

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN APLIKASI CANVA
TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN
IPAS SISWA SD**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

RAZAN RAFIQI

225060106

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASUNDAN
BANDUNG
2026**

PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPAS SISWA SD

oleh

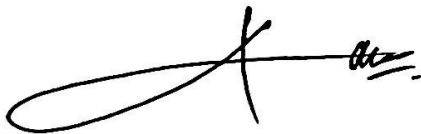
RAZAN RAFIQI

NIM 225060106

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Disetujui,

Pembimbing I,



Dr. Darda Abdullah Sjam, M.Pd.
NIPY 15110531

Pembimbing II,



Acep Roni Hamdani, S.Pd., M.Pd.
NIPY 15110819

Mengetahui,



Dr. H. Dini Rani, S.E., M.M.
NIPY 15110343

**Ketua Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar,**



Dr. Rina Indriani, S.Pd., M.Pd.
NIPY 15110596

Tanggal Lulus: 30 Juni 2026

PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPAS SISWA SD

oleh
RAZAN RAFIQI
NIM 225060106

Telah Diuji Oleh Penguji Ujian Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan dan
Dinyatakan Lulus Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program
Sarjana (S-1)

Pada Tanggal : 30 Juni 2026

Ketua Penguji,


Drs. H. Jaka Permana, M.M., M.Pd.
NIP 15110064

Anggota Penguji I,


Devi Rahmiati, S.Pd., M.Pd.
NIP 15110706

Anggota Penguji II,


Nurul Fazriyah, S.Pd., M.Pd.
NIP 15110794

Mengetahui,

Dekan FKIP Unpas,


Dr. Hj. Dini Riani, S.E., M.M.
NIPY 15110343

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Razan Rafiqi

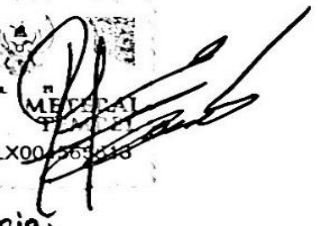
NIM : 225060106

Judul Skripsi : **Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPAS Siswa SD**

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul diatas beserta seluruh isi adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan



Razan Rafiqi
225060106

The image shows a rectangular stamp with a decorative border. Inside the stamp, the text 'METECAT' is visible at the top, and 'A2ALX00' is visible at the bottom. A handwritten signature is written over the stamp.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.

Di antara lembar-lembar yang tersusun dalam karya sederhana ini, tersimpan perjalanan yang tidak hanya diisi oleh ilmu, tetapi juga oleh kehilangan, doa, air mata, dan harapan. Dengan segala kerendahan hati, karya ini kupersembahkan kepada mereka yang menjadi alasan mengapa aku terus melangkah.

Untuk almarhumah Ibuku tercinta,

Ada rindu yang tidak pernah menemukan alamat pulang.

Sejak Allah memanggilku di tengah perjalanan kuliahku, hidup mengajarkanku bahwa tidak semua mimpi dapat dirayakan bersama orang yang paling kita cintai. Ada ruang yang kosong, ada pelukan yang hanya bisa dikenang, dan ada doa yang kini hanya bisa kusampaikan dalam sujud panjang.

Bu, Hari ini aku sampai pada satu tujuan yang dahulu sering kita bicarakan. Maka biarlah skripsi ini menjadi surat yang tak pernah sempat kubacakan di hadapanmu.

Semoga setiap huruf yang kutulis menjadi doa yang mengalir untukmu, dan semoga Allah Swt menghadiahkan tempat terbaik di sisi-Nya, sebagaimana engkau telah menghadiahkan cinta terbaik dalam hidupku. Terima kasih telah mengajarkanku bahwa kasih seorang ibu tidak pernah selesai, bahkan ketika pertemuan di dunia telah usai.

Untuk Ayah dan keluargaku, Terima kasih telah menjadi tempatku kembali ketika langkah terasa berat, menjadi doa yang tak pernah berhenti dipanjatkan, dan menjadi alasan agar aku terus berdiri meski berkali-kali hampir menyerah.

