

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pengaruh

Pengaruh merupakan dorongan atau bujukan dan bersifat membentuk atau merupakan suatu efek. Selain itu juga ada pengertian pengaruh menurut Surakhmad menyatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya. Sedangkan pengertian pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) seseorang yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.

Pengaruh merupakan tokoh formal maupun informal di dalam masyarakat, mempunyai ciri lebih kosmopolitan, inovatif, dan aksesibel dibanding pihak yang dipengaruhi". Sedangkan menurut Uwe Backer, pengaruh merupakan kemampuan yang terus berkembang yang berbeda dengan kekuasaan-tidak begitu terkait dengan usaha memperjuangkan dan memaksakan kepentingan.

Menurut Surakhmad (2012: 1), Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari sesuatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan yang dapat membentuk kepercayaan atau perubahan.

Berdasarkan pengertian pengaruh tersebut maka disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan kearah yang berbeda. Dapat disimpulkan pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang dapat timbul dari sesuatu, baik itu watak, orang, benda, kepercayaan dan perbuatan seseorang yang dapat mempengaruhi lingkungan yang ada di sekitarnya.

2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran

Jusmawati (2020:10) menyatakan bahwa “Model pembelajaran secara umum adalah suatu cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran”

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru”.

Dari beberapa pernyataan dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran adalah kerangka konseptual atau pendekatan yang sistematis yang digunakan untuk merancang, mengelola, dan melaksanakan proses pembelajaran.

2.1.3 Pengertian Model Teams Games Tournament (TGT)

Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan peritipasi aktif siswa melalui penggabungan unsur kerja sama tim, permainan, dan trunamen. Menurut Nopiyanita dkk. (dalam Nugraha dkk., 2021), model pembelajaran tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas dan peran seluruh siswa tanpa terkecuali, mengandalkan peran tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan pertandingan antar tim yang menyenangkan. Pendapat sejenis juga dikemukakan oleh Mudrika dkk. (dalam Indrawan, 2021) yang menyatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe Teams-Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung interaksi belajar dan kerjasama antar peserta didik secara aktif di dalam proses pembelajaran.

Menurut (Kurniasih, 2012), “Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan”. Sedangkan menurut Tri Noviana(2025) bahwa: “Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok

belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku/ras yang berbeda”.

a. Langkah- langkah Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Menurut Rita Rahmaniati (dalam Shoimin 2024: langkah-langkah model Teams Games Tournamet, sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas (*class presentation*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi pembelajaran. Pada saat penyajian kelas ini, diharapkan peserta didik dapat memperhatikan dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik.

2. Belajar dalam kelompok (*teams*)

Peserta didik dibentuk ke dalam kelompok-kelompok kecil, kelompok merupakan bagian yang utama dalam TGT. Fungsi dibentuknyakelompok ini adalah untuk mempersiapkan anggota agar dapat bekerja sama dengan baik dan optimal.

3. Permainan (*game*)

Game soal di wordwall dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Game terdiri soal-soal. Setiap tim akan bekerja sama untuk memahami materi dan menjawab pertanyaan. Saya akan menggunakan media game Wordwall untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan. dilakukan, pendidik membagi peserta didik.

4. Pertandingan (*tournament*)

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan game soal di wordwall. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa 4-5 kelompok. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, kelompok selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5. Penghargaan Kelompok (*team recognition*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model Teams Games Tournament (TGT)

Kelebihan Model Pembelajaran Teams Games Toournamen (TGT) Shoimin (2014:207) menjelaskan kelebihan dari model TGT , yaitu :

1. Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Model pembelajaran TGT, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Model pembelajaran TGT, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menyajikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
4. Model pembelajaran ini, membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

Kekurangan dari model pembelajaran model TGT menurut Shoimin (2014:208) antara lain : yaitu:

1. Pembelajarannya sangat menyita waktu yang tidak sedikit.
2. Seorang pengajar harus bisa menentukan sebuah materi yang akan diberikan kepada peserta didiknya.
3. Seorang pengajar sebelum memberikan materinya harus mampu menguasai model pembelajaran ini dengan sebaik mungkin. contohnya dalam membuat soal pada masing- masing meja permainan dan seorang pengajar harus memahami karakteristik tingkat kemampuan peserta didik dari yang pintar sampai yang bodoh.

