, serta mampu memanfaatkan hasil belajarnya untuk menghadapi dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Ciri-ciri Belajar

Menurut Djamah (dalam Putri et al., 2025), ciri-ciri belajar dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan dalam diri individu yang terjadi secara sadar.
- b. Individu menyadari atau setidaknya merasakan adanya perubahan dalam dirinya setelah proses belajar berlangsung.
- c. Perubahan yang terjadi bersifat fungsional, artinya memiliki manfaat bagi kehidupan maupun proses belajar selanjutnya.
- d. Perubahan sebagai hasil belajar berlangsung secara berkelanjutan dan dinamis, sehingga satu perubahan akan memengaruhi perubahan berikutnya.
- e. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, mengarah pada perbaikan kualitas diri.
- f. Perubahan yang terjadi bertujuan memperoleh kondisi yang lebih baik dari sebelumnya.

- g. Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara.
- h. Perubahan tersebut bersifat menetap atau permanen sebagai hasil dari proses belajar.
- i. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku individu.
- j. Seluruh perubahan tersebut diperoleh individu melalui proses belajar yang dijalaninya

Belajar itu punya beberapa ciri utama. Menurut Mulyono (dalam Asmara et al., 2020), ciri-ciri belajar meliputi:

1. Pengalaman belajar diidentifikasi melalui perubahan perilaku individu.
2. Perubahan dalam perilaku yang terjadi cenderung bersifat tetap.
3. Perubahan- ini kadang-kadang sulit untuk terlihat secara langsung selama proses belajar, karena sifatnya yang masih berupa kemungkinan.
4. Perubahan tingkah laku muncul sebagai hasil dari latihan atau pengalaman yang dialami individu.
5. Pengalaman atau latihan tersebut dapat memberikan penguatan (*reinforcement*), yang selanjutnya menumbuhkan dorongan atau motivasi untuk terus melakukan perubahan perilaku.

Dalam konteks pendidikan, ciri-ciri belajar yang efektif menunjukkan bahwa proses belajar tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga melibatkan ranah afektif dan psikomotorik secara seimbang (Aththahirah et al., 2025). Menurut Darsono (dalam Hamdani, 2018: 22), belajar memiliki beberapa ciri ciri, yaitu: dilakukan secara sadar serta memiliki tujuan yang jelas; merupakan pengalaman yang dialami sendiri oleh individu; terjadi melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya; dan menghasilkan perubahan dalam diri individu yang belajar.

Secara keseluruhan, bisa disimpulkan bahwa ciri- ciri belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada individu yang muncul akibat pengalaman dan latihan. Perubahan ini terjadi dengan kesadaran, bersifat fungsional, dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas diri. Selain itu, perubahan dalam proses pembelajaran bersifat relatif permanen dan bukan

hanya sementara, meskipun sering kali tidak dapat dilihat secara langsung. Proses pembelajaran juga melibatkan hubungan individu dengan lingkungan dan mencakup semua aspek perkembangan kognitif, emosional, dan psikomotor. Sehingga menghasilkan perubahan perilaku yang bermakna dan berkelanjutan.

c. Tujuan Belajar

Menurut (Nursalma et al., 2023) tujuan dari kegiatan belajar adalah menghasilkan prestasi belajar yang lebih tinggi, mengembangkan keterampilan yang dimiliki murid, serta meningkatkan keseluruhan potensi individu melalui proses pembelajaran yang efektif. Tujuan belajar dalam perspektif teori humanistik adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil apabila murid mampu memahami dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya. Teori ini menekankan pemahaman perilaku murid dari sudut pandang pelaku, bukan pengamat (Ismail, 2014, dalam Chailani et al., 2024).

Tujuan belajar berperan sebagai sasaran yang ingin dicapai oleh murid pada setiap tingkat pendidikan, sehingga menjadi panduan dalam proses belajar (Sanjaya et al., 2024). Selain itu Salsabila et al., (2024) menyatakan bahwa tujuan belajar menunjukkan bahwa proses pembelajaran dijalankan secara terarah dan memiliki makna yang mendalam bagi murid. Faktor lain yang terkait mencakup kesiapan, situasi, dan interpretasi individu terhadap pengalaman belajar (Salsabila et al., 2024). Tujuan belajar menjadi salah satu faktor utama yang menentukan tingkat motivasi belajar murid. Ketika tujuan pembelajaran disampaikan dengan cara yang jelas dan menarik, motivasi murid untuk belajar cenderung meningkat (Saragih et al., 2024).

Secara keseluruhan dapat disimpulkan, tujuan belajar berfungsi sebagai panduan utama dalam proses pembelajaran yang efektif, dengan fokus tidak hanya pada pencapaian prestasi akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan, pemahaman diri, dan potensi individu secara menyeluruh. Tujuan belajar yang dirumuskan secara jelas dan bermakna mampu meningkatkan motivasi peserta didik, karena mereka memahami arah dan relevansi pembelajaran terhadap diri sendiri serta lingkungan sekitarnya.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses terencana yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan perilaku dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran memiliki sejumlah tujuan untuk membantu murid mencapai kompetensi yang perlu mereka kuasai. Kompetensi yang harus ditekankan dalam pembelajaran bagi lulusan sekolah dasar adalah: 1) dapat memahami dan menjalankan hak serta tanggung jawab, menunjukkan etos kerja yang kuat, dan peduli lingkungan; 2) dapat berkomunikasi melalui berbagai saluran, berpikir secara logis, kritis, dan kreatif; 3) menghargai sebuah keindahan; 4) mengenali ajaran agama masing-masing dan bertindak sesuai dengan ajaran tersebut; 5) menjaga gaya hidup yang bersih, aktif, dan sehat; serta 6) merasakan cinta dan kebanggaan terhadap bangsa dan tanah air

Asiri et al. (2024) memberikan pengertian bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan murid dalam penyampaian informasi yang bertujuan mencapai target akademik serta membentuk perubahan perilaku murid, baik pada aspek intelektual maupun moral. Pembelajaran adalah proses sistematis yang bertujuan membantu murid mencapai kompetensi tertentu sehingga terjadi perubahan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Hidayatulloh et al., 2023).

Pembelajaran dapat diartikan suatu sistem yang dirancang untuk memfasilitasi murid agar dapat belajar melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian yang disusun secara sadar, terstruktur, dan terkontrol guna mencapai suatu tujuan pembelajaran secara efektif (Faizah, 2020). pembelajaran juga merupakan suatu upaya yang dilakukan secara terarah dan sengaja guna menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya perubahan dalam diri murid yang sifatnya relatif menetap. Upaya tersebut dilaksanakan oleh individu maupun kelompok yang memiliki kompetensi dalam merancang serta mengembangkan berbagai komponen yang diperlukan dalam proses pembelajaran (Herliani et al., 2021).

Mengacu pada definisi yang telah dipaparkan, Pembelajaran merupakan sebuah rangkaian yang terjadi atas kesadaran penuh, terencana, dan fokus pada

pencapaian tujuan, dengan maksud menciptakan lingkungan yang mendukung terjadinya perubahan tingkah laku murid. Proses ini tidak bersifat independen, melainkan terpengaruh oleh sejumlah prinsip dan teori pendidikan yang menjadi dasar dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran. Dengan pembelajaran yang terorganisir dan berfokus pada tujuan, diharapkan murid dapat mencapai kompetensi yang ditentukan dan mengalami perubahan positif yang berkelanjutan serta komprehensif dalam berbagai bidang perkembangan mereka.

b. Karakteristik Pembelajaran

Karakteristik pembelajaran memiliki arti yang luas. Mulai dari psikologi, geografi, demografi, ekonomi, teknologi dan sebagainya (Magdalena et al., 2023, hlm. 44). Pembelajaran di sekolah dasar memiliki karakteristik yang khas dan perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan murid. Pembelajaran di sekolah dasar bersifat konkret, kontekstual, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. (Utami, 2023, hlm. 12).

Menurut Hidayatulloh et al. (2023), karakteristik pembelajaran di Sekolah Dasar berbeda pada setiap jenjang kelas. Pada kelas 1 dan 2, pembelajaran lebih menekankan pada penguasaan fakta yang bersifat konkret dan dekat dengan lingkungan sekitar murid. Di kelas 3, murid mulai diarahkan untuk memahami konsep generalisasi yang diperoleh dari berbagai peristiwa konkret. Sementara itu, pada kelas 4, 5, dan 6 pembelajaran telah berfokus pada pemahaman konsep dan prinsip serta penerapannya dalam berbagai situasi.

Jamaludin et al. (2023) menyatakan bahwa pembelajaran pada jenjang SD mengandung dua karakteristik utama, yaitu pembelajaran yang bermakna dan pembelajaran tematik yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dalam satu tema. Adapun menurut Ferrary et al. (2024), karakteristik pembelajaran yang efektif ditentukan oleh kemampuan guru dalam memahami perbedaan individu murid sehingga strategi yang diterapkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan kesiapan belajar murid.

Dari pemaparan tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa karakteristik pembelajaran memiliki cakupan yang luas dan dipengaruhi oleh berbagai aspek, baik psikologis maupun kontekstual. Dalam konteks Sekolah Dasar,

pembelajaran memiliki ciri khas yang disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik pada setiap jenjang kelas. Pembelajaran di SD juga menekankan kebermanaknaan dan pendekatan tematik yang terintegrasi, serta memerlukan strategi yang adaptif sesuai dengan perbedaan individu murid. Dengan demikian, pemahaman guru terhadap karakteristik peserta didik menjadi kunci guna mendesain pembelajaran yang tepat sasaran, kontekstual, dan berorientasi pada kebutuhan serta kesiapan belajar murid.

c. Tujuan Pembelajaran

Secara konseptual, tujuan pembelajaran merupakan capaian yang hendak diraih melalui proses belajar, yang menggambarkan kompetensi atau perubahan yang diharapkan dimiliki murid setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, tujuan tersebut umumnya dikelompokkan ke dalam tiga ranah, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang masing-masing merepresentasikan aspek perkembangan intelektual, sikap, serta keterampilan murid (Asmara & Nindianti, 2019).