Hari ini aku mengerti, Bahwa rindu tidak selalu meminta pertemuan, Bahwa kehilangan tidak selalu berarti akhir. Dan bahwa doa yang dipanjatkan dengan air mata tidak pernah benar-benar hilang. Skripsi ini bukan sekadar tanda bahwa pendidikan ini telah selesai. Ia adalah saksi bahwa cinta seorang ibu tetap hidup meski tak lagi terlihat, bahwa kasih seorang pasangan mampu menjadi kekuatan, dan bahwa Allah tidak pernah meninggalkan hamba-Nya yang terus berusaha dan berserah.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPAS Siswa SD”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasundan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan, dukungan, motivasi, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini. Segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan menjadi dorongan yang sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menjadi sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bandung, Juli 2026

Razan Rafiqi

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahilabbil'alamin washolatu wassalamu 'alaa asrofil anbiya i wal mursalin wa 'alaa Alihi washohbihi ajma'in amma ba'du,

Segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat, kasih sayang, dan pertolongan-Nya. Atas izin-Nya, perjalanan panjang yang penuh cerita ini akhirnya sampai pada titik akhir. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPAS Siswa SD”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasundan. Skripsi ini bukan sekadar syarat untuk memperoleh gelar, tetapi menjadi saksi dari perjalanan hidup yang mengajarkan arti rasa sakit, kehilangan, kesabaran, penolakan, keringat, darah, air mata, dan keteguhan. Penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, motivasi, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan ketulusan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Teruntuk Mamah, terima kasih telah menjadi cinta pertama, guru kehidupan, baik biologis maupun ideologis, dan tempat pulang yang paling menenangkan. Terima kasih atas setiap doa yang mamah langitkan, setiap pelukan yang menguatkan, dan setiap pengorbanan yang tak pernah mampu saya hitung. Gelar ini mungkin terlambat sampai ke pelukanmu, tetapi namamu akan selalu ada dalam setiap doa dan keberhasilan yang akan saya capai. Terima kasih telah menjadi alasan saya belajar tentang kasih sayang, ketulusan, dan arti perjuangan. Ada begitu banyak hari ketika saya berharap Mamah masih ada untuk mendengar cerita tentang revisi yang akhirnya selesai, tentang rasa lelah yang perlahan terbayarkan, dan tentang hari ketika nama saya akhirnya menyandang gelar yang sejak dulu Mamah selalu doakan dan damba-dambakan. Semoga suatu saat nanti Allah mempertemukan kita kembali di surga-Nya. Aamiin.

2. Teruntuk bapak, terima kasih telah menjadi sosok yang tetap berdiri tegar di tengah begitu banyak ujian. Terima kasih atas setiap doa, pengorbanan, dan kasih sayang yang tidak pernah berkurang. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan dalam setiap langkah bapak.
3. Bapak Prof. Azhar Effendi, S.E., M.Sc. selaku Rektor Universitas Pasundan.
4. Ibu Hj. Dini Riani, S.E., M. Mselaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan.
5. Ibu Dr. Rina Indriani, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pasundan.
6. Bapak Acep Roni Hamdani, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pasundan.
7. Bapak Dr. Darda Abdullah Sjam, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang sudah membimbing serta meluangkan waktu dan tenaganya dalam menyempurnakan penyusunan skripsi.
8. Bapak Acep Roni Hamdani, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang sudah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Ibu Dahlia Rineva Puspitasari, S.S., M.Pd. selaku Dosen Wali atas bimbingan, arahan, dan motivasi yang telah diberikan selama masa studi.
10. Terima kasih kepada keluarga, sahabat, dan semua pihak yang telah hadir, membantu, menguatkan, serta mendoakan saya. Kalian mungkin tidak pernah benar-benar tahu bahwa kehadiran dan dukungan sekecil apa pun mampu menjadi alasan bagi saya untuk tetap melanjutkan langkah di saat hati sedang kehilangan arah.
11. Teruntuk teman-temanku Muhyi, ikok, kubarkan, CTGR, ISC dan semua yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang selalu ada di saat saya membutuhkan bantuan, yang tanpa pamrih meluangkan waktu dan harapan serta menguatkan ketika saya hampir menyerah. Kehadiranmu bukan hanya sekadar teman seperjuangan, tetapi juga menjadi bagian penting yang membantu saya tetap bertahan dan melangkah hingga sampai pada titik ini. Setiap kebersamaan, setiap percakapan sederhana, dan setiap bantuan kecil

