

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran Wordwall

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Tafonao (2018), media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa.

Dalam konteks pembelajaran digital, media pembelajaran berbasis teknologi menjadi semakin relevan dengan perkembangan zaman. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena menyajikan konten pembelajaran dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif (Mutiani et al., 2021). Media digital memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih variatif dan tidak monoton.

b. Pengertian Wordwall

Wordwall adalah platform digital yang menyediakan berbagai template permainan edukatif interaktif yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat aktivitas pembelajaran. Platform ini menawarkan lebih dari 18 template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, seperti kuis, mencocokkan pasangan, roda keberuntungan, membuka kotak, menemukan kata, anagram, dan berbagai permainan lainnya (Rahmawati & Atmojo, 2021). Wordwall dapat diakses secara online melalui website maupun aplikasi mobile, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam menggunakannya.

Menurut Aprilia et al. (2022), Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif berbasis game yang dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa. Media ini memungkinkan guru untuk membuat konten pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tanpa memerlukan keterampilan pemrograman yang rumit. Tampilan visual yang menarik dan unsur gamifikasi dalam Wordwall membuat proses pembelajaran menjadi lebih engaging bagi siswa, terutama siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan konkret operasional.

c. Fitur dan Keunggulan Wordwall

Wordwall memiliki berbagai fitur yang mendukung pembelajaran interaktif. Menurut Safitri et al. (2023), beberapa fitur utama Wordwall antara lain:

Pertama, tersedia berbagai template permainan yang dapat dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setiap template memiliki karakteristik yang berbeda, mulai dari yang sederhana seperti kuis hingga yang lebih kompleks seperti membuka kotak misteri. Kedua, guru dapat dengan mudah membuat dan mengedit konten pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Ketiga, aktivitas dapat dibagikan kepada siswa melalui link atau QR code sehingga memudahkan akses. Keempat, terdapat fitur penilaian otomatis yang membantu guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa. Kelima, satu aktivitas dapat diubah ke dalam berbagai format permainan sehingga meningkatkan variasi pembelajaran.

Keunggulan penggunaan Wordwall dalam pembelajaran menurut Widyaningrum dan Hasanudin (2021) meliputi kemudahan penggunaan, tampilan yang menarik dan colorful, dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, mendorong kompetisi sehat antar siswa, serta dapat digunakan untuk pembelajaran individu maupun kelompok. Media ini juga dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, maupun komputer sehingga fleksibel untuk digunakan di berbagai situasi pembelajaran.

d. Penerapan Wordwall dalam Pembelajaran PKn

Pembelajaran PKn di sekolah dasar memerlukan pendekatan yang tepat agar nilai-nilai yang diajarkan dapat dipahami dan diinternalisasi oleh siswa. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran PKn dapat

menjadi alternatif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Menurut Simbolon dan Koeswanti (2020), penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep kewarganegaraan dan nilai-nilai moral.

Penerapan Wordwall dalam pembelajaran PKn dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas seperti kuis interaktif tentang nilai-nilai Pancasila, permainan mencocokkan gambar dengan sikap positif, roda keberuntungan untuk menjawab pertanyaan tentang hak dan kewajiban, serta permainan kelompok yang mendorong kerjasama siswa. Aktivitas-aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan sportivitas (Nurhasanah et al., 2022).

2. Kemampuan Kerjasama Siswa

a. Pengertian Kerjasama

Kerjasama merupakan salah satu keterampilan sosial yang sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Menurut Johnson dan Johnson dalam Isjoni (2019), kerjasama adalah proses kelompok yang melibatkan individu-individu yang bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam konteks pembelajaran, kerjasama mengacu pada kemampuan siswa untuk berinteraksi dengan teman sebayanya dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.

Slavin (2020) mendefinisikan kerjasama sebagai suatu bentuk interaksi sosial di mana dua orang atau lebih bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang sama dan saling menguntungkan. Dalam proses kerjasama, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok dan kesuksesan individu bergantung pada kesuksesan kelompok. Kerjasama bukan hanya tentang bekerja bersama, tetapi juga tentang saling mendukung, menghargai, dan berkontribusi secara aktif.

b. Indikator Kemampuan Kerjasama

Kemampuan kerjasama siswa dapat diidentifikasi melalui berbagai indikator. Menurut Suryani et al. (2021), indikator kemampuan kerjasama siswa meliputi:

Pertama, partisipasi aktif, yaitu keterlibatan siswa dalam kegiatan kelompok dengan memberikan pendapat, ide, atau kontribusi lainnya. Kedua, komunikasi efektif, yaitu kemampuan menyampaikan pikiran dan mendengarkan pendapat orang lain dengan baik. Ketiga, tanggung jawab bersama, yaitu kesadaran bahwa setiap anggota kelompok memiliki peran dan tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas. Keempat, saling membantu, yaitu kesediaan untuk membantu teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi atau menyelesaikan tugas. Kelima, menghargai perbedaan, yaitu sikap menghormati pendapat dan kemampuan teman yang berbeda.

