

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik dicetuskan pertama kali oleh Gage dan Berliner menekankan kepada perubahan perilaku yang merupakan hasil dari sebuah pengalaman. Teori ini kemudian dikembangkan kedalam psikologi belajar yang memberikan pengaruh kedalam berkembangnya teori serta praktik pendidikan dan pembelajaran. Adanya perubahan perilaku individu merupakan hasil dari melakukan proses belajar. Teori behavioristik ini mengaitkan antara stimulus dan juga respon siswa kepada stimulus yang diberikan (Saefiana, dkk.2022:52).

Berdasarkan teori behavioristik dapat disimpulkan bahwa dalam psikologi belajar siswa akan mengalami perubahan perilaku. Perubahan perilaku tersebut merupakan respon siswa karena mendapat stimulus saat proses pembelajaran.

Penerapan teori behavioristik dalam pembelajaran perlu dilihat dari capaian pembelajaran, materi, cara belajar siswa, media, sarana prasarana dan suasana kelas serta dilengkapi dengan penanaman keyakinan siswa. Stimulus yang diberikan guru sangat penting dalam penerapan teori behavioristik (Nahar, dkk.2016:67). Berdasarkan pendapat tersebut persiapan, kondisi kelas dan sarana prasarana yang menunjang pembelajaran harus dipersiapkan guru dengan baik agar penerapan teori behavioristik dapat menanamkan keyakinan pada siswa.

Teori belajar Behavioristik ini menjadikan aktifitas belajar bukan lagi ditujukan untuk mengingat dan menghafal sesuatu. Proses belajar harus mampu memberikan perubahan kepada siswa dalam ranah afektif secara positif (Murniyati dan Suyadi, 2021:178). Berdasarkan pendapat tersebut dalam teori behavioristik tujuan pembelajaran bukan hanya sekedar menghafal materi namun harus mampu merubah perilaku siswa.

Teori belajar Behavioristik harus memperhatikan kesiapan guru dalam menyiapkan bahan ajar. Persiapan tersebut dilakukan supaya tujuan dari sebuah materi dapat diterima dengan utuh. Guru tidak perlu menyampaikan materi kepada siswa karena adanya simulasi sebagai latihan. Guru hanya memberikan

instruksi yang harus diikuti oleh siswa secara individu atau berkelompok saat simulasi (Ismail, dkk. 2019:79-80). Berdasarkan pendapat tersebut persiapan guru sangat mempengaruhi penerimaan materi oleh siswa. Guru tidak perlu menyampaikan materi terlalu luas karena siswa dapat menggali materi melalui simulasi.

2.1.2 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang mengkaji asal-usul serta perkembangan dan juga aktivitas masyarakat pada masa lalu yang mempunyai nilai lokalitas masyarakat didalamnya. Nilai kearifan lokal yang terkandung dapat melatih kecerdasan serta membentuk watak dan karakter dalam diri peserta didik pada masa kini (Zahro, dkk. 2017:6). Berdasarkan pendapat tersebut nilai lokalitas yang terdapat dalam peristiwa sejarah dapat dijadikan pembelajaran untuk melatih kecerdasan, membentuk watak, dan karakter peserta didik

Pembelajaran sejarah yang mampu menanamkan nasionalisme harus memperhatikan psikologis peserta didik. Guru harus menunjukkan nilai dan gagasan yang terdapat dalam sebuah peristiwa. Nilai sebuah peristiwa membantu siswa untuk merasakan jiwa zaman dalam peristiwa sejarah. Siswa dapat membuat perbandingan dengan kondisi yang ada di zaman sekarang dengan pengetahuan jiwa zaman yang dirasakan (Susanto, 2014:51).

Berdasarkan pendapat tersebut psikologis siswa harus diperhatikan oleh guru agar nilai sebuah peristiwa dapat dirasakan dengan utuh. Jiwa zaman yang dirasakan memberikan manfaat agar siswa dapat membandingkan kondisi pada masa lalu dan masa kini.