yang diberikan memiliki arti yang besar dalam perjalanan ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan menjadi amal yang bernilai di sisi Allah Swt., dan semoga kita semua senantiasa diberikan kemudahan, keberkahan, serta kesuksesan dalam setiap langkah kehidupan.

12. Untuk seseorang yang Allah kirimkan sebagai teman sekaligus pendamping hatiku. Terima kasih karena hadir pada musim paling sunyi dalam hidupku. Saat kehilangan membuatku lupa bagaimana cara tersenyum, engkau datang tanpa banyak janji, tetapi memilih tinggal. Engkau menyaksikan air mata yang tidak diketahui banyak orang, mendengar doa-doa yang kupanjatkan dengan suara yang nyaris patah, dan tetap memilih untuk berjalan bersamaku. Jika skripsi ini adalah akhir dari sebuah perjalanan, maka engkau adalah salah satu alasan mengapa perjalanan ini tidak pernah berhenti di tengah jalan. Terima kasih telah menggenggam tangan saya ketika dunia terasa begitu berat, tetap bertahan ketika saya dipenuhi keraguan, dan tidak pernah lelah meyakinkan saya bahwa saya mampu melewati semua ini. Terima kasih karena telah menjadi pendengar terbaik, penyemangat tanpa henti, dan tempat saya menemukan kekuatan ketika saya merasa tidak lagi memilikinya. Apa pun yang akan terjadi di masa depan, namamu akan selalu menjadi bagian dari cerita di balik keberhasilan sederhana ini.
13. Untuk diri saya sendiri, Terima kasih karena memilih bertahan. Terima kasih karena tetap melangkah meskipun hati pernah hancur oleh kehilangan. Terima kasih karena mampu bangkit setiap kali merasa tidak sanggup lagi. Saya belajar bahwa menjadi kuat bukan berarti tidak pernah menangis, melainkan tetap berjalan meski air mata terus mengalir. Semoga suatu hari nanti, ketika saya membuka kembali halaman-halaman skripsi ini, saya tidak hanya mengingat gelar yang berhasil diraih, tetapi juga mengingat bahwa ada seorang ibu yang menjadi alasan terbesar saya untuk tidak menyerah. Walaupun beliau tidak lagi membersamai langkah ini, cinta, doa, dan didikannya akan selalu hidup dalam setiap pencapaian yang saya raih.

PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPAS SISWA SD

Oleh:

Razan Rafiqi

NIM 225060106

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar akibat pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan besarnya pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa SD. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *nonequivalent pretest-posttest control group*. Populasi sampel penelitian terdiri atas siswa kelas III-A sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B sebagai kelas kontrol di SDN 235 Lengkok Kecil Bandung. Data diperoleh melalui tes hasil belajar dan dianalisis menggunakan uji normalitas, *paired sample test*, *independent sample test*, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 51,77 menjadi 81,66 dengan peningkatan sebesar 29,88, sedangkan kelas kontrol meningkat sebesar 12,40. Hasil uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,612 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,210. Dengan demikian, model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva terbukti memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Guru dan sekolah disarankan memanfaatkan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci : *Cooperative Learning*, *Team Games Tournament*, Canva, hasil belajar, IPAS.