Indikator lain yang dikemukakan oleh Gillies (2021) mencakup kemampuan berbagi peran dalam kelompok, kesediaan untuk berkompromi, kemampuan menyelesaikan konflik secara konstruktif, serta komitmen terhadap tujuan kelompok. Indikator-indikator ini menjadi acuan dalam mengobservasi dan menilai kemampuan kerjasama siswa selama proses pembelajaran.

c. Pentingnya Kerjasama dalam Pembelajaran

Kerjasama memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran, terutama bagi siswa sekolah dasar. Menurut Vygotsky dalam teori konstruktivisme sosial, pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan kolaborasi dengan orang lain. Melalui kerjasama, siswa dapat belajar dari teman sebayanya, berbagi pengetahuan, dan mengkonstruksi pemahaman bersama (Aminah & Wahyuni, 2020).

Pembelajaran berbasis kerjasama memberikan berbagai manfaat bagi siswa. Pertama, meningkatkan hasil belajar karena siswa dapat saling membantu dalam memahami materi. Kedua, mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, empati, dan toleransi. Ketiga, meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi ketika belajar bersama teman. Keempat, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi karena siswa diajak untuk berdiskusi, berargumentasi, dan memecahkan masalah bersama (Sari & Surya, 2021).

d. Strategi Meningkatkan Kemampuan Kerjasama

Untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat. Menurut Huda (2020), beberapa strategi yang dapat dilakukan guru antara lain:

Pertama, membentuk kelompok kecil yang heterogen dengan mempertimbangkan kemampuan akademik, gender, dan latar belakang siswa. Kedua, memberikan tugas atau masalah yang memerlukan kontribusi dari semua anggota kelompok sehingga mendorong interdependensi positif. Ketiga, menetapkan peran yang jelas bagi setiap anggota kelompok seperti ketua, pencatat, penyaji, atau pengatur waktu. Keempat, menggunakan media pembelajaran yang mendorong interaksi dan kolaborasi seperti permainan kelompok atau aktivitas problem solving. Kelima, memberikan penguatan dan apresiasi terhadap perilaku kerjasama yang ditunjukkan siswa.

Penggunaan media digital seperti Wordwall dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kerjasama siswa karena media ini menyediakan aktivitas-aktivitas yang mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok, berdiskusi, dan saling membantu dalam menyelesaikan tantangan (Putri et al., 2022).

3. Hasil Belajar PKn

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Menurut Bloom dalam Sudjana

(2019), hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman, ranah afektif yang berkaitan dengan sikap dan nilai, serta ranah psikomotor yang berkaitan dengan keterampilan motorik.

Dimiyati dan Mudjiono (2020) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil dari interaksi antara tindakan belajar dan tindakan mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai instrumen seperti tes tertulis, tes lisan, observasi, atau penilaian kinerja.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal. Menurut Slameto (2021), faktor internal meliputi kesehatan fisik, intelegensi, minat, motivasi, dan cara belajar siswa. Sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain metode pembelajaran yang digunakan guru, media pembelajaran, suasana kelas, serta interaksi antara guru dan siswa maupun antar siswa. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga berdampak positif pada hasil belajar (Wibowo & Maryani, 2020).

Khusus untuk mata pelajaran PKn, faktor kerjasama juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Ketika siswa memiliki kemampuan kerjasama yang baik, mereka dapat saling membantu dalam memahami materi, berdiskusi tentang nilai-nilai yang dipelajari, dan bersama-sama menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran sehingga pemahaman mereka menjadi lebih mendalam (Pratiwi et al., 2021).

c. Hasil Belajar PKn di Sekolah Dasar

Pembelajaran PKn di sekolah dasar bertujuan untuk membentuk warga negara yang memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang baik. Hasil belajar PKn tidak hanya diukur dari aspek kognitif berupa pengetahuan tentang konsep-konsep kewarganegaraan, tetapi juga aspek afektif berupa sikap dan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, toleransi, dan kerjasama (Wahab & Sapriya, 2021).

Menurut Winataputra (2020), hasil belajar PKn mencakup civic knowledge yaitu pengetahuan kewarganegaraan, civic disposition yaitu karakter kewarganegaraan, dan civic skills yaitu keterampilan kewarganegaraan. Ketiga komponen ini harus dikembangkan secara seimbang agar siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk siswa kelas I sekolah dasar, hasil belajar PKn difokuskan pada pengenalan nilai-nilai dasar seperti sikap baik terhadap teman, hormat kepada guru, mengenal lambang negara, serta memahami hak dan

kewajiban sederhana sebagai siswa. Pembelajaran dikemas dengan cara yang konkret dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa usia dini (Kurniawan, 2019).

d. Penilaian Hasil Belajar PKn

Penilaian hasil belajar PKn dapat dilakukan melalui berbagai teknik sesuai dengan aspek yang akan diukur. Untuk aspek kognitif, dapat digunakan tes tertulis berupa pilihan ganda, isian singkat, atau uraian. Untuk aspek afektif, dapat digunakan teknik observasi, penilaian diri, atau penilaian antar teman. Sedangkan untuk aspek psikomotor, dapat digunakan penilaian kinerja atau penilaian proyek (Kunandar, 2021).