Perumusan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur menjadi landasan penting dalam menentukan arah dan keberhasilan proses pembelajaran (Deviyanti, 2024). Selain itu, tujuan pembelajaran yang dirancang secara spesifik berperan sebagai kunci dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Kesesuaian antara tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, metode, serta media yang digunakan akan membantu pendidik membangun lingkungan belajar yang mendukung pencapaian tujuan secara optimal (Albina & Pratama, 2025)

Amanda et al. (2024) menjelaskan bahwa perumusan tujuan pembelajaran bertujuan untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan sistematis, sekaligus mendukung pengembangan potensi murid secara menyeluruh. Tujuan yang dirumuskan secara jelas turut membantu pendidik dalam memilih metode pembelajaran yang tepat serta melakukan penilaian secara objektif. Tujuan pembelajaran perlu dirumuskan dengan baik karena berfungsi sebagai acuan untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran. Selain itu, tujuan pembelajaran juga dapat dijadikan pedoman dan panduan selama kegiatan belajar berlangsung (Agfirlana et al., 2023).

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran berperan sebagai acuan utama dalam merancang dan melaksanakan proses belajar yang efektif, terstruktur, dan bermakna. Tujuan yang jelas dan terukur tidak hanya mencerminkan kompetensi yang diharapkan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, tetapi juga menjadi panduan bagi pendidik dalam memilih metode, media, serta melakukan penilaian secara objektif. Dengan perumusan tujuan yang tepat, pembelajaran dapat mendukung pengembangan potensi murid secara menyeluruh serta menciptakan lingkungan belajar yang optimal dan terarah.

3. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS terbentuk dari penggabungan secara holistik antara muatan pelajaran IPA dan IPS yang disusun untuk memberikan pemahaman menyeluruh kepada murid. Melalui kerangka IPAS, konsep-konsep IPA dan IPS dipadukan agar murid mampu memahami berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, pembelajaran IPAS dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang membahas keterkaitan antara manusia, alam, serta kehidupan sosial secara terpadu (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dalam Lestari, 2023, hlm. 36).

Secara khusus, tujuan pembelajaran IPAS mencakup beberapa aspek penting. Pertama, pembelajaran IPAS bertujuan menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu murid agar terdorong untuk mengamati serta mengkaji berbagai fenomena yang terjadi di sekitar manusia, termasuk memahami alam semesta dan keterkaitannya dengan kehidupan manusia. Kedua, IPAS diarahkan untuk membentuk sikap aktif murid guna pelestarian, merawat dan melindungi lingkungan alam, serta mengelola sumber daya alam secara bijaksana. Ketiga, pembelajaran IPAS bertujuan mengembangkan keterampilan inkuiri murid, mulai dari mengidentifikasi masalah, merumuskan permasalahan, hingga mencari solusi melalui tindakan nyata. Keempat, IPAS membantu murid mengenal jati dirinya, memahami lingkungan sosial tempat ia berada, serta memaknai perubahan kehidupan manusia dan masyarakat dari waktu ke waktu. Kelima, pembelajaran IPAS bertujuan membekali murid dengan pemahaman mengenai syarat dan peran sebagai anggota masyarakat, bangsa, dan warga

dunia, sehingga mampu berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan diri sendiri maupun lingkungan sekitar. Keenam, IPAS berfokus pada pengembangan wawasan, serta penguasaan konsep-konsep IPAS yang bersifat fungsional dalam kehidupan nyata. (Septiana, 2023, hlm. 60).

IPAS dipahami sebagai mata pelajaran yang dirancang secara terpadu sebagaimana pembelajaran tematik, meskipun dalam pelaksanaannya materi sering kali disajikan secara terpisah atau parsial. Mata pelajaran IPAS diberikan kepada murid dengan tujuan mendukung terbentuknya Profil Pelajar Pancasila. Secara konseptual, IPAS berupaya menumbuhkan rasa ingin tahu murid terhadap berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Rahmawati et al., 2023, hlm. 2874). Namun demikian, dalam penelitian ini pembahasan difokuskan secara khusus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Pembelajaran IPA menjadi salah satu bidang studi yang menarik bagi murid karena proses belajarnya berkaitan langsung dengan lingkungan sekitar serta pengalaman yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari (Qoyyimah & Nograho, 2021). Pembelajaran IPA merupakan bidang ilmu yang mempelajari alam semesta beserta berbagai fenomena yang ada di dalamnya. Oleh karena itu, murid perlu dilibatkan secara aktif dalam kegiatan eksplorasi lingkungan sekitar agar mereka tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. (Ismunayah et al., 2025).

Pembelajaran IPA yang dirancang secara bermakna dapat mendorong keterlibatan aktif murid dalam memahami serta menggunakan konsep-konsep IPA, sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses tersebut, peran guru menjadi sangat penting karena berpengaruh besar terhadap keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Junitasari et al., 2024). Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran masih sering berpusat pada guru sehingga kesempatan murid untuk mengembangkan kemampuan belajarnya menjadi terbatas. Padahal, mengingat pentingnya pembelajaran IPA, guru memiliki peran strategis dalam menentukan pendekatan dan konsep pembelajaran yang dapat mengubah pola

pikir murid. Oleh karena itu, penerapan keterampilan proses sangat diperlukan agar pembelajaran IPA dapat berlangsung secara bermakna dan menyenangkan bagi murid (Ismunayah et al., 2025).

Dari berbagai argumen tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa Pembelajaran IPAS terbentuk dari penggabungan secara holistik antara muatan pelajaran IPA dan IPS yang disusun untuk membantu murid memahami peristiwa alami dan sosial serta hubungannya dengan kehidupan manusia. Dalam penelitian ini, fokus utama pembelajaran berada pada pelajaran IPA, yang memainkan peran penting dalam membangun pengetahuan, kemampuan, dan sikap ilmiah murid melalui partisipasi aktif dengan sekitarnya. Pembelajaran IPA yang dirancang dengan baik dan berorientasi pada murid mendorong pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

4. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran menjadi panduan atau pendekatan yang dipakai pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan proses pembelajaran demi merealisasikan tujuan yang telah di gariskan. Model tersebut membantu mengatur aktivitas belajar, pola interaksi guru dan murid, serta cara penyampaian materi (Wulandari, 2024). Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang berfungsi sebagai panduan dalam merancang proses pembelajaran di kelas atau dalam sesi tutorial (Rusdiana & AR, 2024, hlm. 73).

Menurut Putri (2023, hlm. 2). model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis untuk merencanakan pengalaman belajar untuk tercapainya tujuan pendidikan tertentu dan berfungsi sebagai panduan guru dalam melakukan aktivitas mengajar. Imbas positifnya, setiap tahapan intruksi yang diberikan guru dapat memenuhi target tujuan pembelajaran dan menjamin tata kelola kelas berjalan lebih terarah. Sejalan dengan hal tersebut (Harefa, 2021) juga menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu contoh atau pola yang dijadikan pedoman dalam menyusun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran di kelas (Harefa, 2021).

Model pembelajaran merupakan salah satu aspek dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan langkah-langkah kegiatan belajar (Kainama et al., 2023). Selain itu, Model pembelajaran dipahami sebagai wadah atau sarana untuk melaksanakan berbagai aktivitas belajar guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Rosmala, 2021).

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual, pola, atau rencana sistematis yang dijadikan pedoman oleh pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi untuk mengorganisasi pengalaman belajar, mengatur langkah-langkah kegiatan, membentuk pola interaksi antara guru dan murid serta menentukan strategi penyampaian materi agar proses pembelajaran berlangsung terarah, terstruktur, dan efektif. Dengan demikian, keberadaan model pembelajaran sangat penting dalam menunjang ketercapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

b. Tujuan Model Pembelajaran

Tujuan utama penerapan model pembelajaran adalah untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Model pembelajaran dirancang untuk membantu murid mencapai kompetensi sesuai kurikulum, membangun landasan karakter, serta menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran sepanjang hayat (Rahman et al., 2024; Sopandi, 2019). Dengan demikian, model pembelajaran dirancang sebagai pedoman untuk menunjang interaksi antara pendidik dan murid agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan memudahkan guru dalam mengelola kegiatan belajar (Maharani et al., 2025).

Menurut Iryanto (2021) model pembelajaran merupakan pendekatan yang dirancang secara sistematis dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar tertentu sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Model pembelajaran disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan murid, tujuan yang hendak dicapai, serta perencanaan sistem pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran menjadi acuan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien selama pelaksanaannya (Fauhah & Rosy, 2021). Selain itu, Joyce dan Weil (dalam Hadzami & Maknun, 2022) menjelaskan Penyusunan kurikulum, prumusan materi, hingga pengelolaan, seluruhnya

bersandar pada sebuah pola terencana yang disebut model pembelajaran. Lewat skema ini seluruh aktivitas pendidikan mendapatkan arah dan strukturnya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran adalah untuk mencapai hasil belajar yang optimal dengan membantu murid menguasai kompetensi sesuai kurikulum, membangun karakter, serta menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran sepanjang hayat. Selain itu, model pembelajaran bertujuan menjadi pedoman sistematis bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengelola proses pembelajaran agar berlangsung efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan murid.

c. Manfaat Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki manfaat dalam meningkatkan keterlibatan murid, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, serta mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif. Pemilihan dan penerapan model yang tepat dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan sehingga mendorong partisipasi aktif murid (Asy'arie, 2022; Muh, 2022). Sejalan dengan hal itu (Kainama et al., 2023) menyatakan, model-model pembelajaran mendorong murid untuk belajar secara aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Manfaat model pembelajaran adalah untuk mengembangkan minat belajar murid sehingga tidak menimbulkan rasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran (Pradana, 2016, dalam Fauzan et al., 2021). Setiap model pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang beragam, mulai dari pembelajaran berbasis proyek dan diskusi hingga model yang lebih interaktif seperti kolaborasi dan simulasi, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran (Archambault et al., 2022). Selain itu, penerapan model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar murid, motivasi belajar murid, keterampilan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, keterampilan bekerja sama, dan kreativitas murid (Noviar & Herdiana, 2024).