***THE EFFECT OF THE COOPERATIVE LEARNING MODEL
OF TEAM GAMES TOURNAMENT TYPE ASSISTED BY CANVA
APPLICATION ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN
ELEMENTARY SCHOOL SCIENCE AND SOCIAL STUDIES
(IPAS)***

By:

Razan Rafiqi
NIM 225060106

ABSTRACT

This study was motivated by the low science learning outcomes of elementary school students due to teacher-centered instructional practices. The study aimed to determine the improvement in learning outcomes and the magnitude of the effect of the Team Games Tournament (TGT) type of Cooperative Learning model assisted by the Canva application on elementary school students' science learning outcomes. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent pretest-posttest control group design. The research sample consisted of Grade III-A students as the experimental class and Grade III-B students as the control class at SDN 235 Lengkong Kecil Bandung. Data were collected through learning achievement tests and analyzed using the normality test, paired-sample t-test, independent-sample t-test, and N-Gain analysis. The results showed that the mean score of the experimental class increased from 51.77 to 81.66, representing an improvement of 29.88 points, while the control class improved by 12.40 points. The results of the paired-sample t-test and independent-sample t-test indicated a significance value of $0.000 < 0.05$. Furthermore, the N-Gain score of the experimental class was 0.612, which was higher than that of the control class (0.210). Therefore, the Team Games Tournament (TGT) type of Cooperative Learning model assisted by the Canva application was proven to have a very large effect on improving elementary school students' science learning outcomes. Teachers and schools are encouraged to implement innovative technology-based learning models to enhance the quality of instruction.

Keywords: *Cooperative Learning , Team Games Tournament, Canva, learning outcomes, Science and Social Studies (IPAS).*

PANGARUH MODÉL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* NU DIBANTU KU APLIKASI CANVA KANA HASIL DIAJAR DINA PANGAJARAN IPAS MURID SD

Ku:

Razan Rafiqi
NIM 225060106

RINGKESAN

Panalungtikan ieu dilaksanakeun dumasar kana handapna hasil diajar IPAS murid sakola dasar anu disababkeun ku prosés pangajaran anu masih museur ka guru. Tujuan tina ieu panalungtikan nyaéta pikeun mikanyaho kanaékan hasil diajar sarta gedéna pangaruh modél Cooperative Learning tipe Team Games Tournament (TGT) kalayan pangrojong aplikasi Canva kana hasil diajar IPAS murid sakola dasar. Ieu panalungtikan ngagunakeun pamarekan kuantitatif kalayan métode quasi experiment sarta rarancang nonequivalent pretest-posttest control group design. Populasi sampel panalungtikan ngawengku murid kelas III-A minangka kelas ékspérimén jeung kelas III-B minangka kelas kontrol di SDN 235 Lengkong Kecil Bandung. Data dikumpulkeun ngaliwatan tés hasil diajar sarta dianalisis ngagunakeun uji normalitas, paired sample t-test, independent sample t-test, jeung N-Gain. Hasil panalungtikan nuduhkeun yén rata-rata peunteun kelas ékspérimén naék tina 51,77 jadi 81,66, kalayan kanaékan 29,88 poin, sedengkeun kelas kontrol ngan ngalaman kanaékan 12,40 poin. Hasil paired sample t-test jeung independent sample t-test nuduhkeun yén nilai signifikansi nyaéta $0,000 < 0,05$. Peunteun N-Gain kelas ékspérimén nyaéta 0,612, leuwih luhur tibatan kelas kontrol anu ngahontal 0,210. Ku kituna, modél Cooperative Learning tipe Team Games Tournament (TGT) kalayan pangrojong aplikasi Canva kabuktian miboga pangaruh anu kacida gedéna dina ngaronjatkeun hasil diajar IPAS murid sakola dasar. Ku kituna, guru jeung sakola dipiharep sangkan ngamangpaatkeun modél pangajaran anu inovatif tur dumasar kana téknologi pikeun ngaronjatkeun kualitas prosés pangajaran.