Pembelajaran Sejarah masa kini guru hanya menyampaikan pengetahuan saja saat proses pembelajaran. Hal ini membuat makna dalam setiap peristiwa menjadi tidak bisa tersampaikan. Pendidikan karakter yang disusun guru dalam pembelajaran sejarah harus sesuai dengan nilai Pancasila agar bisa membentuk harkat, martabat serta karakter yang luhur (Susilo dan Isbandiyah, 2019:178). Berdasarkan pendapat tersebut pembelajaran sejarah pada masa kini harus bisa menanamkan pendidikan karakter dari makna pada setiap peristiwa

sejarah. Pendidikan karakter tidak bisa tersampaikan apabila pembelajaran hanya berfungsi untuk mentransfer ilmu saja

Perkembangan era industri 4.0 telah menjadikan pembelajaran sejarah bertujuan untuk mendorong kemampuan guru dalam penggunaan teknologi terbaru dan mempunyai kepribadian baru. Guru harus mampu menjawab dan menyelenggarakan proses pembelajaran sesuai dengan tantangan zaman. Guru harus mampu mengkolaborasikan perkembangan teknologi dengan potensi manusia yang tidak bisa digantikan oleh pesatnya teknologi seperti *Critical thinking*, *Collaboration*, *Comunication* dan *Creativity*. Proses pembelajaran harus mampu membimbing siswa untuk bisa berpikir kritis dan mampu menjawab setiap tantangan yang ada dengan cepat dan tepat (Widja, 2018:117).

Berdasarkan pendapat tersebut perkembangan teknologi pada era industri 4.0 tetap tidak bisa menggantikan potensi manusia yang mencakup *Critical thinking*, *Collaboration*, *Comunication* dan *Creativity*. Potensi tersebut harus bisa dikolaborasikan saat membimbing siswa pada proses pembelajaran. Guru harus mampu menjawab tantangan zaman tersebut dengan menyelenggarakan pembelajaran yang kreatif dan bisa mengasah kemampuan berpikir siswa.

Pelaksanaan pembelajaran sejarah pada masa kini masih menggunakan cara mengajar yang konvensional dengan menggunakan ceramah. Metode konvensional telah dianggap guru sebagai cara mudah untuk mengorganisasikan kelas. Pembelajaran yang hanya menggunakan metode yang konvensional tidak bisa mempersiapkan siswa untuk hidup bermasyarakat. Hubungan manusia dengan kelompok dan juga lingkungannya sebagai objek dalam sejarah mengharuskan siswa mempelajari juga upaya dan alternatif pemecahan suatu masalah (Suwarni, 2014:127-128).

Berdasarkan pendapat tersebut penggunaan metode ceramah tidak bisa melatih kemampuan berkomunikasi siswa dengan kelompok atau lingkungannya. Hubungan manusia dan lingkungannya yang menjadi objek kajian sejarah memiliki beberapa masalah yang harus dipecahkan siswa. Pemecahan masalah tersebut dapat dilakukan dengan mempersiapkan siswa untuk bermasyarakat. Penggunaan metode ceramah ini dianggap kurang tepat karena

tidak bisa melatih potensi siswa untuk berkomunikasi dengan lingkungannya dalam pembelajaran.

2.1.3 Media Pembelajaran Wordwall

Penggunaan media pembelajaran bisa menentukan keaktifan siswa didalam kegiatan belajar mengajar. Guru sering kali tidak memperhatikan media pembelajaran saat didalam kelas. Guru cenderung memakai metode ceramah sehingga membuat siswa akan cepat bosan. Media pembelajaran memiliki peran supaya siswa lebih bersemangat serta interaktif saat proses pembelajaran (Saniah dan Pujiastuti, 2021:78).Berdasarkan pendapat tersebut media pembelajaran memiliki peran penting dalam keaktifan belajar siswa.Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membuat siswa lebh bersemangat saat proses belajar mengajar.

Wordwall merupakan platform Wordwall dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran. Fitur yang ada sudah dilengkapi berbagai fitur yang menarik. Fitur yang disediakan bisa memberi banyak pilihan kepada peserta didik saat proses pembelajaran. Fitur dalam Wordwall bisa menarik perhatian siswa sehingga dapat mempermudah dalam memahami materi pembelajaran. (Nadia, dkk. 2022:35-36).

Wordwall memiliki beberapa kelebihan dengan tersedianya berbagai fitur yang fleksibel. Wordwall mempunyai fitur yang bersifat permainan.Penggunaan wordwall ini bisa meningkatkan kreativitas siswa, dapat mendorong terjalannya kerjasama antar siswa sehingga bisa digunakan untuk semua mata pelajaran di jenjang sekolah dasar sampai tingkat lanjutan (Nisa, dkk.2022:142). Penggunaan Wordwall sebagai platform untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih beragam karena terdapat fitur yang bisa meningkatkan kreativitas dan kerjasama antar siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut Wordwall merupakan platform yang telah dilengkapi dengan berbagai fitur yang menarik sehingga membantu siswa untuk memahami materi.Penggunaan Wordwall juga bsa meningkatkan kreativitas dan kerjasama antar siswa.