Berdasarkan penalaran diatas, dapat dimaknai bahwa model pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar, terutama dalam mendorong keterlibatan aktif murid, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kerja sama, kreativitas, serta keterampilan sosial dan kognitif. Penerapan model pembelajaran yang tepat mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan bervariasi sehingga murid terlibat secara langsung dalam pembelajaran dan hasil belajar dapat tercapai secara optimal.

5. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Janah et al. (2018) menjelaskan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk mengondisikan aktivitas belajar dengan menitikberatkan pada keterlibatan aktif murid secara menyeluruh, sehingga murid mampu menemukan sendiri konsep pembelajaran serta mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permasalahan sebagai sarana belajar, sehingga kegiatan pembelajaran mendorong murid untuk berpikir aktif dalam upaya menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Selain itu, pemilihan model PBL didasarkan pada pertimbangan bahwa model ini belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran sebelumnya (Sarumaha,2024).

Model Problem-Based Learning (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah kontekstual sebagai titik awal kegiatan belajar. Permasalahan yang digunakan dalam PBL biasanya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga mampu mendorong terciptanya proses pembelajaran yang inovatif dan membuat murid lebih aktif dalam membangun pengetahuannya (Kurniawan et al., 2023). Melalui penerapan PBL, murid dihadapkan pada permasalahan yang bersifat kompleks dan menuntut mereka untuk mengintegrasikan berbagai pengetahuan serta keterampilan guna menemukan solusi yang tepat. Selain itu, PBL menempatkan masalah sebagai fokus utama pembelajaran, sehingga murid

dituntut untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis dan menyelesaikan setiap permasalahan yang diberikan (Muliana et al., 2022).

Problem Based Learning (PBL) adalah metode pembelajaran yang membantu murid aktif menghadapi dan menyelesaikan masalah, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Melalui PBL, murid belajar memahami konsep secara mendalam dengan menerapkannya dalam situasi dunia nyata, bukan sekadar menghafal teori. Pendekatan ini menekankan proses eksplorasi, refleksi, dan kolaborasi, sehingga murid dapat membangun pemahaman secara mandiri dan lebih bermakna (Savin & Baden dalam Lestasi, dkk, 2023, hlm. 12).

Problem-Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran inovatif yang memanfaatkan masalah nyata sebagai konteks belajar, sehingga murid dapat secara aktif mengembangkan pengetahuan sekaligus keterampilan memecahkan masalah. Pendekatan ini membuat proses belajar menjadi lebih relevan dan bermakna, karena murid dapat mengaitkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman atau situasi dunia nyata yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari (Anggraini et al., 2020).

Mengacu pada definisi yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif murid dalam proses belajar. Model ini memanfaatkan permasalahan yang terjadi di dunia nyata sebagai sarana untuk belajar, sehingga murid tidak hanya memahami materi secara teori, tetapi juga mengalami situasi-situasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui model ini, murid mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan analitis mereka, sekaligus meningkatkan motivasi dalam belajar.

b. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Karakteristik utama model *Problem Based Learning* (PBL) meliputi pembelajaran yang berpusat pada permasalahan, pelaksanaan investigasi secara mandiri, kerja sama dalam tim, kegiatan refleksi, serta penerapan pengetahuan dalam konteks nyata. Melalui model ini, murid didorong untuk menelusuri berbagai sumber informasi, termasuk referensi ilmiah, kemudian

menyajikan solusi atas permasalahan yang dikaji. Dengan pendekatan tersebut, PBL tidak hanya mengembangkan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir tingkat tinggi, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar secara komprehensif. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan PBL efektif dalam meningkatkan keterampilan metakognitif murid (Fitriyani et al., 2021).

Adapun karakteristik *Problem Based Learning* menurut Barrows, sebagaimana dikutip dalam Damayanti et al. (2025), mengemukakan beberapa karakteristik utama dalam penerapan Problem Based Learning (PBL), yaitu:

1. Pembelajaran berpusat pada murid, di mana siswa berperan aktif dalam membangun dan mengembangkan pengetahuannya sendiri.
2. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok kecil yang bersifat kolaboratif untuk mendorong interaksi dan diskusi antar murid.
3. Guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing yang mengarahkan jalannya pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya sumber informasi.
4. Permasalahan yang disajikan dirancang secara sistematis dan kontekstual sesuai dengan tujuan pembelajaran.
5. Perolehan pengetahuan dilakukan melalui inisiatif belajar mandiri murid dalam mencari, mengolah, dan memahami informasi yang relevan.
6. Permasalahan yang diberikan berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah secara optimal.

Menurut Harapit (2018), karakteristik utama PBL meliputi pembelajaran yang berorientasi pada masalah, bersifat kolaboratif, serta mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu. Proses pembelajaran diawali dengan penyajian masalah yang relevan dengan kehidupan nyata, kemudian peserta didik melakukan penyelidikan autentik dalam kelompok kecil. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator, sementara murid secara aktif mencari informasi dari berbagai sumber dan mempresentasikan hasil penyelesaian masalah dalam bentuk produk tertentu.

Menurut Amir (2009, dalam Hikmah & Atjo, 2024), karakteristik *Problem Based Learning* (PBL) ditandai dengan pembelajaran yang diawali oleh penyajian suatu masalah. Selanjutnya, murid bekerja secara berkelompok untuk merumuskan dan memahami permasalahan tersebut. Murid juga secara mandiri mencari serta mempelajari materi yang relevan dengan masalah yang diberikan, kemudian menyampaikan solusi yang diperoleh. Budiono dan Nartini (2024) menjelaskan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki karakteristik berupa penekanan pada kemandirian belajar murid penggunaan berbagai sumber pengetahuan yang bervariasi, serta proses pembelajaran yang dilakukan secara kerja sama atau kooperatif melalui interaksi yang komunikatif dan kolaboratif.

Berdasarkan kelima pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa Bahwa karakteristik *Problem Based Learning* (PBL) ditandai dengan pembelajaran yang berpusat pada murid melalui penyajian masalah kontekstual sebagai titik awal kegiatan belajar. Dalam pelaksanaannya, murid bekerja secara kolaboratif dalam kelompok kecil, melakukan penyelidikan mandiri dengan memanfaatkan berbagai sumber informasi, serta mengembangkan dan mempresentasikan solusi atas permasalahan yang dikaji, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Karakteristik tersebut mendorong terbentuknya kemandirian belajar, kemampuan berpikir kritis dan metakognitif, serta keterampilan pemecahan masalah sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar secara menyeluruh.

c. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Penerapan PBL dilaksanakan melalui lima langkah utama, yaitu: (1) memperkenalkan masalah kepada siswa, (2) menyusun kegiatan pembelajaran, (3) mengarahkan proses penelitian baik secara berkelompok maupun individu, (4) mengembangkan dan memaparkan hasil kerja, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Melalui tahapan tersebut, PBL tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam, tetapi juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan kolaboratif murid (Saputri, 2020).

Siswanto et al. (2025) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) dilaksanakan melalui lima tahapan utama, yaitu orientasi pada masalah, pengorganisasian murid untuk belajar, pembimbingan penyelidikan secara mandiri maupun kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Kelima tahap tersebut dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif murid dalam berpikir kritis, bekerja sama, dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan.

Menurut Fauzi (2021), langkah-langkah pelaksanaan model *Problem Based Learning* (PBL) terdiri atas lima fase, yaitu (1) mengarahkan murid pada permasalahan yang akan dipelajari; (2) mengatur dan membimbing murid dalam kegiatan penyelidikan; (3) memfasilitasi investigasi secara mandiri maupun kelompok; (4) menyusun serta mempresentasikan hasil karya; dan (5) melakukan analisis serta evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang telah dilakukan.

Menurut Musyaffa, Rosyidah, dan Supriana (2019), penerapan model PBL dilakukan melalui beberapa alur yang terstruktur, yaitu sebagai berikut:

1. Orientasi murid terhadap masalah: Pada tahap ini, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menyiapkan peralatan yang diperlukan, serta memberikan dorongan dan motivasi agar siswa berperan aktif dalam menyelesaikan masalah. Guru juga memperkenalkan masalah yang akan dijadikan konteks pembelajaran.
2. Mengorganisasikan murid untuk belajar: Guru mengatur murid dengan menentukan dan membagi tugas-tugas belajar yang perlu dilakukan, dalam merespon berbagai masalah yang sedang dipelajari
3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok: Guru memberikan bimbingan dalam proses penyelidikan, membantu murid mengumpulkan data yang relevan, serta mengarahkan agar langkah-langkah pemecahan masalah dapat dilakukan dengan tepat.
4. Menyuguhkan hasil karya yang dikembangkan: murid diarahkan untuk membuat rancangan hasil temuan mereka dan mempresentasikan atau penyajian karya sebagai bentuk penyampaian hasil pemecahan masalah.