Kecap Galeuh: *Cooperative Learning* , *Team Games Tournament*, Canva, hasil diajar, IPAS.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	19
A. Latar Belakang	19
B. Identifikasi masalah	25
C. Batasan Masalah.....	26
E. Tujuan Penelitian.....	26
F. Manfaat Penelitian	27
G. Definisi Operasional.....	28
H. Sistematika Skripsi.....	30
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN	33
A. Kajian Teori.....	33
B. Penelitian Terdahulu.....	55
C. Kerangka Pemikiran.....	58
D. Asumsi dan Hipotesis.....	60
BAB III METODE PENELITIAN	63
A. Pendekatan dan Desain Penelitian	63
B. Subjek dan Objek Penelitian	66
C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	67
D. Teknik Analisis Data	74

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	88
A. Hasil Penelitian	88
B. Pembahasan.....	109
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	122
A. Kesimpulan	122
B. Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA.....	126
LAMPIRAN.....	130
RIWAYAT HIDUP.....	215

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subjek Penelitian Kelas III-A dan III-B	66
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Instrumen Soal	69
Tabel 3.3 Rubrik penilaian soal.....	73
Tabel 3.4 Hasil uji validitas.....	75
Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas	77
Tabel 3.6 Hasil uji reliabilitas	77
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kesukaran	78
Tabel 3.8 Hasil uji tingkat kesukaran	78
Tabel 3.9 Kriteria Daya Pembeda	79
Tabel 3.10 Hasil Uji Daya Beda.....	79
Tabel 3.11 Rekapitulasi uji validitas dan reliabilitas.....	80
Tabel 3.12 Rekapitulasi uji Tingkat kesukaran dan uji daya pembeda	81
Tabel 3.13 Kriteria skor N-Gain.....	86
Tabel 4.1 Hasil uji homogenitas	99
Tabel 4.2 Hasil uji normalitas	100
Tabel 4.3 Hasil pretest posttest kelas eksperimen	101
Tabel 4.4 Hasil uji paired sample test	102
Tabel 4.5 selisih rata-rata pretest dan posttest kelas eksperimen	103
Tabel 4.6 Hasil pretest dan posttest kelas kontrol	103
Tabel 4.7 Hasil uji paired sample test kelas kontrol.....	104
Tabel 4.8 Hasil uji N-Gain	106
Tabel 4.9 Hasil uji independent sample test.....	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fitur – fitur Canva	45
Gambar 2.2 Kerangka pemikiran	58
Gambar 2.3 Paradigma Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.1 Komponen dan proses penelitian kuantitatif.....	64
Gambar 3.2 Nonequivalent Control Group design	65
Gambar 4.1 Pelaksanaan pretest kelas eksperimen.....	88
Gambar 4.2 Kegiatan pendahuluan	89
Gambar 4.3 Class presentation.....	89
Gambar 4.4 Team	90
Gambar 4.5 Games siswa berbaris di depan	90
Gambar 4.6 Siswa memindahkan karakter monopoli	90
Gambar 4.7 Tournament.....	91
Gambar 4.8 Team Recognition.....	91
Gambar 4.9 Pelaksanaan posttest kelas eksperimen	91
Gambar 4.10 Refleksi dan penutup.....	92
Gambar 4.11 Pelaksanaan Pretest kelas kontrol.....	95
Gambar 4.12 Proses Pembelajaran.....	95
Gambar 4.13 Pelaksanaan Posttest kelas kontrol.....	96

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	118
Lampiran A.1 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	131
Lampiran A.2 Surat Permohonan Observasi Awal.....	132
Lampiran A.3 Surat Permohonan izin penelitian kepada Kesbangpol.....	133
Lampiran A.4 Surat izin dari Kesbangpol.....	134
Lampiran A.5 Surat Permohonan Izin Penelitian Kepada Dinas Pendidikan	135
Lampiran A.6 Surat Balasan Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	136
Lampiran A.7 Surat Balasan Izin Penelitian dari Sekolah	137
Lampiran A.8 Berita Acara Bimbingan Dosen Pembimbing I.....	138
Lampiran A.9 Berita Acara Bimbingan Dosen Pembimbing II	141
Lampiran A.10 Lembar Uji <i>Judgement</i>	144
Lampiran A.11 Surat Hasil Uji Turnitin.....	150
LAMPIRAN B.....	138
Lampiran B.1 Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	151
Lampiran B.2 Modul Ajar Kelas Kontrol	165
Lampiran B.3 Rubrik Penilaian soal Pretest-Posttest	176
Lampiran B.4 Kisi-kisi Instrumen Tes	177
Lampiran B.5 Asesmen individu <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	181
Lampiran B.6 Lembar Observasi Kelas Eksperimen	184
LAMPIRAN C.....	173
Lampiran C.1 Data Mentah SPSS Uji Instrumen Soal Pretest dan Posttest	193
Lampiran C.2 Hasil Uji Validitas	194
Lampiran C.3 Hasil Uji Reliabilitas.....	196
Lampiran C.4 Hasil Tingkat Kesukaran.....	197
Lampiran C.5 Hasil Uji Daya Pembeda.....	198
Lampiran C.6 Data <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen	199
Lampiran C.7 Data <i>Pretest Posttest</i> Kelas Kontrol.....	200
Lampiran C.8 Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kontrol	202
LAMPIRAN D	185
Lampiran D.1 Foto Kegiatan Peneliti	205

