

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting pada jenjang sekolah dasar karena berfungsi menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan karakter kebangsaan sejak dini. Pada siswa kelas I, pembelajaran PKn tidak hanya menekankan pada pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan sikap positif seperti kerjasama, tanggung jawab, disiplin, dan kepedulian terhadap sesama.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki fungsi yang sangat penting karena berperan dalam membentuk kepribadian serta perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran PKn, diharapkan siswa mampu berkembang menjadi individu yang lebih baik. Oleh sebab itu, minat belajar siswa terhadap PKn perlu mendapat perhatian khusus, karena minat merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran (Magdalena et al., 2020)

Namun pada kenyataannya, pembelajaran PKn di kelas I SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal pada semester ganjil tahun pelajaran 2024 / 2025 diketahui bahwa sebagian besar siswa kurang menunjukkan kemampuan kerjasama dalam kegiatan pembelajaran. Ketika diberikan tugas kelompok, masih terdapat siswa yang pasif, enggan berpartisipasi, atau bekerja sendiri tanpa memperhatikan anggota kelompok lain. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama pembelajaran serta turut mempengaruhi hasil belajar PKn. Kerjasama dalam

pembelajaran adalah kemampuan siswa untuk bekerja bersama teman sekelompoknya, saling berkontribusi, berkomunikasi, dan membantu satu sama lain agar tugas kelompok dapat diselesaikan dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai (Selpiyanti Nasia, n.d.) Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang dapat memotivasi siswa. Pada era digital, penggunaan media berbasis teknologi menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa. Salah satu media yang potensial diterapkan pada pembelajaran PKn adalah Wordwall, yaitu platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, mencocokkan pasangan, roda keberuntungan, anagram, dan sebagainya (Putra et al., 2024). Media ini dapat mengajak siswa belajar melalui permainan sehingga mendorong aktivitas, interaksi, dan kerjasama dalam kelompok. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar PKn siswa kelas I masih berada di bawah KKM (70), di mana hanya sekitar 20 % siswa yang mencapai ketuntasan. Rendahnya hasil belajar tersebut diduga berkaitan dengan rendahnya kemampuan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu upaya penerapan pembelajaran inovatif melalui penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar PKn. Oleh karena itu, peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas I SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut:

1. Kemampuan kerjasama siswa kelas 1 masih rendah , terlihat dari kurangnya partisipasi dalam kerja kelompok.
2. Pembelajaran PKn masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan media pembelajaran interaktif.
3. Motivasi dan keaktifan belajar siswa belum optimal.
4. Pemanfaatan media digital, khususnya Wordwall, belum pernah diterapkan dalam pembelajaran PKn di kelas I SDN Sidorejo 02.
5. Hasil belajar PKn siswa masih rendah dan belum mencapai KKM.

C. Rumusan Masalah dan pemecahan masalah

1. Rumusan Masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :
 - a. Bagaimana penerapan media wordwall dapat meningkatkan kemampuan kerjasama dan hasil belajar siswa kelas 1 dalam pembelajaran Pkn di SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun?
 - b. Apakah Penerapan Media Wordwall dapat meningkatkan kerjasama siswa kelas I di SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun?
 - c. Apakah penerapan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar Pkn siswa kelas I di SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun?

2. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah:

- a. Menerapkan media pembelajaran Wordwall dalam kegiatan pembelajaran Pkn melalui aktivitas permainan edukatif yang mendorong siswa bekerja sama.
- b. Melakukan pembelajaran berkelompok dengan memanfaatkan fitur-fitur Wordwall untuk membangun interaksi dan kolaborasi siswa.
- c. Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dalam dua siklus untuk mengetahui peningkatan kemampuan kerjasama dan hasil belajar siswa setelah penggunaan Wordwall.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penerapan media Wordwall dalam meningkatkan kemampuan kerjasama dan hasil belajar Pkn siswa SDN Sidorejo 02 kecamatan Wungu Kabupaten Madiun?
2. Untuk meningkatkan kerjasama siswa melalui penerapan media wordwall pada siswa kelas I di SDN Sidorejo 02 kecamatan Wungu kabupaten Madiun
3. Untuk meningkatkan hasil belajar Pkn siswa melalui penerapan media wordwall pada siswa kelas I di SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu pendidikan, khususnya terkait penggunaan media digital seperti Wordwall dalam meningkatkan kemampuan kerjasama dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru:

Memberi alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta efektif untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi belajar, kemampuan bekerja sama, serta pemahaman materi PKn melalui aktivitas belajar yang menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan evaluasi dan inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi Penelitian lain

Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan implementasi media digital dalam pembelajaran.

F. Definisi Isitilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami istilah dalam penelitian ini, berikut definisi operasional yang digunakan:

1. Media Wordwall

Merupakan platform pembelajaran digital berbasis permainan yang dapat digunakan untuk membuat aktivitas interaktif seperti kuis, puzzle, dan aktivitas kolaboratif untuk mendukung proses belajar siswa.

2. Kemampuan Kerjasama

Kemampuan siswa untuk bekerja bersama teman dalam kelompok, saling membantu, berpartisipasi aktif, serta menyelesaikan tugas secara bersama-sama.

3. Hasil Belajar PKn

Pencapaian siswa setelah mengikuti pembelajaran PKn, yang mencakup kemampuan kognitif, sikap, dan keterampilan yang diukur melalui tes maupun observasi.

4. Pembelajaran PKn Kelas I

Proses belajar mengajar yang berkaitan dengan nilai-nilai kewarganegaraan, sikap sosial, dan moral, yang disesuaikan dengan kurikulum untuk siswa kelas I sekolah dasar.