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Murid
Arahkan murid pada masalah	Guru menerangkan maksud dari pembelajaran, menjelaskan prasyarat penting yang perlu dipenuhi, dan memberi motivasi murid untuk ikut serta dalam aktivitas memecahkan masalah.	Para murid memahami tujuan pembelajaran, membiasakan diri dengan prasyarat-prasyarat penting, dan mempersiapkan diri untuk berpartisipasi dalam belajar
Aturlah murid untuk belajar	Membantu murid menjabarkan masalah dan mengelola tugas belajar terkait dengan masalah.	Para murid menjelaskan masalah tersebut dan mempersiapkan diri untuk menerima tugas pembelajaran terkait masalah tersebut.
Penyelidikan atau penelitian dilakukan oleh individu/kelompok	Guru mendorong para murid untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan eksperimen tersebut serta mencari penjelasan dan solusi.	Murid mengumpulkan informasi, berperilaku yang sesuai Dengan percobaan, mencari penjelasan dan solusi.
Penyajian hasil karya	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan mempersiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, model dan membantu mereka berbagi pekerjaan mereka dengan peserta didik yang lain.	Murid merencanakan proyek tersebut dan membagi tugas-tugasnya.
Analisis dan proses penyelesaian	Guru membantu murid untuk merefleksikan kegiatan mereka dan proses yang mereka gunakan.	Murid merefleksikan penyelidikan dan proses yang digunakan.

Sumber: (Ardianti et al., 2021, hlm. 34)

Tabel 2.1 menunjukkan tahapan penerapan model *Problem Based Learning* yang dimulai dari pemberian masalah sebagai pemicu belajar hingga tahap refleksi. Dalam tahapan, guru berperan membimbing, mengarahkan, dan memfasilitasi proses pembelajaran, sedangkan murid aktif dalam memahami masalah, mencari informasi, mengolah data, serta menyajikan hasil.

d. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Sarumaha (2024) menyatakan bahwa salah satu kelebihan *Problem Based Learning* (PBL) adalah kemampuannya dalam mengembangkan berbagai keterampilan dasar yang penting bagi murid, seperti keterampilan berpikir kritis, pengambilan keputusan, kreativitas, serta kemampuan memecahkan masalah. Selain itu, PBL juga dinilai efektif dalam menumbuhkan rasa percaya diri, kemampuan mengelola diri, dan keterampilan komunikasi murid. Fonna dan Nufus (2024) memberikan pernyataan bahwa penerapan pembelajaran berbasis masalah (PBL) efektif dalam mendukung serta meningkatkan kreativitas murid. Model ini memberikan ruang bagi murid untuk mengeksplorasi berbagai strategi dalam menyelesaikan masalah sehingga mendorong kemampuan berpikir kreatif dan menghasilkan solusi yang inovatif.

Model PBL tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangan saat diterapkan (Phasa, 2020). Kelebihan pembelajaran berbasis masalah dijabarkan dalam pernyataan berikut:

1. Murid diperkenalkan pada pemecahan masalah pada keadaan yang real sesuai dengan yang mereka temui.
2. Murid mengkonstruksikan kemandiriannya dalam belajar.
3. Pembelajaran selalu difokuskan kepada masalah.
4. Kegiatan dilakukan dengan metode yang alamiah.
5. Sumber yang bersifat primer dan skunder dimasukan ke dalam proses pemecahan masalah.
6. Proses refleksi yang dilakukan murid dapat berjalan secara mandiri tanpa harus memicu pergeseran nilai standar yang telah ada.

7. Mengkonstruksi komunikasi di antara teman sejawat.
8. Kesulitan yang ada dihadapi bersama untuk dipecahkan secara maksimal.

Pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan ketertarikan murid terhadap kegiatan pembelajaran karena murid tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga dihadapkan pada permasalahan nyata yang memiliki keterkaitan langsung dengan materi yang dipelajari. Melalui kondisi tersebut, murid dapat memahami hubungan antara konsep pembelajaran dengan tantangan yang dihadapi di dunia industri, khususnya pada bidang otomotif, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Keterkaitan antara materi dan permasalahan nyata tersebut mendorong munculnya rasa ingin tahu serta motivasi belajar murid dalam mengikuti proses pembelajaran (Rahmasari, 2024).

Dengan model pembelajaran ini, proses belajar menjadi lebih relevan dan bermakna, karena peserta didik dapat mengaitkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman atau situasi dunia nyata yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, PBL menekankan peran murid secara aktif, mendorong partisipasi mereka dalam pembelajaran melalui pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif mereka juga terasah secara optimal (Tasrif, 2022).

Sejalan dengan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa Problem-Based Learning (PBL) adalah salah satu model pembelajaran inovatif yang memanfaatkan masalah nyata sebagai konteks belajar, sehingga murid dapat secara aktif mengembangkan pengetahuan sekaligus keterampilan memecahkan masalah.

e. Kelemahan Model *Problem Based Learning*

Selain memiliki kelebihan, *model problem based learning* juga memiliki beberapa kelemahan dalam penerapannya di kelas. Kelemahan model *problem based learning* adalah sebagai berikut: Beberapa kelemahan dari model pembelajaran berbasis masalah meliputi murid yang kadang merasa kurang percaya diri dan enggan untuk mencoba, kesulitan dalam menentukan strategi atau langkah-langkah yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan,

serta proses pencarian jawaban yang memerlukan waktu lebih lama. Meskipun demikian, berbagai kendala tersebut dapat diminimalkan melalui peran aktif guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga proses belajar tetap efektif dan terarah (Dulyapit et al., 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya mengklasifikasi bahwa penerapan Problem Based Learning (PBL) di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Penelitian yang dilakukan oleh Auliah et al. (2023) mengemukakan bahwa guru kerap mengalami hambatan dalam mengimplementasikan PBL secara optimal. Beberapa faktor yang menjadi penghambat meliputi keterbatasan sarana dan prasarana, kesiapan guru yang belum maksimal, serta alokasi waktu pembelajaran yang terbatas. Selain itu, terdapat pula kendala yang bersumber dari dinamika kelas, seperti rendahnya partisipasi aktif murid dalam proses pembelajaran.

Temuan serupa juga diungkapkan oleh Pramesti et al. (2023), yang menyatakan bahwa perencanaan dan pelaksanaan PBL menuntut persiapan yang lebih matang serta manajemen waktu yang efektif. Keterbatasan durasi pembelajaran menjadi tantangan utama karena model PBL memerlukan waktu yang lebih panjang untuk proses eksplorasi masalah dan kolaborasi murid. Di samping itu, kesiapan murid untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran turut memengaruhi tingkat keberhasilan penerapan model tersebut. Selain itu, (Kisandi, 2023) juga menyatakan bahwa Model PBL tidak terlepas dari kelemahan, seperti tuntutan alokasi waktu yang cukup besar, perlunya kesiapan guru dan murid dalam pelaksanaannya, serta adanya tantangan bagi murid dalam memahami dan menganalisis masalah yang kompleks

Adapun menurut Hermansyah (2020), kekurangan model *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut:

1. Apabila murid memiliki minat belajar atau tidak percaya bahwa masalah yang dipelajari dapat dipecahkan, mereka cenderung enggan untuk mencoba proses pemecahan masalah sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.
2. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui model *problem based learning* membutuhkan waktu persiapan yang cukup panjang, baik dari sisi

perencanaan guru maupun keterlibatan murid, sehingga model ini bisa terhambat jika waktu pembelajaran terbatas.

3. Tanpa pemahaman yang jelas mengenai alasan di balik pemecahan suatu masalah, murid mungkin tidak benar-benar mempelajari konsep yang seharusnya mereka pelajari, maka pembelajaran bisa menjadi tidak fokus dan kurang mendalam.

Berdasarkan berbagai pendapat dan temuan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model Problem Based Learning (PBL) memiliki sejumlah kelemahan dalam penerapannya, terutama terkait kebutuhan waktu yang lebih panjang, kesiapan guru dan murid, serta keterbatasan sarana dan prasarana. Selain itu, rendahnya minat, rasa percaya diri, dan partisipasi aktif murid, serta kesulitan dalam memahami dan menganalisis masalah yang kompleks, juga menjadi tantangan dalam implementasinya.

6. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dipahami sebagai instrumen yang digunakan untuk mendukung dan mempermudah proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan maksimal (Fadilah et al., 2023). Media pembelajaran dikatakan berfungsi sebagai alat komunikasi di dalam kelas untuk mengalirkan materi pelajaran. Kehadiran media ini sangat penting untuk merangsang cara berpikir dan emosi positif murid saat belajar. Dengan bantuan ini, kegiatan belajar-mengajar akan berjalan lancar, pemahaman murid meningkat, dan tujuan pembelajaran bisa terwujud secara maksimal. (Daniyati et al., 2023).

Menurut (Mahardika et al., 2021) media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan murid sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Penggunaan media bertujuan mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid serta meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Dengan demikian, dalam proses pendidikan, media pembelajaran dipandang sebagai komponen yang terintegrasi dan memiliki

peran penting dalam sistem pembelajaran (Lubis, 2020).

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada murid. Media dapat berupa berbagai bentuk, seperti gambar, modul, buku teks, maupun perangkat teknologi. Secara etimologis, kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara atau pengantar, serta dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi (Rifa'i et al., 2022).

Jika kelima pendapat tersebut dirangkum, kesimpulan yang bisa ditarik yaitu media pembelajaran merupakan sarana atau instrumen yang menjadi bagian integral dalam sistem pembelajaran dan berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau materi kepada murid. Media digunakan untuk mendukung dan mempermudah proses pembelajaran dengan cara merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta keterampilan murid sehingga tercipta komunikasi yang efektif antara guru dan murid. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat berperan penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk mendukung dan mempermudah proses belajar mengajar di kelas dengan tujuan agar pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara jelas serta mampu merangsang perhatian, minat, dan motivasi murid. Penggunaan media yang dirancang secara kreatif bertujuan menghadirkan suatu suasana belajar yang lebih efektif, menyenangkan juga menarik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal (Fadilah et al., 2023).