2.1.4 Permainan Media Game Wordwall (Spin)

Penerapan Permainan Game Wordwall (Spin) :

1. Persiapan

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru melakukan beberapa langkah persiapan:

- a. Menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan misalnya *"Keberagaman Agama di Indonesia"*
- b. Menyusun daftar pertanyaan dan jawaban berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran.
- c. Masuk ke situs Wordwall (Spin) :
> <https://wordwall.net/resource/92004382/kewarganegaraan/keberagaman-agama>
- d. Pilih jenis aktivitas *"Spin"*
- e. Masukkan semua pertanyaan dan jawabannya.
- f. Atur tampilan Spin (warna, batas waktu menjawab).
- g. Pastikan media sudah siap dan dapat diakses melalui laptop, proyektor.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

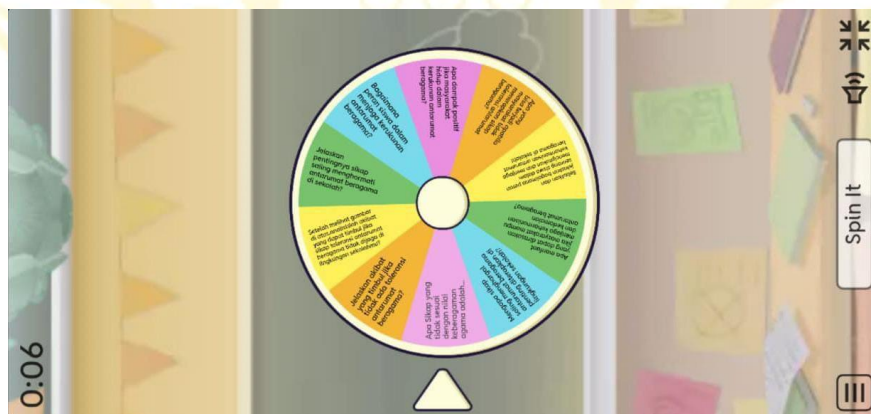
A. Kegiatan Pendahuluan

- a. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
- b. Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini akan dilakukan secara menyenangkan melalui permainan Wordwall (Spin).
- c. Guru menjelaskan materi keberagaman agama.
- d. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil (4-5 orang perkelompok) kemampuan berbeda (tinggi, sedang, rendah) agar seimbang.

B. Kegiatan Inti (Pelaksanaan Game Wordwall)

- a. Guru menampilkan media Wordwall Spin di layar (menggunakan proyektor atau laptop).
- b. Guru menjelaskan aturan permainan, misalnya:
 - Setiap kelompok akan bergiliran memutar roda.
 - Ketika roda berhenti pada sebuah pertanyaan, kelompok tersebut harus menjawab dalam waktu 1 menit.

- Jika jawaban benar, kelompok mendapat 10 poin.
 - Jika jawaban salah akan berkurang poinnya.
 - Guru mencatat skor.
- c. Guru menunjuk kelompok pertama yang memulai permainan dan guru pencet spin sampai berputar/perwakilan kelompok menunggu spin berhenti di pertanyaan mana.
 - d. Setelah berhenti spin di pertanyaannya , siswa berdiskusi cepat dalam kelompok, lalu salah satu perwakilan kelompok menyampaikan jawabannya.
 - e. Guru menilai kebenaran jawaban dan memberi poin sesuai ketentuan.
 - f. Permainan dilanjutkan hingga semua kelompok mendapatkan giliran semuanya.
 - g. Guru menjaga suasana tetap seru dan sportif, serta memastikan setiap siswa terlibat aktif.
 - h. Guru sesekali memberi pujian dan motivasi kepada kelompok yang semangat menjawab.