Lampiran D.2 Hasil Pretest Siswa	206
Lampiran D.3 Hasil Posttest Siswa	209
Lampiran D.4 Lembar Kerja Siswa	212

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia merupakan elemen yang sangat penting dan telah berkembang sejak lama. Perkembangannya menunjukkan proses yang panjang dengan berbagai fase, tantangan, serta dinamika perubahan dari waktu ke waktu. Dalam proses tersebut, diterapkan beragam pendekatan, model, dan lingkungan pembelajaran yang dirancang untuk menunjang proses belajar serta mengembangkan potensi individu dalam berbagai dimensi kehidupan.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 mengenai Sistem Pendidikan Nasional dalam Lembaran Negara Republik Indonesia, dinyatakan sebagai berikut "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Pendidikan yang bermutu tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi semata, tetapi juga pada upaya memberikan makna yang lebih mendalam terhadap informasi tersebut sehingga mampu membentuk pola pikir yang kritis, sistematis, dan teliti. Melalui proses ini, siswa tidak hanya mengetahui, tetapi juga memahami, menganalisis, serta mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam berbagai situasi kehidupan. Pendidikan pada hakikatnya diperoleh melalui serangkaian proses belajar yang berlangsung secara berkelanjutan dan terarah.

Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang dan sistematis. Setiap langkah pembelajaran harus disusun secara terstruktur agar selaras dengan tujuan pendidikan yang

ingin dicapai. Selain itu, keberhasilan pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan belajar serta suasana pembelajaran yang mendukung, seperti interaksi yang aktif antara guru dan siswa, penggunaan model pembelajaran yang tepat, serta keterlibatan siswa secara optimal. Dengan demikian, proses pembelajaran yang dirancang secara baik akan mampu mendorong tercapainya tujuan pendidikan secara efektif dan efisien.

Dalam perspektif Islam, pendidikan tidak hanya berorientasi pada pengembangan intelektual, tetapi juga mencakup pembinaan akhlak dan spiritual. Proses belajar dipandang sebagai bagian dari ibadah yang bertujuan untuk mendekatkan diri kepada Allah serta mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam Al-Qur'an, khususnya pada Surah Al-'Alaq ayat 1–5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.*”

Ayat tersebut menegaskan bahwa aktivitas membaca, berpikir, dan belajar merupakan perintah langsung dari Allah. Oleh karena itu, pendidikan dalam Islam tidak hanya menekankan penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter, seperti kejujuran, ketelitian, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan spiritual secara seimbang.

Selain itu, dalam perspektif budaya Sunda, nilai pendidikan juga tercermin dalam berbagai peribahasa yang sarat makna. Salah satunya adalah “*cageur, bageur, bener, pinter*”, yang menggambarkan tujuan pendidikan tidak hanya mencetak individu yang cerdas (*pinter*), tetapi juga sehat jasmani (*cageur*), berperilaku baik (*bageur*), dan memiliki kebenaran

dalam sikap serta tindakan (*bener*). Peribahasa ini menunjukkan bahwa pendidikan harus mengembangkan manusia secara utuh, baik dari aspek intelektual, moral, maupun sosial.