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pendukung penyaluran ilmu bagi guru dengan tujuan agar pesan pembelajaran dapat diterima secara jelas serta mampu merangsang perhatian, perasaan, dan kemauan murid. Penggunaan media yang dikemas secara kreatif bertujuan menciptakan proses belajar mengajar yang lebih efektif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Mardatillah et al., 2023). Media pembelajaran memiliki tujuan penting dalam proses pembelajaran. Sanaky

(dalam Titin et al., 2023) menjelaskan bahwa tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran meliputi empat aspek, yaitu memudahkan proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi pembelajaran, menjaga relevansi materi dengan tujuan belajar, serta membantu peserta didik tetap fokus.

Tujuan media dalam proses mengajar menurut Daniyati et al. (2023):

1. Agar pelajaran lebih menarik yang bertujuan supaya murid lebih fokus.
2. Menjadikan materi pelajaran lebih jelas agar murid dapat memahaminya dengan lebih mudah.
3. Memberi variasi metode pengajaran agar pelajaran tidak menjadi membosankan.
4. Sebagai dorongan bagi murid untuk berpartisipasi lebih aktif dalam berbagai kegiatan belajar.

Kemp dan Dayton (dalam Pagarra et al., 2022) menyatakan bahwa penggunaan media bertujuan untuk menyampaikan informasi, menumbuhkan motivasi belajar murid (*to motivate*), serta menciptakan aktivitas belajar yang mendorong keterlibatan murid secara aktif. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi murid dalam pembelajaran.

Menyintesis berbagai pandangan diatas, dapat dipahami media pembelajaran memiliki tujuan yang sangat penting dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Media digunakan sebagai sarana untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi agar pesan pembelajaran menarik, dan bermakna bagi murid. Selain itu, media bertujuan untuk meningkatkan perhatian, minat, motivasi, serta keaktifan murid, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membuat metode pembelajaran lebih bervariasi, serta menjaga relevansi dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai pendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif,

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat penggunaan media pembelajaran adalah memudahkan murid dalam menerima dan memahami informasi materi pembelajaran (Sayidiman, 2012, dalam Fauzan et al., 2021). Secara umum, fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas komunikasi antara guru dan murid sehingga tercipta kondisi pembelajaran yang optimal. Dalam pelaksanaannya, media berkaitan erat dengan metode pengajaran dan bahan ajar yang digunakan. Pemilihan metode pengajaran akan memengaruhi jenis bahan ajar yang dipilih, sehingga bahan ajar sebaiknya disesuaikan dengan metode yang diterapkan agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif (Fadilah et al., 2023).

Manfaat media pembelajaran bagi murid adalah meningkatkan motivasi dan minat belajar sehingga mendorong murid untuk berpikir serta menganalisis materi yang disampaikan guru dengan lebih baik. Selain itu, media dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membantu murid memahami materi pelajaran dengan lebih mudah (Sugiantara et al., 2024). Media pembelajaran seperti teknologi, grafik, video, dan presentasi multimedia memberikan manfaat signifikan dalam konteks pendidikan karena dapat membantu murid memahami konsep dan prinsip pembelajaran dengan lebih baik. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki tujuan penting dalam menunjang efektivitas proses pembelajaran (Titin et al., 2023).

Menurut Nasution (dalam Husna & Supriyadi, 2023), media pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan dalam menunjang pengalaman belajar. Pertama, media mampu menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar. Kedua, penyajian materi menjadi lebih jelas sehingga memudahkan murid memahami dan mencapai tujuan pembelajaran. Ketiga, penggunaan media mendorong variasi strategi pembelajaran, tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal guru, sehingga mengurangi kebosanan baik pada murid maupun guru. Keempat, media memungkinkan murid lebih aktif melakukan berbagai kegiatan belajar, seperti mengamati, mempraktikkan, mengerjakan tugas, dan kegiatan lainnya.

Dapat disimpulkan, Manfaat media pembelajaran adalah membantu mempermudah murid dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan guru. Media juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar, menarik perhatian murid, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, media mendukung komunikasi yang lebih efektif antara guru dan murid, mendorong keaktifan murid dalam kegiatan belajar, serta membantu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

7. Media Genially

a. Pengertian Media Genially

Media dalam proses pembelajaran memiliki peran penting karena dapat mempermudah terjadinya interaksi antara guru dan murid, sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung lebih efektif dan efisien (Wulandari et al., 2023). Salah satu media yang cukup menonjol dalam pembelajaran berbasis digital adalah Genially. Platform ini merupakan media multimedia interaktif yang menyediakan berbagai fitur pendukung pembelajaran, seperti presentasi, animasi, video, infografis, poster digital, kuis, hingga permainan edukatif. Keberagaman fitur tersebut memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi murid (Astuti et al., 2022).

Genially merupakan sebuah aplikasi interaktif yang menyediakan beragam fitur seperti presentasi, video atau animasi, serta kuis yang dapat menciptakan media pembelajaran interaktif bagi peserta didik. Selain itu, media Genially itu mudah di akses , jangkauannya yang luas, kemampuan untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran, dan dilengkapi oleh berbagai gambar, ikon, template, warna, dan font yang tidak terhitung jumlahnya, sehingga dapat memicu minat belajar murid dan mendorong peningkatan hasil belajar. Menurut Permatasari (dalam Karo-karo, R. 2024:12).

Media Genially merupakan salah satu media pembelajaran yang dilengkapi dengan fitur yang beragam. Tampilan yang memadukan gambar dan teks secara menarik menjadikan media ini mampu meningkatkan minat murid dalam memperhatikan materi. Selain itu, penggunaan Genially juga dapat

mengurangi kejenuhan murid selama proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS (Baoknenok et al., 2025). Platform Genially menghadirkan tampilan visual yang menarik sehingga mampu memikat perhatian pengguna. Selain itu, situs ini menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang dapat dimanfaatkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru juga memiliki keleluasaan untuk menyesuaikan konten, misalnya dengan menambahkan materi maupun latihan soal sesuai kebutuhan pembelajaran (Dwiqui et al., 2020).

Dari Definisi di atas dapat disimpulkan bahwa Genially merupakan media pembelajaran digital yang interaktif, fleksibel, dan mudah diakses, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan serta minat belajar murid. Dengan berbagai fitur seperti presentasi interaktif, animasi, video, kuis, dan infografis yang dapat dipadukan dengan konten dari platform lain, Genially memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih kreatif dan menarik. Selain mampu mengatasi kebosanan dalam belajar, Genially juga mendukung evaluasi terhadap pemahaman dan minat murid.

b. Manfaat Media Genially

Manfaat menggunakan media Genially adalah kemudahannya yang dapat diakses secara daring, sehingga murid dapat dengan mudah menjangkau konten melalui link yang tersedia tanpa perlu melakukan pemindahan data secara manual. Kemudahan ini memungkinkan murid mengakses materi di perangkat atau laptop mereka kapan saja dan di mana pun. Berdasarkan tantangan yang ada, terlihat bahwa media pembelajaran yang berbasis teknologi memiliki kemampuan besar untuk mengatasi masalah yang sedang dihadapi (Shalimar, 2024).

Melalui pemanfaatan platform Genially, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton karena tersedia berbagai fitur interaktif yang mendukung penyajian materi secara kreatif. Genially menyediakan beragam konten seperti presentasi, infografis, animasi, video, e-poster, CV, kuis, hingga gamifikasi yang dapat dimanfaatkan guru dalam mendesain pembelajaran yang inovatif (Maulana & Gustiana, 2025). Selain mendukung proses penyampaian materi, Genially juga membantu pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara

lebih efektif. Melalui fitur kuis interaktif, guru dapat mengetahui tingkat pemahaman murid secara langsung sekaligus memberikan umpan balik dengan cepat. Hal ini memungkinkan murid mengenali kelebihan dan kekurangan mereka sehingga dapat lebih terarah dalam memperbaiki bagian yang masih belum dikuasai (Nurjannah et al., 2025).

Penggunaan Genially juga memberikan manfaat dalam meningkatkan kolaborasi antar murid. Melalui fitur-fitur interaktif seperti kuis dan ruang diskusi daring, platform ini mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung kerja sama serta pertukaran pengetahuan. Murid dapat saling berdiskusi, berbagi gagasan, dan belajar secara bersama-sama. (Abadiyah, 2023). Sementara itu, menurut Ni'mah et al (dalam Naila Fatma 2022). adanya beragam fitur merupakan salah satu keuntungan dari media Genially dalam menyampaikan materi agar lebih menarik dan tidak membosankan. Media Genially memiliki gambar dan teks yang menarik, sehingga bisa meningkatkan minat murid dalam mengikuti materi dan mengurangi rasa bosan saat proses pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran digital dapat menarik perhatian murid untuk belajar di kelas serta menyediakan fitur yang dapat diakses melalui website atau aplikasi online seperti Genially yang telah dikembangkan. Selain mempermudah proses belajar, teknologi saat ini juga berpotensi untuk menambah wawasan murid.

c. Cara Pemakaian Media Genially

Berikut adalah langkah pembuatan platform genially menurut (Zamzami & Raharjo, 2024):

- a. Buka Platform genially dengan google chrome "<https://genial.ly/>", Jika anda belum mempunyai akun, buat akun terlebih dahulu dengan membuat username menggunakan email serta password
- b. Jika akun sudah terdaftar silahkan login seperti tampilan pada gambar, Silahkan masuk ke panel genially
- c. Pilih media atau tamplate yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan
- d. Buat materi atau soal
- e. Simpan hasil pembuatan materi, kemudian presentasikan

f. presentasikan hasil pembuatan materi

Dalam menggunakan media genially Peserta didik dapat diarahkan dan dibimbing mengenai cara masuk (log in) ke website Genially, baik melalui handphone maupun laptop, dengan membuka browser Google Chrome lalu mengetik alamat <https://genial.ly/>, kemudian memilih menu *sign up* atau daftar dan masuk menggunakan akun Google. Setelah berhasil masuk ke halaman utama, peserta dibimbing untuk memahami cara mengoperasikan platform Genially. Selanjutnya, peserta dikenalkan dengan berbagai fitur yang tersedia pada menu utama, kemudian diarahkan untuk memilih jenis konten yang akan dibuat, seperti presentasi interaktif. Dalam proses tersebut, peserta juga dibimbing memilih template yang akan digunakan sebagai latar belakang presentasi, dengan menyesuaikan pada template gratis (free) karena menggunakan akun versi gratis. Setelah template yang diinginkan dipilih, peserta dapat melanjutkan ke tahap pengeditan dan pengembangan materi sesuai kebutuhan pembelajaran (Ayuningtyas et al., 2024)

Penggunaan media Genially dimulai dengan membuat akun pada laman resminya, kemudian pengguna memilih jenis media yang akan dikembangkan seperti presentasi, infografis, atau permainan interaktif. Setelah menentukan template yang sesuai, pengguna dapat mengedit konten dengan menambahkan teks, gambar, animasi, serta elemen interaktif lainnya. Media yang telah selesai dibuat selanjutnya dapat dipublikasikan dan dibagikan melalui tautan kepada peserta didik (Ni'mah et al., 2022).

