

## **BAB II**

### **TINJUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Pengaruh**

Menurut Muzakir (2021) menyatakan bahwa pengaruh adalah daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu (misalnya orang, benda, atau kondisi) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, maupun perbuatan seorang. Definisi ini menekankan peran pengaruh sebagai faktor yang dapat mengubah sikap atau perilaku individu. Menurut Hernandi Sujono (dalam Uwe Becker 2025:82) pengaruh merupakan kemampuan yang terus berkembang yang berbeda dengan kekuasaan tidak begitu dengan usaha memperjuangkan dan memaksakan kepentingan. Menurut Berantai (2021) mendefinisikan pengaruh sebagai suatu daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain, sehingga dalam penelitian sosial pengaruh sering diposisikan sebagai variabel yang menyebabkan perubahan pada variabel lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa, pengaruh adalah daya atau kemampuan yang mampu menimbulkan perubahan pada individu maupun kelompok. Pengaruh tidak hanya lahir dari orang, benda, atau kondisi, tetapi juga merupakan kekuatan dinamis yang dapat membentuk sikap, perilaku dan pandangan, serta berperan penting sebagai yang menentukan dalam interaksi sosial maupun penelitian.

##### **2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran**

Menurut Martiman (dalam Sarumaha, M; Harefa 2023:5) model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Menurut Abdul Wahid dalam Arends (2023:200) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Menurut Abd. Hadi Rohmani (dalam surya 2024:48) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Berdasarkan pendapat di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa, model pembelajaran merupakan suatu kerangka kerja atau perencanaan yang sistematis yang digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas dengan tujuan membantu siswa mencapai hasil belajar yang diinginkan.

### **2.1.3 Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)**

Menurut Itah Sensualita (dalam rusman 2021:91) menyatakan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Menurut Dr. Rita Rahmaniati (dalam shoimin 2024:20) model *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Menurut Rita Rahmaniati (dalam Sandra 2024:20) model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kelompok yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas peserta didik tanpa harus ada perbedaan status dalam turnamen peserta didik akan berkompetisi dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang membagi peserta didik ke dalam kelompok heterogen berdasarkan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang, model ini melibatkan seluruh peserta didik secara aktif sebagai tutor sebaya dan melalui kegiatan permainan serta turnamen kompetitif antar kelompok untuk memperoleh poin sebanyak-banyaknya, dengan penerapan yang mudah dan tanpa membedakan status antar anggota kelompok.

### 2.1.3.1 Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Rita Rahmaniati (dalam Shoimin 2024:21) langkah- langkah model *Teams Games Tournament* (TGT), 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 *Team Games Tournament* (TGT). Fungsi dibentuknya kelompok ini adalah untuk mempersiapkan anggota agar dapat bekerja sama dengan baik dan optimal.

3) Permainan (*game*)

Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang disusun menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Biasanya permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Jika benar, kelompok tersebut akan mendapatkan skor.

4) Pertandingan (*tournament*)

Turnamen merupakan sebuah struktur berlangsungnya kegiatan dari sebuah permainan. Sebelum turnamen dilakukan, pendidik membagi peserta didik dalam meja-meja turnamen. Setelah masing-masing peserta didik berada dalam meja turnamen, pendidik membagikan satu set seperangkat soal turnamen. Satu set seperangkat turnamen terdiri atau soal turnamen, kartu soal, dan lembar jawaban.

5) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Kemudian guru mengumumkan kelompok yang menang. Kelompok terbaik mendapatkan julukan "*super team*", dilanjutkan dengan julukan "*great team*".

### 2.1.3.2 Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Dadu Warna

1. Penyajian Kelas (*class Presentationi*)
  - a. Guru menjelaskan materi pembelajaran
  - b. Guru memperkenalkan permainan lempar dadu warna 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 menentukan siapa yang terlebih dahulu memulai permainan dengan cara “hompimpa”
  - b. Siswa yang mendapat nomor urut pertama yang melempar dadu warna
4. Pertandingan (*tournament*)
  - a. Setelah itu siswa melihat dadu yang terjatuh
  - b. Kemudian mengambil kartu pertanyaan yang sesuai dengan warna dadu yang dijatuhkan dan menjawab pertanyaan yang ada di kartu pertanyaan
  - c. Demikian seterusnya permainan, hingga kartu pertanyaan yang disediakan oleh guru selesai dijawab oleh siswa
5. Penghargaan kelompok (*team recognition*)
  - a. Setelah pertanyaan dan permainan selesai guru menentukan pemenang dari permainan tersebut dan memberi penghargaan (misalnya julukan *super team*, *good team*)