Gambar 2.2 Game Wordwall (Spin)

C. Kegiatan Penutup

- a. Setelah permainan selesai, guru mengumumkan total skor dan kelompok pemenang .
- b. Guru memberi penghargaan sederhana (hadiah dan tepuk tangan)
- c. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan isi pelajaran yang diperoleh dari kegiatan game Wordwall (Spin).

- d. Guru mengajak siswa membahas kesalahan yang muncul dan strategi menyelesaikan soal dengan lebih baik.
- e. Guru menekankan pentingnya kerja sama tim serta pemahaman konsep, bukan hanya kecepatan menjawab.
- f. Guru menutup pelajaran dengan doa.

a. Langkah-langkah pembelajaran TGT berbantuan media game Wordwall

Menurut Nurdyandi, R.R.S (2023) Penerapan pembelajaran TGT berbantuan media game Wordwall sebagai berikut :

1. Penyajian Kelas (*class Presentation*)
 - a. Guru menjelaskan materi pembelajaran PKN tentang keberagaman agama.
 - b. Guru memperkenalkan permainan wordwall kepada siswa.
2. Belajar dalam Kelompok (*teams*)
 - a. Guru membuat kelompok yang berjumlah 4-5 orang perkelompok.
3. Permainan (*game*)
 - a. Guru menyuruh siswa untuk menyuruh perwakilan satu kelompok mengambil satu kertas kedepan yang berisi nomor urut kelompok.
 - b. Siswa yang mendapat nomor urut pertama yang maju kedepan untuk memilih soal dan menjawab yang benar.
4. Pertandingan (*pertandingan*)
 - a. Setiap perwakilan kelompok maju secara bergantian untuk memilih kontak soal essay dan menjawab soal yang benar di Wordwall sesuai kategori permainan.
 - b. Hasil skor dicatat oleh guru sebagai poin kelompok dan apabila jawaban salah skor akan berkurang.
 - c. Tim dengan skor tertinggi maju ke babak final untuk menentukan pemenang.
5. Penghargaan kelompok (*team recognition*)
 - a. Setelah menjawab soal selesai guru menentukan pemenang dari permainan tersebut dan memberikan penghargaan.

b. Pengertian Media Game Wordwall

Wordwall adalah sebuah website yang menarik pada browser yang bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik. (Tursinawati 2025)

Wordwall adalah sebuah media pembelajaran kumpulan kosa kata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf yang besar dan ditempelkan pada dinding suatu kelas (HARTATININGSIH, 2022).

Menurut Lesatari, (2021) wordwall berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Game ini dapat digunakan melalui laptop atau smarphone. Dalam aplikasi wordwall terdapat gambar, audio, kuis, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa wordwall adalah sebuah media pembelajaran berbentuk website yang dapat

2.1.5 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu tindakan, suatu tingkah laku yang kompleks dari siswa, suatu tindakan, pembelajaran yang hanya dialami oleh siswa itu sendiri. Secara umum belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang dihasilkan dari interaksi individu dengan lingkungan. Menurut Hilda, dkk (2023:1) “Belajar merupakan segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar.” Menurut Pupu (2019:3) “Belajar diartikan sebagai proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan”.

Menurut Dina Gasong (2018:8) “Belajar merupakan proses yang sangat rumit dan kompleks, yang sekarang ini baru dimengerti Sebagian”. Belajar merupakan suatu proses aktif yang melibatkan penerimaan, pemahaman, dan pengolahan informasi atau pengetahuan yang tidak hanya terbatas pada lingkungan sekolah saja tetapi juga terjadi di berbagai konteks kehidupan sehari-hari”.

Berdasarkan pengertian belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah segala aktivitas dan proses aktif yang melibatkan penerimaan pemahaman

untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang diselenggarakan guru dan peserta didik melalui tahap-tahap tertentu.