Dengan demikian, baik dalam perspektif Islam maupun budaya lokal Sunda, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan kepribadian yang utuh, sehingga siswa mampu berpikir kritis, berakhlak baik, serta berkontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat.

Implikasi dari pandangan tersebut terhadap pembelajaran di sekolah dasar adalah bahwa hasil belajar, khususnya pada ranah kognitif, tidak hanya dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat informasi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menerapkan, menganalisis, hingga mengevaluasi pengetahuan yang diperoleh. Hasil belajar kognitif mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran yang diukur melalui proses berpikir yang sistematis dan terarah.

Dengan demikian, hasil belajar kognitif siswa SD menunjukkan sejauh mana siswa mampu mengolah informasi secara logis, menghubungkan konsep, serta menyelesaikan permasalahan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki. Hal ini menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan pembelajaran, terutama dalam kaitannya dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis yang menjadi salah satu tujuan utama dalam proses pendidikan.

Namun demikian, capaian hasil belajar kognitif siswa Indonesia masih menunjukkan kondisi yang memprihatinkan. Berdasarkan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2022, "skor literasi sains siswa Indonesia berada pada angka 383, jauh di bawah rata-rata negara OECD sebesar 485. Selain itu, hanya sekitar 34% siswa Indonesia yang mencapai Level 2 atau lebih, yaitu level minimum yang menunjukkan kemampuan memahami dan menerapkan konsep sains dasar dalam konteks sederhana" (OECD, 2023, hlm. 4). Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas siswa Indonesia belum memiliki

penguasaan konsep yang memadai, yang salah satunya dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran sejak jenjang sekolah dasar.

Permasalahan rendahnya hasil belajar kognitif tersebut juga tercermin pada konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Mata pelajaran IPAS dirancang untuk mengintegrasikan konsep IPA dan IPS secara kontekstual agar siswa mampu memahami fenomena alam dan sosial di sekitarnya. Akan tetapi, dalam praktiknya pembelajaran IPAS masih sering dilaksanakan secara konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta hasil belajar kognitif siswa (Kemendikbudristek, 2022, hlm. 15).

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 235 Lengkong Kecil Bandung pada tanggal 4 Februari 2026 dalam mata pelajaran IPAS kelas III. Pada kelas III-A terdapat total 18 siswa, dengan 10 siswa telah memenuhi nilai KKTP dan 8 siswa belum memenuhi KKTP. Nilai KKTP yang ditetapkan adalah 75, namun rata-rata nilai yang diperoleh siswa di kelas ini masih berada di bawah standar, yaitu sebesar 68,4. Sementara itu, pada kelas III-B terdapat 20 siswa, dengan 11 siswa telah memenuhi KKTP dan 9 siswa belum memenuhi KKTP. Sama halnya dengan kelas III-A, rata-rata nilai kelas III-B juga belum mencapai nilai KKTP, yaitu sebesar 69,8.

Secara keseluruhan, rata-rata nilai dari kedua kelas adalah 68,8, yang menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa masih berada di bawah kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar secara optimal, sehingga diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran IPAS yang berlangsung belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan kognitif siswa. Rendahnya persentase ketuntasan dan nilai rata-rata kelas memperkuat urgensi perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, aktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh

karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep secara bermakna, seperti model *Cooperative Learning* tipe berbantuan aplikasi Canva, untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPAS.

Selain rendahnya capaian nilai, selama proses pembelajaran berlangsung peneliti juga mengamati bahwa siswa cenderung pasif, kurang antusias, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS yang bersifat konseptual. Aktivitas pembelajaran lebih didominasi oleh penjelasan guru, sementara keterlibatan siswa dalam diskusi, kerja kelompok, dan kegiatan interaktif masih terbatas. Jika kondisi ini dibiarkan, maka akan berdampak pada rendahnya penguasaan konsep dasar IPAS, menurunnya motivasi belajar, serta terhambatnya perkembangan kemampuan berpikir siswa pada jenjang pendidikan berikutnya.