Adapun langkah-langkah penggunaan Genially menurut (Harahap et al., 2022:21). adalah sebagai berikut:

1. Buka laman <https://genial.ly/> melalui Google Chrome.
2. Pastikan sudah memiliki akun, lalu klik “go to my panel” di pojok kanan atas untuk masuk ke beranda.
3. Klik “create a genially”, kemudian pilih jenis tampilan presentasi, baik melalui template maupun “blank creation”.
4. Jika ingin menentukan ukuran sendiri tanpa template, klik “blank creation”.
5. Jika menggunakan template, pilih template yang diinginkan lalu klik “use

this template”.

6. Pilih slide yang akan digunakan dengan mencentang slide tertentu atau klik “select all”, kemudian klik “add”.
7. Setelah slide terbuka, lakukan pengeditan dan desain menggunakan fitur di sebelah kiri, termasuk fitur khas “interactive elements” untuk menambahkan unsur interaktif.
8. Hasil desain akan tersimpan secara otomatis.
9. Untuk melihat hasilnya, klik “preview” (ikon mata) di pojok kanan atas.
10. Untuk membagikan hasil, kembali ke “go to my panel” dengan mengklik logo Genially.
11. Klik titik tiga pada desain, pilih “publish”, lalu klik “all set” agar desain dapat dibagikan atau diunduh.
12. Setelah proses publikasi selesai, klik “download” (untuk akun premium) atau “share” untuk membagikan melalui tautan, email, media sosial, Google Classroom, atau Microsoft Teams

Menurut Astuti, Wibowo, dan Rachmawati (2022) langkah-langkah penggunaan media Genially adlah sebagai berikut:

1. Langkah pertama, Registrasi Akun. Akses situs resmi Genially di www.genial.ly. lalu buat uat akun menggunakan email aktif untuk memulai penggunaan platform.
2. Langkah Kedua, Memilih Jenis Media. Setelah berhasil masuk ke dashboard, pilih jenis media yang diinginkan seperti presentasi, permainan edukatif, atau kuis.
3. Langkah ketiga, Mendesain Konten. Tambahkan teks, gambar, video, ikon, serta fitur interaktif . Gunakan template yang tersedia untuk mempercantik tampilan dan menyusun konten sesuai tujuan pembelajaran.
4. Langkah keempat, Mengintegrasikan Konten Multimedia. Sisipkan tautan atau konten dari platform eksternal seperti YouTube, Google Maps, atau Spotify guna memperkaya materi.
5. Langkah kelima, Menyimpan dan Membagikan. Setelah selesai mendesain, simpan dan publikasikan media tersebut, Lalu bagikan tautan kepada murid agar mereka dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja.

d. Kelebihan Media Genially

Menurut Yuniastuti, Miftakhuddin, (2021, hlm. 99), pada bukunya yang mengatakan bahwa, genially merupakan media pembelajaran online yang dapat membantu pengajar dalam mengembangkan sumber daya ajar yang unik dan original seperti materi presentasi, permainan, film pembelajaran, dan lain-lain.

Selain itu kelebihan dari media Genially yaitu :

- 1) Dapat dioperasikan dan digunakan kapanpun dan dimanapun,
- 2) Murid mampu mendapatkan banyak pengetahuan sambil membangun koneksi ke sumber lain.
- 3) Mudah digunakan untuk murid dan guru, karena desainnya yang sederhana.
- 4) Terdapat berbagai tema gratis yang tersedia, dan murid dapat langsung mulai mengerjakan kuis tanpa harus mendaftarkan akun terlebih dahulu.
- 5) Dapat dioperasikan dan digunakan dengan koneksi yang offline. Ischaq, Diah., (2023, hlm. 30-31)

Dengan Genially, guru dapat membuat presentasi, kuis interaktif, serta menggabungkan konten dari platform lain seperti YouTube, Spotify, dan lainnya. Media ini juga menyediakan berbagai template dan desain menarik yang membuat materi pembelajaran lebih hidup. Salah satu kelebihan utama Genially adalah dapat diakses secara online melalui tautan, sehingga murid tidak perlu repot memindahkan file. Mereka bisa mengakses materi kapan saja dan di mana saja melalui gawai atau laptop. Dengan berbagai kelebihan tersebut, Genially dapat menjadi solusi untuk mengatasi rasa bosan dan menurunnya minat belajar murid. Selain menarik, media ini juga bisa digunakan untuk mengukur seberapa besar minat murid terhadap materi yang disampaikan. (Ni'mah, N. K., Warsiman, W., & Hermiati, T. 2022).

Genially turut menunjang pembelajaran mandiri karena materi dapat diakses kapan pun dan di mana pun. Fleksibilitas ini memungkinkan murid belajar sesuai dengan ritme dan kebutuhan masing-masing. Kondisi tersebut sangat membantu terutama bagi murid yang membutuhkan waktu lebih untuk memahami konsep tertentu (Lastri, 2023). Penggunaan Genially dapat

meningkatkan keterlibatan murid terhadap materi pembelajaran. Fitur interaktif yang tersedia mendorong murid untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar, sehingga berdampak pada peningkatan daya ingat serta pemahaman terhadap materi yang disampaikan (I. Hasanah, 2024).

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan media Genially terletak pada kemudahan penggunaan, fleksibilitas akses, serta kemampuannya menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Genially dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, mendukung pembelajaran mandiri sesuai kebutuhan murid, serta menyediakan beragam template dan fitur interaktif yang memungkinkan guru membuat presentasi, kuis, permainan, dan mengintegrasikan konten dari platform lain. Desainnya yang sederhana memudahkan guru dan murid dalam mengoperasikannya, sementara fitur interaktifnya mampu meningkatkan keterlibatan, minat, daya ingat, dan pemahaman murid terhadap materi pembelajaran.

e. Kelemahan Media Genially

Menurut Yolanda et al. (2023), salah satu kelemahan platform Genially adalah keterbatasan akses pada fitur-fitur tertentu yang hanya dapat digunakan apabila pengguna berlangganan atau melakukan pembayaran. Selain itu, bahasa yang tersedia dalam platform ini juga masih terbatas, karena Genially hanya menyediakan tiga pilihan bahasa, yaitu Prancis, Inggris, dan Spanyol, sehingga belum mendukung penggunaan bahasa Indonesia secara langsung. Selain itu kelemahan penggunaan Genially adalah tingkat kompleksitasnya yang relatif tinggi bagi pengguna pemula. Pengoperasiannya memerlukan kesabaran serta ketekunan dalam mempelajari fitur-fitur yang tersedia agar dapat digunakan secara optimal (Yuniastuti et al., 2021).

Puspita et al. (2025) menjelaskan bahwa game edukasi berbasis Genially memiliki kelemahan karena masih bergantung pada kualitas koneksi jaringan internet. Apabila jaringan yang digunakan murid kurang stabil, maka tombol interaktif dalam game menjadi sulit dioperasikan, serta video pembelajaran dan teks bacaan dapat tidak muncul pada halaman yang diakses. (Hasanah et al. 2024) juga menjelaskan bahwa meskipun Genially relatif mudah digunakan, platform ini tetap memerlukan kesabaran dan ketekunan dalam proses

pembelajarannya, terutama bagi pengguna yang belum familiar dengan aplikasi sejenis. Selain itu, akses terhadap fitur yang lebih lengkap hanya dapat diperoleh melalui akun premium berbayar yang biayanya relatif cukup tinggi sehingga tidak semua pengguna dapat mengaksesnya.

Adapun kelemahan dari media Genially menurut Ischaq & Diah., (2023, hlm.30-31) antara lain:

- 1) Ikon-ikon di platform ini dioperasikan secara manual (bukan otomatis).
- 2) Konten pembelajaran di platform ini terbilang mudah dioperasikan oleh karena itu lebih cocok untuk pengajaran tingkat sekolah dasar daripada bahan ajar yang membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam.
- 3) Banyak sekolah yang belum memiliki peralatan yang diperlukan, seperti laptop, komputer LCD, dan Wi-Fi, untuk menggunakan platform ini.
- 4) Beberapa fitur memerlukan biaya, sehingga membatasi penggunaannya.
- 5) Aplikasi ini bisa digunakan saat tidak ada koneksi selama tujuh hari saja, selanjutnya kita perlu membayar.
- 6) Warna latar belakang sesuai dengan templat dan tidak dapat diubah.

Berdasarkan kelima pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelemahan media Genially terletak pada keterbatasan akses fitur yang sebagian besar hanya tersedia melalui akun premium berbayar dengan biaya relatif tinggi, serta penggunaan offline yang dibatasi waktu. Selain itu, platform ini belum mendukung bahasa Indonesia secara langsung dan masih bergantung pada kestabilan jaringan internet, sehingga kendala koneksi dapat menghambat akses terhadap konten interaktif. Tingkat kompleksitas fitur juga menuntut kesabaran dan ketekunan, terutama bagi pengguna pemula. Di sisi lain, keterbatasan fasilitas sekolah seperti perangkat dan jaringan wifi, serta pengaturan desain tertentu yang kurang fleksibel, turut menjadi tantangan dalam pemanfaatan Genially secara optimal.

8. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan yang muncul karena adanya nilai, manfaat, dan kebermaknaan dari suatu kegiatan pembelajaran sehingga mendorong murid untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar

(Jainiyah et al., 2023). Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan atau keinginan yang muncul dalam diri individu untuk melakukan aktivitas belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Suwarma et al., 2023). Motivasi merupakan suatu upaya untuk menciptakan kondisi tertentu melalui serangkaian usaha yang dapat mendorong seseorang untuk bertindak, baik karena rasa suka maupun tidak suka. Dorongan tersebut berperan dalam menggerakkan, mengarahkan, serta mempertahankan perilaku individu agar tetap konsisten dalam mencapai tujuan yang diharapkan. (Pangestu et al., 2022).

Motivasi bertindak sebagai bentuk respons terhadap perilaku individu, yang mana eksistensinya dipicu oleh target atau tujuan tertentu yang ingin dicapai. Dalam konteks belajar, kehadiran motivasi sangat krusial guna menunjang kesiapan murid serta menstimulasi kebutuhan mereka dalam menuntut ilmu. Melalui motivasi, murid akan mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Cahyono et al., 2022, hlm. 38). Hal ini sejalan dengan pendapat Baber (2020) yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran daring atau pembelajaran online.

Berdasarkan kelima sumber diatas, motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai keseluruhan dorongan, baik yang berasal dari dalam diri individu maupun yang dipengaruhi oleh faktor eksternal, yang muncul karena adanya nilai, manfaat, dan kebermaknaan dari suatu kegiatan pembelajaran sehingga mendorong murid untuk terlibat secara aktif, menggerakkan dan mengarahkan perilaku belajar, serta mempertahankan keberlangsungan proses belajar.

b. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Djarwo (2020: 1), faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri murid, yang meliputi kondisi jasmani dan rohani, intelegensi, sikap, minat, bakat, serta emosi. Sementara itu, faktor eksternal bersumber dari luar diri murid, seperti keluarga, sekolah, dan kondisi lingkungan sekitar, yang dapat membentuk contoh serta kebiasaan tertentu sehingga mendorong tumbuhnya motivasi belajar yang tinggi. Faktor-faktor

yang memengaruhi motivasi belajar pada anak meliputi karakteristik individu anak, kondisi lingkungan, serta manajemen pendidikan yang diterapkan dalam proses pembelajaran (Iskandar, 2021).

Menurut Rostiana Ritonga (2024) faktor internal yang memengaruhi motivasi belajar murid meliputi cita-cita atau aspirasi murid, kemampuan belajar, serta kondisi jasmani dan rohani siswa. Pada aspek cita-cita atau aspirasi, indikatornya terlihat dari adanya harapan dan tujuan masa depan murid, yang ditunjukkan melalui persentase jawaban “setuju” pada angket. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar murid mengakui bahwa cita-cita atau aspirasi berperan dalam memengaruhi motivasi belajar mereka.

Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah motivasi intrinsik, yaitu dorongan yang muncul dari dalam diri individu untuk belajar karena adanya minat, kepuasan pribadi, maupun rasa pencapaian terhadap hasil yang diperoleh (Dharma, 2020). Selanjutnya Menurut Nirtha et al. (2024), motivasi ekstrinsik merupakan dorongan belajar yang berasal dari faktor luar, seperti hadiah, pengakuan, maupun pencapaian nilai akademik. Sebagai contoh, mahasiswa dapat belajar dengan giat untuk memperoleh nilai tinggi atau mendapatkan beasiswa.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang saling berkaitan. Faktor internal mencakup kondisi jasmani dan rohani, intelegensi, sikap, minat, bakat, emosi, kemampuan belajar, serta cita-cita atau aspirasi murid yang berkaitan dengan harapan dan tujuan masa depan. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, kondisi lingkungan sekitar, manajemen pendidikan, serta bentuk penghargaan atau pengakuan yang diterima. Selain itu, motivasi belajar terbentuk melalui interaksi berbagai faktor yang secara bersama-sama mendorong murid untuk terlibat aktif dan mencapai tujuan pembelajaran.

c. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif dan berkelanjutan. Menurut Uno (2021), motivasi belajar dalam diri individu memiliki beberapa indikator utama sebagai berikut:

- a. **Hasrat dan Keinginan untuk Berhasil:** Hasrat dan keinginan untuk berhasil merupakan dorongan kuat dalam diri peserta didik untuk mencapai tujuan belajar yang optimal. Indikator dari aspek ini antara lain: (1) adanya kemauan yang kuat untuk memahami materi pembelajaran, (2) menunjukkan usaha yang sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas, (3) tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan belajar.
- b. **Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar:** Dorongan dan kebutuhan belajar berkaitan dengan kesadaran peserta didik akan pentingnya belajar bagi dirinya. Indikator dari aspek ini meliputi: (1) merasa belajar sebagai suatu kebutuhan, (2) adanya rasa tanggung jawab terhadap tugas-tugas akademik, (3) berupaya mencari informasi tambahan untuk memperdalam pemahaman materi.
- c. **Harapan dan Cita-cita Masa Depan:** Harapan dan cita-cita masa depan berperan sebagai pengarah perilaku belajar peserta didik. Indikator dari aspek ini antara lain: (1) memiliki tujuan belajar yang jelas, (2) mengaitkan kegiatan belajar dengan cita-cita atau masa depan, (3) menunjukkan semangat belajar untuk mencapai prestasi yang lebih baik.
- d. **Penghargaan dalam Belajar:** Penghargaan dalam belajar dapat berupa pujian, nilai, atau bentuk apresiasi lainnya yang diberikan atas hasil usaha belajar. Indikator dari aspek ini meliputi: (1) merasa senang ketika memperoleh pengakuan atas prestasi belajar, (2) termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar setelah mendapatkan penghargaan, (3) menunjukkan respon positif terhadap umpan balik yang diberikan guru.
- e. **Kegiatan Belajar yang Menarik:** Kegiatan belajar yang menarik dapat menumbuhkan minat dan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran. Indikator dari aspek ini antara lain: (1) antusias mengikuti kegiatan

pembelajaran, (2) terlibat aktif dalam diskusi atau aktivitas belajar, (3) menunjukkan rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung.

- f. Lingkungan Belajar yang Kondusif: Lingkungan belajar yang kondusif mendukung terciptanya suasana belajar yang nyaman dan aman. Indikator dari aspek ini meliputi: (1) merasa nyaman dengan suasana kelas, (2) adanya interaksi positif antara guru dan peserta didik, (3) tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan belajar.

Motivasi belajar tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif yang memengaruhi sikap dan perilaku peserta didik dalam belajar. Motivasi belajar akan tampak melalui ketekunan, keuletan, dan kesungguhan murid dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama ketika mereka dihadapkan pada tugas-tugas yang menantang atau situasi belajar yang menuntut usaha lebih.

Tabel 2.2 Indikator Motivasi Belajar

Indikator Motivasi	Sub Indikator Motivasi
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1. Aktif dalam belajar 2. Senang dalam belajar 3. Tidak cepat putus asa 4. Tidak cepat puas dengan hasil yang didapatkan 5. Ulet menghadapi kesulitan
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	1. Memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran 2. Rasa ingin tahu 3. Adanya umpan balik 4. Minat dalam belajar
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	1. Mencari hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran 2. ketekunan dalam belajar

Adanya penghargaan dalam belajar	1. Senang menerima pujian dari guru 2. Termotivasi Ketika mendapatkan nilai yang baik
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	1. Menghindari hukuman 2. Pujian (penghargaan) 3. Mendapatkan prestasi di kelas
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	1. Suasana tempat belajar 2. Senang dengan cara guru mengajar di kelas

Sumber: (Uno 2021).

Tabel 2.2 menunjukkan bahwa motivasi belajar murid terdiri dari beberapa indikator yang saling berkaitan. Setiap indikator dijabarkan ke dalam sub indikator yang menggambarkan sikap dan perilaku murid selama proses pembelajaran. Dengan adanya indikator dan sub indikator tersebut, motivasi belajar dapat diamati dan diukur secara lebih sistematis sesuai dengan kondisi murid.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian oleh Soejana (2023) menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran materi sistem koloid di kelas XI SMA Negeri 3 Wajo mampu meningkatkan motivasi belajar murid secara signifikan. Hasil penelitian menunjukkan persentase motivasi belajar murid meningkat dari 72,18% pada siklus I menjadi 85,11% pada siklus II, dengan kategori motivasi yang berubah dari tinggi menjadi sangat tinggi. Peningkatan motivasi ini sejalan dengan peningkatan hasil belajar, di mana ketuntasan belajar kelas juga naik dari 57,14% menjadi 77,14% antara siklus I dan II, menegaskan bahwa PBL mendorong keterlibatan dan semangat belajar murid (Soejana, 2023).

Lebih spesifik di tingkat sekolah dasar, penelitian oleh Fitri (2024, hlm. 1-4) yang berjudul "Peningkatan Motivasi Belajar IPA Melalui Model Problem Based Learning (PBL) pada Siswa Kelas IV SD Negeri 139/III Lempur Mudik" menyatakan bahwa terdapat peningkatan signifikan motivasi belajar melalui penerapan model PBL dengan tahap orientasi masalah, organisasi kelompok, investigasi, presentasi, dan analisis. Motivasi belajar murid kelas IV SD Negeri 139/III Lempur Mudik sebelum intervensi PBL menunjukkan kategori sedang (66,07%) dengan keterlibatan pasif dan kebosanan pada materi abstrak IPA. Sedangkan motivasi belajar murid kelas IV setelah dua siklus PBL menunjukkan kategori tinggi (82,85%) dengan keterlibatan aktif, rasa penasaran, dan transformasi pembelajaran pasif menjadi kontekstual yang bermakna.