2.1.6 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran melalui peningkatan kemampuan belajar, baik kognitif, psikomotorik, maupun afektif". Hasil belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses pembelajaran diri dan pengaruh lingkungan, baik perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik dalam diri siswa. Hasil belajar secara umum adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses pencapaian serta perubahan oleh siswa, selama mengikuti kegiatan belajar melalui kemampuan belajar, afekti, kognitif, dan psikomotor.

a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto dalam Yulia (2022:12-13) digolongkan menjadi dua yaitu:

a. Faktor Intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor Intern dibagi menjadi tiga faktor yaitu:

- 1) Faktor Jasmaniah, terdiri atas: faktor kesehatan, cacat tubuh.
- 2) Faktor Psikologi, terdiri atas: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

3) Faktor Kelelahan, meliputi: kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

b. Faktor Ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor Ekstern yang berpengaruh belajar, dikelompokkan menjadi tiga faktor, antara lain:

- 1) Faktor Keluarga, meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor Sekolah, seperti: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
- 3) Faktor Masyarakat, meliputi: kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.
- 4) Faktor Metode, meliputi: metode mengajar dan metode belajar.

2.1.7 Materi Pembelajaran

Keberagaman agama merupakan salah satu bentuk nyata dari heterogenitas masyarakat Indonesia. Indonesia dikenal sebagai bangsa yang memiliki beragam agama dan keyakinan yang dianut oleh warganya. Berdasarkan pengakuan resmi pemerintah, terdapat enam agama yang diakui Indonesia, yaitu Islam, Kristen Protestan, Katolik, Hindu, Buddha, dan Konghucu. Selain itu, terdapat pula aliran kepercayaan lokal yang dilindungi haknya oleh undang-undang.

Keberagaman ini mencerminkan semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang berarti “Berbeda-beda tetapi tetap satu jua.” Dengan adanya keberagaman agama, masyarakat dituntut untuk mengembangkan sikap toleransi, saling menghormati, dan hidup rukun berdampingan meskipun memiliki perbedaan keyakinan. Hal ini penting agar tercipta kerukunan hidup beragama yang harmonis dan memperkuat persatuan bangsa.

Dalam konteks pendidikan, materi keberagaman agama sangat relevan untuk diajarkan sejak dini, terutama dalam mata pelajaran Pkn. Melalui pembelajaran tentang keberagaman agama, siswa diharapkan dapat memahami pentingnya

menghargai perbedaan, menumbuhkan rasa persaudaraan, serta membangun sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, keberagaman agama juga memiliki tantangan, Salah satunya adalah potensi terjadinya konflik akibat sikap intoleransi atau fanatisme berlebihan. Oleh karena itu, peran pendidikan sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai kerukunan, saling menghargai, dan menumbuhkan kesadaran bahwa perbedaan adalah perbedaan adalah kekuatan, bukan kelemahan.

Dengan demikian, pemahaman dan penguatan nilai-nilai keberagaman agama perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan agar generasi muda mampu menjaga kerukunan hidup, menghargai perbedaan, dan tetap bersatu dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia.

A. Gambar Keberagaman Agama



Gambar 2.2 Keberagaman Agama

Berdasarkan pengakuan resmi pemerintah, terhadap 6 agama besar yang diakui di Indonesia :

1. Islam

Agama Islam adalah salah satu agama yang memiliki pengikut terbesar di dunia. Agama monoteis yang percaya pada satu Tuhan, yaitu Allah SWT. Agama islam berdasarkan pada ajaran Nabi Muhammad SAW dan kitab suci AL-Quran.



2. Kristen Protestan

Agama Kristen Protestan adalah salah satu cabang agama Kristen yang memiliki pengikut terbesar di dunia. Agama yang percaya pada Tuhan Yesus Kristen sebagai juruselamat dan percaya pada Alkitab sebagai sumber otoritas tertinggi.