Pemanfaatan Wordwall untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran menjadikan pembelajaran siswa menjadi lebih aktif dan juga menyenangkan. Potensi yang ada dalam diri siswa bisa dikembangkan sehingga bisa memberikan dampak positif secara jangka pendek dan juga jangka panjang. Dampak positif ini dipengaruhi peran aktif siswa yang turut memberikan kontribusi secara langsung dalam proses pembelajaran. Guru harus bisa melaksanakan pembelajaran menggunakan Wordwall ini dengan bisa dilaksanakan dengan maksimal (Utami, dkk. 2022:35-36). Berdasarkan pendapat tersebut evaluasi pembelajaran menggunakan Wordwall dapat berpengaruh kedalam keaktifan siswa. Kontribusi siswa secara langsung bisa meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran memiliki fungsi psikologis dan juga afektif. Fungsi psikologis dan afektif berpengaruh kepada keaktifan belajar siswa. Fungsi psikologis ini bisa menarik perhatian siswa sehingga konsentrasi bisa meningkat dengan adanya tampilan dan suara yang ditampilkan. Fungsi afektif yang bisa diberikan yaitu siswa dapat memberikan analisis dan juga memberi tanggapan atas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Analisis dan tanggapan siswa dapat diamati guru dalam indikator bertanya dan menjawab (Rochmada, 2022:1363).

2.1.4 Keaktifan Belajar

Rousseau menyatakan keaktifan belajar siswa adalah seluruh pengetahuan yang didapat dari proses mengamati dan bekerja yang dilakukan oleh diri sendiri menggunakan sarana yang tercipta sendiri dalam secara fisik maupun psikis. Pengertian keaktifan belajar menurut Rousseau membuat siswa memiliki peran penting dalam keberlangsungan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara langsung akan berakibat pada pembelajaran yang tidak optimal. (Rahmawati, 2012:3).

Media dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Media pembelajaran dalam fungsi afektif dapat mempengaruhi terlibatnya emosi dan sikap siswa saat penyampaian materi didalam kelas. Media pembelajaran yang menayangkan gambar, video maupun tulisan dapat berhubungan langsung dengan daya ingat siswa (Saifuddin, 2018:136). Berdasarkan pendapat tersebut pentingnya

melibatkan siswa dalam proses pembelajaran bertujuan agar pembelajaran dapat berjalan optimal. Media pembelajaran memiliki fungsi afektif yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar. Guru harus mempersiapkan media pembelajaran dengan baik agar pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal.

Siswa yang telah terlibat aktif dalam proses pembelajaran mampu mempengaruhi perkembangan bakat yang dimiliki dan juga mampu melatih cara untuk berpikir kritis dalam menghadapi sebuah masalah dalam kehidupan sehari-hari. Guru dalam hal ini harus mengatur strategi pembelajaran dengan sistematis untuk bisa memberikan stimulus untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa (Malikah, 2019:81).

Pentingnya peran guru untuk meningkatkan keaktifan siswa salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan dengan efektif dapat dijadikan perantara komunikasi dalam proses pembelajaran. Pemilihan media perlu mempertimbangkan pada kemajuan teknologi yang pesat. Peran guru dalam pembelajaran terbagi menjadi sebagai instruktur yang harus memiliki pengalaman dalam mengajar, sebagai motivator yang harus selalu memberi dukungan kepada siswa dan peran guru sebagai fasilitator yang harus memastikan siswa dapat mengakses sumber belajar agar pembelajaran dapat terlaksana (Sari, dkk. 2022:568).

Berdasarkan pendapat tersebut peran guru sebagai instruktur dan fasilitator dalam proses pembelajaran harus mengatur strategi secara sistematis agar siswa dapat mengakses sumber belajar dengan mudah.

