

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor utama dalam menentukan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, mampu bersaing di era globalisasi, serta memiliki karakter kebangsaan yang kuat. Apabila pendidikan tidak berjalan dengan baik, maka akan sulit bagi suatu bangsa untuk mencapai kemajuan. Oleh sebab itu, pemerintah terus melakukan berbagai upaya perbaikan sistem pendidikan, termasuk melalui pembaruan kurikulum di setiap jenjang. Dalam konteks pendidikan dasar. Pendidikan (PKN) memiliki peran strategis dalam membentuk sikap nasionalisme, tanggung jawab, serta kesadaran siswa terhadap hak dan kewajiban sebagai warga negara. Oleh karena itu, pembelajaran PKN seharusnya dirancang dengan strategi yang mampu membangkitkan minat belajar, motivasi, dan hasil belajar siswa secara optimal.

Salah satu wujud upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka pada tahun 2020 sebagai bagian dari kebijakan Merdeka Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nadiem Makarim. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi guru untuk merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta konteks lokal. Fokusnya adalah menciptakan pembelajaran yang relevan, bermakna, sekaligus menekankan pada penguatan karakter dan kompetensi siswa.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di sekolah dasar memegang peran penting dalam membentuk karakter, sikap, dan kesadaran siswa sebagai warga negara yang baik. PKN tidak hanya mengajarkan pengetahuan tentang keberagaman agama. Namun, banyak siswa kelas 5 SD yang masih mengalami kesulitan dalam memahami PKN, yang seringkali dianggap abstrak dan sulit. Pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media yang menarik sering kali menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi dari guru kelas V di UPT SPF SDN 105329 Wonosari penelitian memperoleh hasil yang masih tidak sesuai dengan harapan pada mata pelajaran PKN di pengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya ialah pada saat kegiatan belajar berlangsung masih banyak siswa yang tidak mendengarkan, bermain-main dengan teman sebangkunya, ribut didalam kelas dan sulit untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru, walaupun tidak semua siswa bersikap sama tetapi guru belum menggunakan strategi yang dapat mengaktifkan kelas sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan ketika mengikuti pembelajaran PKN, pada saat pembelajaran dikelas guru masih menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab sehingga siswa cenderung merasa bosan, kurangnya interaksi siswa didalam kelas sehingga mengakibatkan proses pembelajaran hanya berpusat pada guru saja dan siswa hanya sebagai pendengar dan kurang aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

**Tabel 1.1 Hasil Belajar Pada Mata Pelajar Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas V UPT SPF SDN 105329 Wonosari.**

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase (%)	Keterangan
70	≥ 70	14	68,0%	Tuntas
	< 70	6	32,0%	Tidak Tuntas
	Jumlah	20	100%	-

(Sumber : Data UPT SPF SDN 105329 Wonosari)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa masih terdapat peserta didik yang belum mencapai nilai KKTP yang sudah ditentukan yaitu 70, dan dari 20 siswa yang tuntas hanya 14 siswa (68,0%), sedangkan yang tidak tuntas berjumlah 6 siswa (32,0%).

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menekankan pada kerja sama tim dan kompetisi akademik melalui permainan yang menyenangkan, yang meningkatkan pemahaman mereka. Penggunaan media games Wordwall sebagai alat bantu dalam pembelajaran dapat membuat proses Teams Games Tournament (TGT) lebih terstruktur dan menarik, serta membantu siswa dalam memahami keberagaman agama.

Hubungan Model Pembelajaran TGT dengan Media Game Wordwall merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama kelompok melalui permainan akademik yang dilakukan secara turnamen. Tujuan utama TGT adalah meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan sikap sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan seportivitas. di sisi lain, wordwall adalah media pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai jenis permainan interaktif, seperti kuis pencocokan kata, roda putar, hingga permainan mencari pasangan media ini sangat mudah diakses melalui perangkat digital (laptop, hp, atau proyektor) sehingga dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Hubungan keduanya dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Kesesuaian dengan prinsip TGT Dalam TGT, ada komponen permainan (games) yang digunakan untuk menguji pemahaman siswa. Media Wordwall dapat menggantikan permainan manual dengan versi digital, sehingga lebih praktis, variatif, dan menarik.
2. Meningkatkan motivasi belajar TGT menekankan kompetisi sehat antar kelompok. Dengan Wordwall, suasana turnamen menjadi lebih hidup karena siswa bisa langsung melihat skor, ranking, atau jawaban benar-salah secara real time.
3. Mempermudah guru dalam pelaksanaan turnamen Jika biasanya guru menyiapkan kartu soal atau lembar kuis manual, dengan Wordwall semua soal dapat disajikan dalam bentuk game interaktif. Hal ini menghemat waktu, tenaga, dan membuat proses TGT lebih efisien.
4. Meningkatkan hasil belajar Kombinasi TGT dan Wordwall membuat siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi untuk memahami materi. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat meningkat karena pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.
5. Meningkatkan hasil belajar Kombinasi TGT dan Wordwall membuat siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi untuk memahami materi. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat meningkat karena pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

Penggunaan Wordwall sebagai media dalam model TGT berfungsi memperkuat aspek permainan (games) dan turnamen, sehingga proses belajar lebih menarik, interaktif, dan efektif. Dengan begitu, implementasi TGT menjadi lebih optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang diidentifikasi di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran games wordwall untuk mata pelajaran PKN dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Games Wordwall Berbantuan Spin Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V UPT SPF SDN 105329 Wonosari T.P 2025/2026.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar PKN siswa.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
3. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya penggunaan strategi pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa sehingga menimbulkan kejenuhan dan kebosanan dalam mengikuti pelajaran PKN.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah **“Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Game Wordwall berbentuk spin Terhadap Hasil Belajar PKN Materi Keberagaman Agama Siswa Kelas V UPT SPF SDN 105329 Wonosari T.A 2025/2026.**

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah serta batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar PKN yang sebelum menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) tanpa berbantuan media game Wordwall (Spin) pada siswa kelas V UPT SPF SDN 105329 Wonosari?
2. Bagaimana hasil belajar PKN sesudah menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media game wordwall (Spin) pada siswa kelas V UPT SPF SDN 105329 Wonosari?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikansi penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media game wordwall (Spin) terhadap hasil belajar PKN siswa kelas V UPT SPF SDN 105329 Wonosari?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar PKN siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT dikelas V UPT SPF SDN 105329 Wonosari.
2. Untuk mengetahui penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN dikelas V UPT SPF SDN 105329 Wonosari.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall (Spin) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN dikelas V UPT SPF SDN 105329 Wonosari.

1.6 Manfaat Penelitian

Akhir dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa, guru, bagi sekolah dan bagi peneliti.

- a. Bagi Siswa, Penelitian ini bermanfaat untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mempermudah

siswa dalam memahami materi PKN, khususnya materi *Keberagaman Agama*.

- b. Bagi Guru, Penelitian ini dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang bervariasi, kreatif, dan inovatif, sehingga guru dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran PKN di kelas.
- c. Bagi Sekolah, Dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa serta mendukung terciptanya inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.
- d. Bagi Peneliti, Menjadi bahan masukan serta pengalaman berharga sebagai calon pendidik, sekaligus menambah wawasan dan keterampilan dalam menyusun karya ilmiah