**Gambar 2.1 Dadu Warna**

### 2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Shilphy A. Octavia (2020:58) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah :

1. Kelebihan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
  - a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu tugas.
  - b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan idividu
  - c) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
  - d) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
  - e) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
  - f) Motivasi belajar lebih tinggi
  - g) Hasil belajar lebih baik
  - h) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

#### 2. Kekurangan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

##### 1. Bagi guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

##### 2. Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lain. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

#### 2.1.4 Media Pembelajaran Dadu Warna

Salah satu media inovatif yang relevan dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah Dadu Warna. Menurut Fatimah (2023) menjelaskan bahwa media dadu warna adalah alat bantu pembelajaran berbentuk kubus yang setiap sisinya diberi warna sehingga menarik minat anak, membantu pengenalan warna dan alfabet, serta menstimulasi aspek kognitif mereka. Menurut Wijayanti & Aflaha (2024) mendefinisikan dadu warna sebagai alat media permainan edukatif berbentuk kubus berwarna yang digunakan guru untuk memicu interaksi, klasifikasi, dan penguatan pemahaman konsep melalui kegiatan belajar yang menyenangkan. Menurut Rahma dkk.(2024) menyatakan bahwa permainan dadu merupakan sarana edukatif yang melatih anak mengenal dan membedakan warna sambil mengembangkan motorik kasar serta pengetahuan kognitif secara bersamaan.

Media ini dirancang untuk digunakan dalam kegiatan permainan akademik maupun pada turnamen *Team Games Tournament* (TGT), sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Kelebihan dari penggunaan media dadu warna adalah mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus menantang. Siswa belajar sambil bermain karena mereka harus melemparkan dadu lalu menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Hal ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan mengurangi kejenuhan siswa. Selain itu, dengan pertanyaan yang variatif, siswa dapat berlatih mengingat, memahami, dan menerapkan konsep materi. Apalagi jika belajar dipadukan dengan bermain dilakukan secara berkelompok, siswa dapat bekerja sama dengan rekan sebayanya untuk memecahkan suatu masalah sehingga peserta didik dapat lebih percaya diri untuk berteman dengan siapa aja tanpa membedakan teman dan lebih bertanggung jawab.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di tarik kesimpulan, media dadu warna merupakan media pembelajaran inovatif berbentuk kubus berwarna yang berfungsi tidak hanya sebagai sarana pengenalan warna dan simbol, tetapi juga sebagai alat edukatif untuk meningkatkan interaksi, kreativitas, serta pemahaman konsep siswa

melalui kegiatan belajar yang menyenangkan. Media ini mampu mengembangkan aspek kognitif, sosial dan motorik siswa, sekaligus mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran kooperatif, seperti model *Team games Tournament* (TGT).

#### **2.1.4.1 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Dadu Warna**

##### **1. Kelebihan Media Pembelajaran Dadu Warna**

- a. Membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- b. Membantu siswa lebih mudah memahami materi karena pembelajaran dilakukan secara aktif.
- c. Merangsang perkembangan kognitif, sosial dan emosi siswa.
- d. Dadu warna juga merangsang indera penglihatan dan kepekaan terhadap warna.

##### **2. Kekurangan Media Pembelajaran Dadu Warna**

- a. Biasanya hanya bisa digunakan oleh beberapa siswa secara bergiliran, kurang efektif untuk kelompok besar.
- b. Ukuran dadu yang terbatas membuat penggunaan tidak fleksibel.
- c. Ada risiko alat cepat rusak jika tidak dijaga dengan baik.
- d. Kadang hasil lemparan dadu tidak sesuai harapan siswa sehingga harus ekstra sabar.

#### **2.1.5 Pengertian Belajar**

Menurut Darmawan Harefa dalam M. Sobry Sutikno (2023:8) pengertian belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Rahmadani dalam Hilgard & Bower (2024:8) pengertian belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi tersebut. Seperti yang telah di singgung pada pengertian belajar di atas, tujuan

utama kegiatan belajar untuk memperoleh dan meningkatkan tingkah laku manusia dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap positif, dan berbagai kemampuan lainnya. Menurut Ramadani Tanjung (dalam C.T.Morgan 2024:8), pengertian belajar adalah suatu perubahan yang relatif dalam menetapkan tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang telah lalu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa, belajar merupakan suatu proses aktif yang dilakukan oleh individu melalui interaksi dan pengalaman langsung dengan lingkungannya. Proses ini bertujuan untuk memperoleh perubahan yang bersifat relatif dan berkelanjutan dalam tingkah laku seseorang, yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, sikap positif, serta berbagai kemampuan lainnya.