Terdapat beberapa cara yang harus dilakukan guru untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Guru harus memberikan stimulus ketika proses pembelajaran. Pemberian stimulus diberikan kepada siswa dengan cara:

- 1) Memberikan motivasi kepada siswa
- 2) Menjelaskan kemampuan dasar yang akan dicapai
- 3) Menyampaikan kompetensi pembelajaran
- 4) Memberikan suatu permasalahan serta konsep yang akan dipelajari
- 5) Mengutamakan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran

- 6) Memberikan umpan balik
- 7) Melakukan tes
- 8) Menyimpulkan materi

Langkah awal dilakukan oleh seorang guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa bisa dilakukan dengan membentuk siswa menjadi sebuah kelompok kecil. Pembagian kelompok dilakukan guru agar semua bisa lebih mengenal satu dengan yang lainnya. Setelah siswa melakukan sebuah diskusi dalam kelompok. Guru melakukan penilaian secara serentak dengan mengamati sikap dan pengetahuan dan juga pengalaman mereka. Penilaian dilakukan guru agar mengetahui kesungguhan siswa dalam persiapan mengikuti proses pembelajaran (Wibowo, 2016:131)

Berdasarkan pendapat tersebut beberapa upaya bisa dilakukan guru untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Upaya yang bisa dilakukan guru salah satunya membentuk siswa menjadi kelompok kecil sehingga guru bisa dengan mudah melakukan penilaian sikap serta kesungguhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Keaktifan belajar yang menurun terjadi karena beberapa hal diantaranya pembelajaran yang tidak terlaksana dengan interaktif. Kurang interaktifnya pembelajaran dapat diatasi dengan menyusun pembelajaran dengan lebih interaktif. Pembelajaran melibatkan siswa untuk berperan aktif di dalam kelas. Metode dan media harus dipilih secara tepat dan Guru harus mengkondisikan siswa agar lebih kondusif (Kosasih, dkk.2017:500).

Berdasarkan pendapat tersebut keaktifan belajar siswa yang menurun bisa diatasi dengan pemilihan media pembelajaran yang lebih interaktif dan pemilihan metode pembelajaran yang tepat.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan diteliti diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian terdahulu yang ditulis oleh Mahwar Alfian Nisa dan Ratnawati Susanto dalam jurnal JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia) volume 7 nomor 1 tahun 2022 berjudul “Penggunaan Game Edukasi Berbasis

Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar” halaman 144. Penelitian dalam jurnal ini memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam persepsi dalam pentingnya kemampuan guru dalam literasi digital di era 4.0 ini. Alternatif media pembelajaran harus meningkatkan kemampuan siswa dalam ranah pengetahuan, keterampilan dan juga sikap. Penelitian ini juga menunjukkan siswa dengan kondisi kelas yang sama yaitu siswa yang pasif saat pembelajaran dilaksanakan. Siswa hanya mendengarkan penjelasan materi saja. Namun fasilitas sarana dan prasarana seperti proyektor untuk menunjang pembelajaran siswa tersedia dengan baik. Guru juga mempunyai laptop untuk menunjang pembelajaran.

Jurnal ini memiliki perbedaan dengan penelitian ini. Jurnal ini mempunyai fokus penelitian pengaruh media Wordwall terhadap motivasi belajar siswa didalam pembelajaran Matematika. Jurnal ini juga menjelaskan beberapa kelebihan yang ada dalam website Wordwall. Serta kelebihan Wordwall tidak akan dibahas secara mendalam dalam penelitian ini.

2. Penelitian terdahulu yang relevan kedua adalah jurnal yang ditulis oleh Sakinata Maulidina yang berjudul “Efektivitas Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan” yang diterbitkan dalam jurnal OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi Volume 6 nomor 2, halaman 197. Jurnal ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Adanya kondisi dimana tidak dimaksimalkannya penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran menjadi tidak menarik dimata siswa. Jurnal ini menyebutkan beberapa pengaruh dari kurang bervariasinya media pembelajaran. Penelitian ini memiliki karakteristik siswa yang sama dengan penelitian jurnal tersebut yaitu guru yang tidak mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Perbedaan yang terdapat dalam jurnal ini antara lain dalam jurnal ini memiliki fokus penelitian media wordwall terhadap minat serta motivasi siswa terhadap hasil belajar yang di deskripsikan melalui hasil wawancara. Jurnal ini mendeskripsikan motivasi siswa sudah mengalami penurunan