Dalam konteks penelitian tindakan kelas, penilaian hasil belajar dilakukan secara komprehensif dengan mempertimbangkan berbagai aspek. Selain menggunakan tes untuk mengukur pemahaman siswa, juga dilakukan observasi untuk mengamati perubahan sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Data dari berbagai instrumen kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dari siklus ke siklus (Arikunto, 2019).

4. Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

a. Hakikat Pembelajaran PKn

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga

negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Menurut Susanto (2020), PKn adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia.

Pembelajaran PKn di sekolah dasar dirancang untuk memberikan kompetensi dasar kepada siswa tentang kehidupan berbangsa dan bernegara, serta membekali mereka dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara. Pembelajaran ini juga menjadi sarana untuk membentuk karakter siswa sejak dini agar menjadi warga negara yang baik (Murdiono, 2020).

b. Tujuan Pembelajaran PKn di Kelas I

Tujuan pembelajaran PKn di kelas I sekolah dasar disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa usia 6-7 tahun. Menurut Permendikbud tentang kurikulum, tujuan pembelajaran PKn di kelas rendah adalah agar siswa mampu mengenal nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, menunjukkan perilaku baik dalam berinteraksi dengan teman dan guru, mengenal lambang-lambang negara, serta memahami hak dan kewajiban sebagai siswa di sekolah (Kustanti, 2019).

Secara lebih spesifik, pembelajaran PKn kelas I bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan pada tingkat sederhana,

mengembangkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, serta mengembangkan keterampilan berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara melalui kegiatan sederhana di lingkungan sekolah (Cholisin, 2020).

c. Karakteristik Siswa Kelas I SD

Siswa kelas I sekolah dasar berada pada rentang usia 6-7 tahun yang menurut teori Piaget berada pada tahap peralihan dari praoperasional menuju operasional konkret. Pada tahap ini, siswa mulai mampu berpikir logis tetapi masih memerlukan objek atau pengalaman konkret untuk memahami suatu konsep. Karakteristik siswa kelas I antara lain memiliki rentang perhatian yang pendek, mudah tertarik pada hal-hal yang baru dan menyenangkan, senang bermain, serta mulai mengembangkan kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya (Desmita, 2019).

Dalam konteks pembelajaran, karakteristik siswa kelas I menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang konkret, menyenangkan, dan variatif. Penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti gambar, video, atau permainan sangat membantu siswa dalam memahami materi. Pembelajaran juga perlu dikemas dalam durasi yang tidak terlalu lama dan diselingi dengan aktivitas yang melibatkan gerakan fisik agar siswa tidak cepat bosan (Santrock, 2021).