#### **2.1.6 Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Umi Kulsum (dalam Goff 2023:9) hasil belajar adalah suatu nilai yang dicapai peserta didik setelah menyelesaikan semua materi yang bisa digunakan untuk mengidentifikasi apa yang diketahui peserta didik. Menurut Herneta Fatirani (dalam Sudjana 2022:36) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima belajarnya. Menurut Haryanto (dalam Dimiyati dan Mudjiono 2022:27) hasil belajar ialah suatu hasil yang telah dicapai dalam bentuk angka-angka ataupun dalam bentuk skor setelah diberikan sebuah tes hasil belajar kepada setiap akhir pembelajaran berlangsung. Nilai yang sudah di peroleh siswa akan menjadi acuan untuk melihat seberapa penguasaan siswa dalam menerima materi tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa, hasil belajar merupakan pencapaian atau kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar ini dapat dikuru melalui nilai atau skor yang diperoleh dari evaluasi atau tes yang diberikan setelah materi pembelajaran selesai. Nilai tersebut berfungsi sebagai indikator untuk mengidentifikasi sejauh mana peserta didik memahami dan menguasai materi yang telah dipelajari.

### 2.1.6.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Mu'in (dalam Mahtumi 2024:58) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu dari dalam individu seperti faktor jasmani, psikologi, dan faktor kelelahan sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari seperti keluarga, sekolah, dan faktor masyarakat. Menurut Ibnu Mahtumi (dalam Yudha 2022:21) menyatakan yang dapat mempengaruhi hasil belajar dari terdiri dari faktor dari dalam diri peserta didik (intern) dan faktor dari luar diri peserta didik (ekstern). Menurut Mu'in (dalam Chatib 2024:58) keberhasilan siswa dipengaruhi oleh faktor materi, lingkungan, dan instrumen (kurikulum, guru, model, dan metode mengajar).

1. Faktor *internal* diantaranya adalah :
  - a. Faktor jasmani terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh
  - b. Faktor psikologis terdiri dari intelegensi, perhatian, minat bakat, motivasi, kematangan, kesiapan dan kelelahan.
  - c. Faktor kelelahan terdiri dari kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.
2. Faktor *eksternal* diantaranya adalah :
  - a. Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
  - b. Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, diliputi sekolah, dan metode belajar.
  - c. Faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

### 2.1.7 Hakikat Pendidikan Pancasila di SD

#### 2.1.7.1 Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu pilar penting dalam sistem pendidikan nasional yang berfungsi menanamkan, membina, serta

mengembangkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, ideologi bangsa, sekaligus pandangan hidup yang harus dihayati oleh seluruh warga negara Indonesia. Menurut Lubis & Najicha (2022), Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib dalam sistem pendidikan Indonesia berdasarkan PP No.4 Tahun 2022. Penegasan ini menunjukkan bahwa Pancasila dipandang tidak cukup hanya menjadi bagian dari mata pelajaran lain, melainkan perlu diajarkan secara mandiri agar siswa dapat memahami secara menyeluruh nilai- nilainya dan mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Firdaus & Dewi (2023) menguraikan bahwa pendidikan berbasis nilai Pancasila memiliki peran fundamental dalam pembentukan moral dan karakter bangsa. Menurut Putri & Susanto (2021) menekankan bahwa Pendidikan Pancasila memiliki fungsi strategis dalam membentuk karakter generasi muda di tengah globalisasi. Berdasarkan pendapat di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa, Pendidikan Pancasila memiliki tujuan strategis yaitu mencetak generasi yang berkarakter, cinta tanah air, bermoral luhur, dan mampu menjaga persatuan bangsa di tengah arus perkembangan zaman.

#### **2.1.7.2 Materi Pendidikan Pancasila : Konsitusi dan Norma Masyarakat**

Konstitusi adalah aturan dasar yang menjadi landasan dalam penyelenggaraan sebuah negara. Di Indonesia, konstitusi tertulis adalah **Undang-Undang Dasar 1945 (UUD 1945)**. Konstitusi berisi aturan pokok tentang bagaimana negara diatur, hak dan kewajiban warga negara, serta hubungan antara rakyat dengan pemerintah.

1. Fungsi konstitusi
  - a) Sebagai hukum tertinggi yang menjadi dasar penyusunan peraturan lain.
  - b) Mengatur lembaga-lembaga negara dan kewenangan
  - c) Menjamin hak dan kewajiban warga negara
  - d) Menjadi pedoman dalam menjalankan kehidupan berbangsa dan bernegara

## 2. Contoh dalam kehidupan sehari-hari

- a) Hak warga negara untuk mendapatkan pendidikan
- b) Kewajiban membayar pajak
- c) Adanya pemilihan umum sebagai wujud demokrasi

Norma adalah aturan aturan atau ketentuan yang berlaku dalam masyarakat untuk mengatur perilaku manusia. Norma ada yang tertulis (seperti sopan santun). Norma membantu menjaga ketertiban dan keharmonisan dalam kehidupan bersama.