Paramita, Lasmawan, dan Kertih (2025) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Genially untuk materi karakteristik geografi Indonesia di kelas V SD. Penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman murid. Desain media ini meliputi konten visual, animasi, dan elemen interaktif yang menarik perhatian murid serta memudahkan mereka memahami konsep-konsep abstrak dalam geografi. Hasil validasi dari ahli materi dan media menunjukkan bahwa media ini tergolong “sangat layak ” dengan skor rata-rata di atas 85%. Selain itu, selama proses pembelajaran, murid menunjukkan antusiasme yang tinggi. Penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan teknologi berbasis Genially dapat menjadi solusi inovatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna, terutama dalam konteks pendidikan dasar.

Penelitian oleh Fitri Dayeni, dkk. (2017) pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kota Bengkulu juga menemukan bahwa model Problem Based Learning (PBL) meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan observasi dan angket, skor motivasi belajar murid meningkat dari 32,75 pada siklus I menjadi 34,80 pada siklus II, sedangkan ketuntasan belajar klasikal naik dari 72,22% menjadi 82,88% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa PBL efektif meningkatkan motivasi secara keseluruhan (Fitri Dayeni, dkk., 2017).

Maharani dan Nasution (2025) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis web Genially efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid dalam mata pelajaran IPAS. Dalam penelitian tersebut, murid yang mengikuti pembelajaran dengan media Genially menunjukkan peningkatan yang signifikan pada indikator berpikir kritis, seperti memberikan alasan yang logis, menganalisis data, dan menarik kesimpulan yang akurat. Media Genially dirancang secara interaktif dengan tampilan visual yang menarik, kuis interaktif, dan animasi yang membantu murid memahami materi pelajaran. Hasil analisis statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana rata-rata nilai akhir murid di kelas eksperimen lebih tinggi. Ini membuktikan bahwa media Genially dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus merangsang kemampuan berpikir murid.

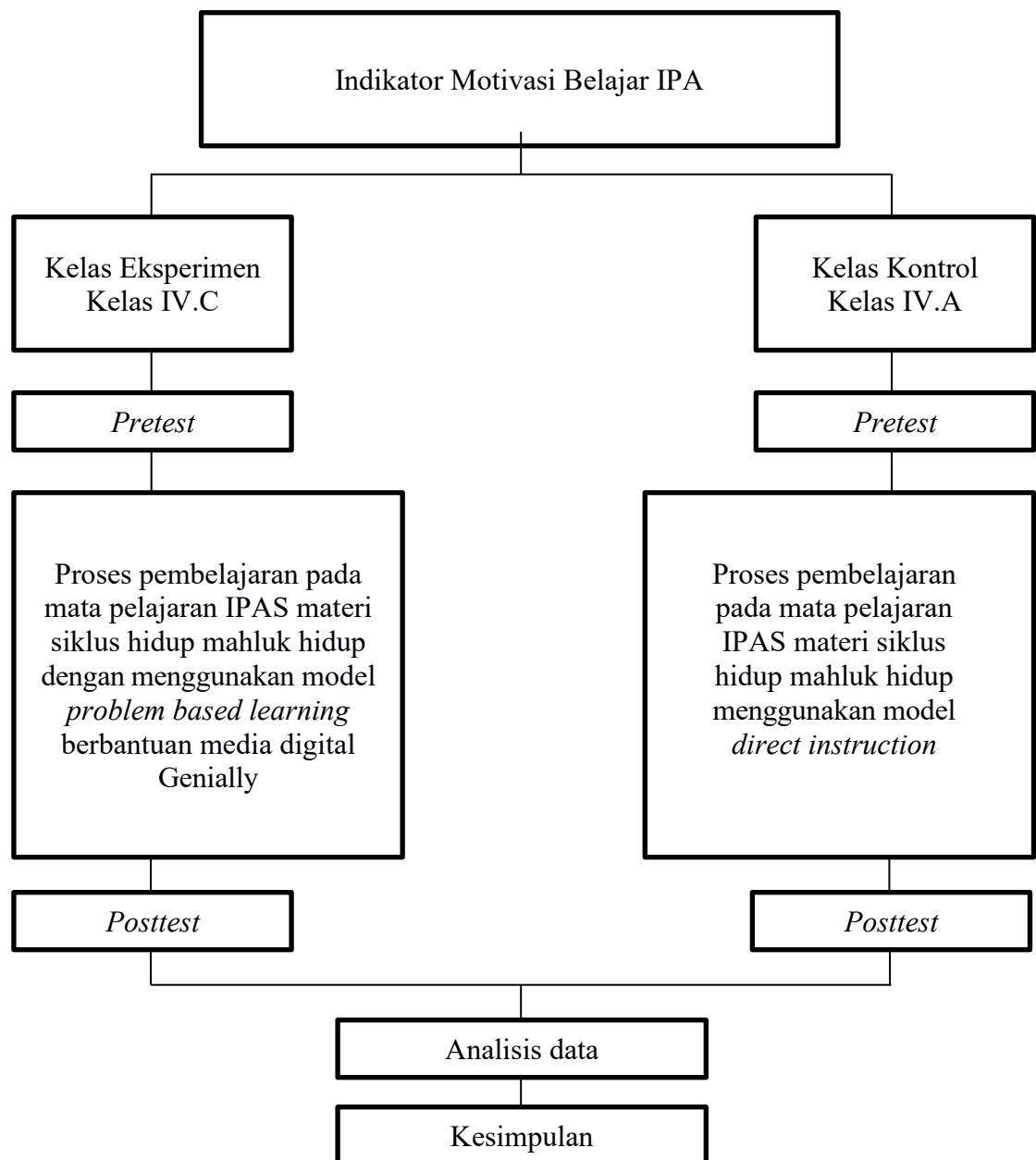
C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah cara berfikir yang dibangun berdasarkan penelitian. Menurut Priadana dan Sunarsi (2021, hlm. 104), kerangka berfikir meliputi rumusan masalah yang dikembangkan melalui pendekatan deduktif untuk menciptakan sejumlah konsep dan proposisi yang dapat membantu peneliti dalam merumuskan hipotesis penelitian mereka. Dalam penelitian ini, variabel yang diteliti adalah Motivasi belajar murid sekolah dasar. Sampel yang digunakan terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menerapkan model *problem based learning* dengan bantuan media interaktif Genially, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Direct instruction*. Kerangka pemikiran dalam penelitian ini menunjukkan desain penyelidikan untuk menangani persoalan yang berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar pada murid di tingkat sekolah dasar.

Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model ini menempatkan murid sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran melalui penyajian permasalahan nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, diskusi kelompok, penyelidikan, serta penyusunan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Pembelajaran dengan model

Problem Based Learning memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat secara langsung dalam proses menemukan dan membangun pengetahuan melalui kegiatan pemecahan masalah, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik. Keterlibatan aktif tersebut dapat mendorong rasa ingin tahu, meningkatkan keaktifan, serta menumbuhkan motivasi belajar murid dalam pembelajaran IPA (Marnawati et al., 2023).

Penelitian ini terdiri dari dua variabel utama. Variabel bebas (*independen*) dalam penelitian ini adalah model *problem based learning* berbantuan media interaktif Genially, sedangkan variabel terikat (*dependen*) adalah motivasi belajar murid sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penerapan model *problem based learning* yang dikombinasikan dengan media interaktif Genially terhadap motivasi belajar murid. Penggunaan media interaktif diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, memfasilitasi eksplorasi ide, serta mendorong keterlibatan murid secara aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, model pembelajaran ini diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan kreativitas murid secara optimal.



Gambar 2.1 Bagan kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi Penelitian

Asumsi Pemenilitan menurut Malo (dalam Ridhahani, 2020, hlm. 45) yaitu suatu pernyataan yang dibutuhkan seorang peneliti sebagai titik tolak atau dasar suatu penelitian. Asumsi pada penelitian ini adalah menggunakan model *problem based learning* berbantuan media interaktif Genially terhadap peningkatan motivasi belajar murid sekolah dasar. Dengan alasan bahwa dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media

interaktif Genially diyakini dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar murid sekolah dasar juga menjadi strategi yang efektif dalam mendukung perkembangan murid secara menyeluruh. Dengan cara ini, proses belajar menjadi lebih menarik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan respon sementara terhadap pertanyaan yang diajukan dalam suatu penelitian, yang disusun dalam bentuk kalimat tanya. Di sisi lain, respon sementara adalah jawaban yang diberikan tanpa berlandaskan pada bukti nyata yang didapat melalui pengumpulan data, tetapi lebih pada teori-teori yang sesuai. Dengan demikian, hipotesis juga bisa dilihat sebagai jawaban teoritis untuk pertanyaan penelitian daripada jawaban yang berdasar pada fakta (Sugiyono, 2017, hlm. 63).

Hipotesis nihil atau hipotesis nol (H_0) merupakan sebuah asumsi yang menegaskan bahwa tidak terdapat hubungan atau kaitan antara variabel-variabel yang diteliti, atau menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan di antara kelompok-kelompok yang berbeda dalam studi tersebut. Sementara itu, hipotesis alternatif atau hipotesis kerja (H_1) adalah asumsi yang menunjukkan bahwa ada hubungan atau kaitan antara variabel-variabel yang diteliti, atau menyatakan bahwa terdapat perbedaan di antara kelompok-kelompok yang berbeda dalam penelitian (Sugiyono, 2017)

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- H_1 : Terdapat perbedaan antara motivasi belajar murid yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan media Genially dengan pembelajaran yang menggunakan *direct instruction* terhadap murid kelas IV sekolah dasar.
- H_0 : Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar murid yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan media Genially dengan pembelajaran *direct instruction* terhadap murid kelas IV sekolah dasar.