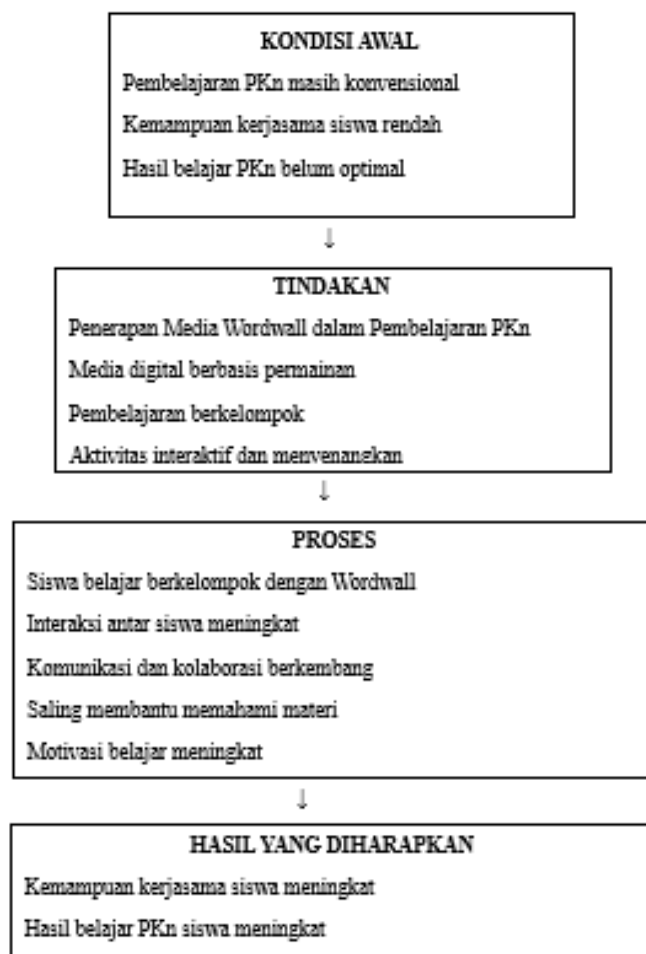
d. Materi PKn Kelas I

Materi PKn kelas I sekolah dasar mencakup beberapa tema pokok yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Menurut Somantri (2019), materi PKn kelas I meliputi pengenalan nilai-nilai Pancasila melalui simbol-simbol sederhana, perilaku baik di rumah dan sekolah, mengenal lambang negara Garuda Pancasila, hak dan kewajiban sebagai anak di rumah dan siswa di sekolah, serta hidup rukun dengan teman dan keluarga.

Penyampaian materi PKn di kelas I perlu dikemas dengan cara yang menarik dan kontekstual dengan kehidupan siswa. Guru dapat menggunakan cerita, gambar, lagu, atau permainan untuk menyampaikan nilai-nilai kewarganegaraan. Media digital seperti Wordwall dapat menjadi alternatif yang efektif untuk membuat pembelajaran PKn menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa kelas I (Lestari & Annizar, 2020).

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini menggambarkan alur pemikiran logis mengenai penerapan media Wordwall untuk meningkatkan kemampuan kerjasama dan hasil belajar PKn siswa kelas I SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun, yang divisualisasikan dalam bagan berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

Pembelajaran PKn di kelas I SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun menghadapi permasalahan rendahnya kemampuan kerjasama siswa dan hasil belajar yang belum optimal. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang dapat memotivasi siswa.

Wordwall sebagai media pembelajaran digital berbasis permainan menawarkan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Melalui berbagai fitur permainan edukatif yang tersedia di Wordwall, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak

membosankan. Aktivitas permainan dalam Wordwall juga dapat dirancang untuk mendorong siswa bekerja dalam kelompok, saling berkomunikasi, dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tantangan.

Ketika siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran kelompok menggunakan Wordwall, mereka akan berinteraksi dengan teman-temannya, saling membantu, berbagi ide, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Proses interaksi dan kolaborasi ini akan mengembangkan kemampuan kerjasama siswa. Seiring dengan meningkatnya kemampuan kerjasama, siswa akan lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, saling membantu dalam memahami materi, dan termotivasi untuk belajar. Kondisi ini pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar PKn siswa.

Penerapan media Wordwall dalam pembelajaran PKn dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, guru merancang rencana pembelajaran yang mengintegrasikan Wordwall dalam aktivitas pembelajaran kelompok. Pada tahap pelaksanaan, guru mengimplementasikan rencana pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai fitur Wordwall. Pada tahap observasi, dilakukan pengamatan terhadap kemampuan kerjasama siswa dan pengumpulan data hasil belajar. Pada tahap refleksi, dilakukan analisis terhadap data yang diperoleh untuk mengetahui keberhasilan tindakan dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, diharapkan penerapan media Wordwall dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa yang pada

akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas I SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan media Wordwall dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas I SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun.
2. Penerapan media Wordwall dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas I SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun.
3. Terdapat hubungan positif antara peningkatan kemampuan kerjasama siswa dengan peningkatan hasil belajar PKn melalui penerapan media Wordwall di kelas I SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun.

D. Kebaruan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa kebaruan yang membedakannya dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian ini secara spesifik mengkaji penerapan media Wordwall untuk meningkatkan dua variabel sekaligus, yaitu kemampuan kerjasama dan hasil belajar PKn pada siswa kelas I sekolah dasar. Banyak penelitian sebelumnya yang hanya fokus pada satu aspek saja, misalnya hanya hasil belajar atau hanya motivasi belajar.

Kedua, penelitian ini dilakukan pada siswa kelas I yang merupakan kelas rendah di sekolah dasar dengan karakteristik yang unik. Sebagian besar

penelitian tentang Wordwall dilakukan pada kelas tinggi atau jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam menunjukkan efektivitas Wordwall untuk siswa usia dini yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang sangat konkret dan menyenangkan.

Ketiga, penelitian ini mengintegrasikan pembelajaran kolaboratif dengan teknologi digital melalui desain aktivitas Wordwall yang secara khusus dirancang untuk mendorong kerjasama siswa. Hal ini berbeda dengan penelitian lain yang cenderung menggunakan Wordwall hanya untuk pembelajaran individual atau kompetisi antar individu.

Keempat, penelitian ini dilakukan di SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun yang memiliki konteks dan karakteristik tersendiri, sehingga hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah-sekolah dengan karakteristik serupa dalam mengimplementasikan media pembelajaran digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.