### 1. Jenis-jenis Norma

#### a. Norma agama

Aturan yang bersumber dari ajaran agama, misalnya kewajiban beribadah.

#### b. Norma kesusilaan

Aturan berdasarkan hati nurani, misalnya berkata jujur.

#### c. Norma kesopanan

Aturan berdasarkan adat dan kebiasaan, misalnya menghormati orang yang lebih tua.

#### d. Norma hukum

Aturan tertulis dari negara, misalnya aturan lalu lintas.

### 2. Fungsi Norma

- a. Mengatur perilaku masyarakat agar tidak terjadi konflik.
- b. Menjadi pedoman dalam berperilaku.
- c. Menjaga ketertiban dan kedamaian.
- d. Memberikan sanksi bagi yang melanggar.

### 3. Contoh dalam kehidupan sehari-hari

- a. Mengucapkan salam saat bertemu guru.
- b. Tidak menyontek saat ulangan.
- c. Mematuhi rambu lalu lintas

Konstitusi dan norma masyarakat sama-sama penting dalam kehidupan kita. Konstitusi mengatur kehidupan bernegara, sedangkan norma mengatur kehidupan bermasyarakat sehari-hari. Dengan mematuhi konstitusi dan norma, maka kehidupan akan berjalan tertib, aman, adil, dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan proses fundamental yang melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungannya untuk menghasilkan perubahan perilaku yang lebih baik. Namun, pada kenyataannya hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, masih rendah. Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah, sehingga siswa cenderung pasif, cepat bosan, dan kurang memahami konsep secara mendalam. Penyebab utama hasil belajar siswa masih rendah dikarenakan metode mengajar guru itu sendiri yang kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran yang sedang diajarkan oleh guru dan membuat hasil belajar siswa masih rendah. Untuk meningkatkan hasil belajar, guru memerlukan metode, model dan pembelajaran yang inovatif.

Salah satu alternatif yang sesuai adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model ini menekankan kerja sama dalam kelompok heterogen, tutor sebaya, serta permainan dan turnamen kompetitif namun menyenangkan. *Team Games Tournament* (TGT) terbukti meningkatkan motivasi, interaksi sosial, dan penguasaan materi siswa.

Agar lebih menarik, *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan dengan media dadu warna yang berisi pertanyaan interaktif sesuai materi. Media ini berfungsi menumbuhkan minat belajar, menciptakan suasana belajar menyenangkan, serta membantu siswa memahami materi melalui soal-soal yang variatif dan menantang. Materi Konstitusi dan Norma Masyarakat pada kelas IV dipilih karena dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan mudah diamati.

Berdasarkan dengan diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu warna, diharapkan hasil belajar siswa semakin meningkat, dan juga semakin aktif saat mengikuti pelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas, bukan hanya satu atau dua mata pelajaran saja. Tapi seluruh mata pelajaran yang

ada di sekolah tersebut, termasuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

### 2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media dadu warna terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV UPT SDN 067776 Medan Johor T.A 2025/2026.

### 2.4 Definisi Operasional

1. Pengaruh adalah daya atau kemampuan yang berasal dari individu, kelompok, benda, atau kondisi yang dapat menimbulkan perubahan sikap, perilaku, dan pandangan peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Model Pembelajaran adalah kerangka kerja atau pola sistematis yang digunakan guru sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran untuk memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran.
3. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah tipe pembelajaran kooperatif yang membagi siswa ke dalam kelompok heterogen berdasarkan kemampuan, jenis, kelamin, dan latar belakang, melibatkan aktivitas tutor sebaya dan permainan kompetitif antar kelompok untuk meningkatkan motivasi, interaksi sosial, dan penguasaan materi.
4. Media dadu warna merupakan media pembelajaran inovatif berbentuk kubus berwarna yang berfungsi tidak hanya sebagai sarana pengenalan warna dan simbol, tetapi juga sebagai alat edukatif untuk meningkatkan interaksi, kreativitas, serta pemahaman konsep siswa melalui kegiatan belajar yang menyenangkan.
5. Hasil belajar adalah pencapaian atau kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang diukur melalui nilai atau skor dari evaluasi atau tes, sebagai indikator penguasaan materi.

6. Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila untuk membentuk karakter, moral, dan sikap sosial peserta didik agar sesuai dengan nilai-nilai kebangsaan dan mampu menghadapi tantangan zaman.