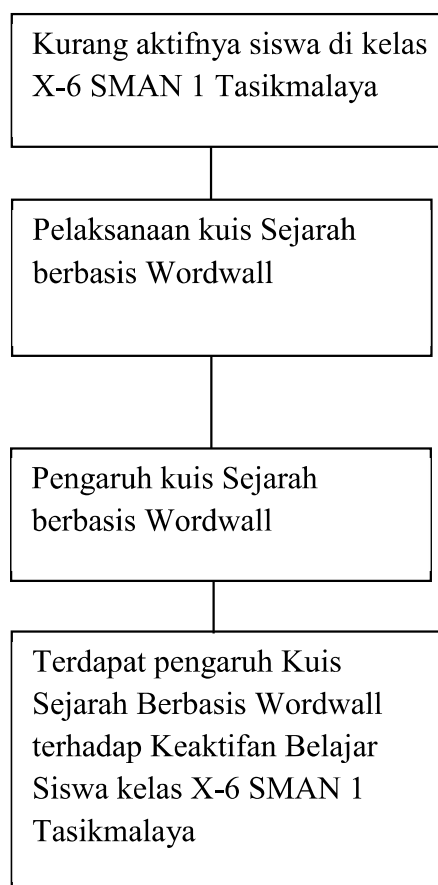
karena adanya durasi jam pelajaran yang terbatas sehingga evaluasi disetiap pertemuan tidak dilaksanakan dengan maksimal. Penelitian yang akan dilakukan dalam skripsi ini memiliki kondisi siswa sudah melaksanakan pembelajaran secara luring sejak awal semester, sehingga durasi pembelajaran sudah diberlakukan normal kembali

3. Penelitian yang relevan ketiga adalah jurnal yang ditulis oleh Setya Yuniar, Arum Intan, Adi Guntur Puta yang berjudul “Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Ajar Indonesia Zaman Prasejarah di Sekolah Menengah Atas” yang diterbitkan di Jurnal Hitari (Historical-Archeology Heritage Riddle Volume 1, nomor 11, halaman 1189. Persamaan yang terdapat dalam jurnal ini adalah pembahasan mengenai pemanfaatan Wordwall sebagai media ajar dalam mata pelajaran sejarah di SMA. Jurnal ini meneliti penggunaan media yang interaktif dengan menggunakan media Wordwall untuk mengatasi masalah yang ada didalam kelas. Permasalahan yang muncul adalah kegiatan belajar mengajar yang cenderung hanya melakukan pembelajaran bersifat visual saja. Penerapan Wordwall dilakukan untuk meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik saat melakukan evaluasi pembelajaran.
4. Penelitian yang relevan keempat adalah jurnal yang ditulis Siska Mutia Jasni dan Hera Hastuti berjudul “Peningkatan Partisipasi Belajar Sejarah Menggunakan Model TGT Berbantu Aplikasi Quizizz di SMAN 2 Pariaman” diterbitkan pada Jurnal Kronologi Volume 3 Nomor 4, halaman 444. Persamaan yang terdapat dalam jurnal ini adalah media yang digunakan mempunyai fungsi yang sama dengan Wordwall. Quizizz memiliki fungsi sebagai media pelaksanaan kuis saat evaluasi pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament*. Serta partisipasi siswa menjadi variabel terikat. dalam jurnal memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu keaktifan siswa. Masalah yang menjadi latar belakang penelitian jurnal ini memiliki kesamaan dengan penelitian ini. yaitu adanya kondisi siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran Sejarah di SMA. Kurang

aktifnya pembelajaran Sejarah dipengaruhi oleh tidak dipergunakannya media pembelajaran secara optimal.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan sebuah konsep yang didalamnya berisi penjelasan mengenai hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Kerangka konseptual memiliki bentuk diagram atau skema untuk memudahkan pembaca memahami setiap variabel yang akan dikaji. (Hardani, 2018:321).



Gambar 2.3.1 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual ini mengkaji terlebih dahulu mengenai keberlangsungan pelaksanaan kuis sejarah berbasis Wordwall di kelas X-6. Peneliti kemudian melihat pengaruh dari kuis sejarah berbasis Wordwall tersebut kepada kelas X-6. Pengaruh tersebut difokuskan kedalam keaktifan belajar siswa di kelas X-6 SMAN 1 Tasikmalaya.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah menguji hubungan yang logis antara dua atau beberapa variabel lain untuk mengetahui kebenaran.(Paramita, dkk.2021:53) Hipotesis dalam penelitian “Pengaruh Kuis Sejarah Berbasis Wordwall Terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dalam Materi Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia di Kelas X-6 SMAN 1 Tasikmalaya” memiliki hipotesis penelitian yaitu:

1. H_0 diterima dan H_a ditolak atau tidak terdapat pengaruh kuis sejarah berbasis Wordwall terhadap keaktifan belajar siswa di kelas X-6 SMAN 1 Tasikmalaya
2. H_a diterima dan H_0 ditolak atau adanya pengaruh kuis sejarah berbasis Wordwall terhadap keaktifan belajar siswa di kelas X-6 SMAN 1 Tasikmalaya.