3. Khatolik

Agama Katolik adalah salah satu cabang agama Kristen yang memiliki pengikut terbesar didunia. Agama yang percaya pada Tuhan Yesus Kristus sebagai juruselamat dan percaya pada Alkitab dan Tradisi Suci sebagai sumber otoritas tertinggi.



4. Hindu

Agama Hindu adalah salah satu agama tertua di dunia yang memiliki pengikut terbesar di India dan beberapa negara lainnya. Agama yang percaya pada konsep, Tuhan yang kompleks dan beragama, serta memiliki banyak dewa dan dewi yang dipuja.



5. Buddha

Agama Buddha adalah salah satu agama yang memiliki pengikut terbesar didunia, terutama di Asia, Agama yang percaya pada ajaran Siddhartha Gautama, yaitu Buddha, yang mencapai pencerahan dan mengajarkan jalan menuju kebahagiaan dan pembebasan dari penderitaan.



6. Konghucu

Agama Konghucu adalah salah satu agama yang memiliki pengikut di Indonesia, terutama di kalangan masyarakat Tionghoa. Agama ini berasal dari Tiongkok dan didasarkan pada ajaran Kong Hu Cu atau Konfusius, seorang filsuf dan guru besar yang hidup pada abad ke-6 hingga ke-5 SM.



2.2 Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik atau siswa dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri maupun lingkungan sekitar.

Proses belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti mata pelajaran, guru, metode pembelajaran, penyediaan materi, sarana prasarana dan lingkungan. Guru sebagai pelaku utama dalam pembelajaran harus mampu memiliki model

pembelajaran yang tepat agar pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal. Selain peranan guru sebagai sumber bahan pembelajaran, model pembelajaran juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran. Guru dan model mendukung pembelajaran yang efektif dan efisien.

Model pembelajaran ini juga dapat membangkitkan semangat siswa mengikuti pembelajaran. Selain itu, juga dapat menumbuhkan rasa kerja sama antar siswa, karena pembelajarannya game kelompok. Secara tidak langsung melalui model pembelajaran tersebut siswa dapat ditumbuhkan rasa tanggung jawab untuk belajar sendiri dan berkelompok.

Maka dari itu peneliti menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada penelitian ini, diharapkan penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) ini akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN.

Model Pembelajaran Teams Games Tournaments diawali dengan penyampaian materi oleh guru, kemudian belajar kelompok, diikuti permainan, disusul turnamen, dan ditutupi dengan penghargaan. dapat memberikan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, menyenangkan, dan memudahkan pemahaman tentang PKN, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Sebagai dampaknya, model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dapat melatih siswa memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh sebab itu, penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournaments berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKN.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari penelitian ini adalah ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media game wordwall (Spin) terhadap hasil belajar PKN Materi Keberagaman Agama Siswa Kelas V UPT SPF SDN 105329 Wonosari T. A 2025/2026.

2.4 Defenisi Oprasional

1. Pengaruh adalah daya yang timbul dari suatu hal atau orang yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu. Dalam konteks penelitian ini, pengaruh diartikan sebagai adanya hubungan sebab-akibat, yaitu penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall dapat memberikan perubahan terhadap hasil belajar PKN siswa kelas V.
2. Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran TGT termasuk dalam model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama kelompok, aktivitas siswa, serta keterlibatan aktif dalam belajar.
3. Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan mempromosikan kerja sama tim.
4. Media Game Wordwall adalah platform digital berbasis website yang mungkin guru dan pendidik membuat media pembelajaran interaktif dan menyenangkan untuk siswa.
5. Hasil Belajar adalah pencapaian atau hasil yang diperoleh seseorang setelah melakukan suatu proses pembelajaran menggunakan model Teams Games (TGT) berbantuan Wordwall.
6. PKN adalah ilmu yang mempelajari tentang keberagaman agama model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media Wordwll.