Hasil belajar kognitif dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain model pembelajaran yang digunakan, tingkat keterlibatan aktif siswa, interaksi sosial dalam pembelajaran, serta pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa (Slavin, 2020, hlm. 109). Berdasarkan teori konstruktivisme sosial, pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi sosial dan kerja sama dalam lingkungan belajar (Vygotsky dalam Slavin, 2020, hlm. 112). Oleh karena itu, pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan belajar melalui pengalaman langsung diyakini lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif.

Salah satu model pembelajaran yang berlandaskan teori konstruktivisme sosial adalah model *Cooperative Learning*. Model ini menekankan kerja sama siswa dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Salah satu tipe *Cooperative Learning* yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah *Teams Games Tournament*. Model *Team Games Tournament* mengombinasikan kerja tim dengan unsur permainan dan kompetisi

akademik yang sehat, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa, serta pemahaman konsep (Slavin, 2020, hlm.120).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inovatif berbasis kolaboratif dan teknologi memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Maulianni dkk. (2026, hlm. 6) menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* berbantuan media Canva pada pembelajaran IPAS materi ekosistem mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 0% menjadi 26,6% pada siklus I dan meningkat hingga 86,6% pada siklus II. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media visual interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian oleh Putri dkk. (2025, hlm. 8) mengungkapkan bahwa implementasi model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan media game edukasi berbasis Canva pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar dari 42,5% pada kondisi awal menjadi 61,90% pada siklus I, dan mencapai 85,71% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* yang dipadukan dengan media berbasis permainan digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan.

Selain itu, Desvita (2024, hlm. 5) juga menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dan teknologi digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas belajar dan kemampuan kognitif siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari keterlibatan siswa yang lebih aktif serta hasil belajar yang lebih baik setelah penerapan model pembelajaran.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning*, khususnya tipe *Team Games Tournament* yang dipadukan dengan media Canva, memiliki potensi yang kuat dalam

meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. Namun, perbedaan konteks penelitian menunjukkan perlunya kajian lebih lanjut pada pembelajaran IPAS untuk memperoleh hasil yang lebih spesifik dan mendalam.

Untuk mengoptimalkan penerapan model *Team Games Tournament*, diperlukan dukungan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu media yang relevan adalah aplikasi Canva, yang memungkinkan penyajian materi pembelajaran secara visual, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan perhatian, pemahaman konsep, dan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan (Sari & Prasetyo, 2023, hlm. 10).

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, penulis tertarik untuk meneliti dan mengkaji topik ini dengan dalam penelitian berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPAS Siswa SD”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah yang dapat dikemukakan oleh penulis, sebagai berikut :

1. Hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPAS masih rendah dan belum mencapai KKTP.
2. Persentase ketuntasan belajar siswa masih rendah, dengan lebih dari 50% siswa belum tuntas.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga keaktifan siswa rendah.
4. Siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS.
5. Pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat konseptual masih rendah.
6. Model pembelajaran yang digunakan belum mampu memfasilitasi kerja sama dan interaksi sosial siswa.

7. Keterlibatan siswa dalam diskusi dan aktivitas kelompok masih terbatas.
8. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih kurang optimal.
9. Pembelajaran belum menggunakan pendekatan yang menarik, interaktif, dan menyenangkan.
10. Belum diterapkannya model pembelajaran inovatif seperti *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan Canva.

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* sebagai variabel terikat dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.
2. Penelitian ini hanya mengkaji hasil belajar siswa pada ranah kognitif (C1-C6) sebagai variabel terikat, yang diukur melalui tes hasil belajar pada mata pelajaran IPAS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di paparkan, permasalahan pada penelitian ini dapat di rumuskan diantaranya :

1. Bagaimana gambaran proses implementasi model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva dalam pembelajaran IPAS Siswa SD?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPAS siswa setelah diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa SD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka dapat diungkapkan tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Untuk memberikan gambaran proses implementasi model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva dalam pembelajaran IPAS Siswa SD.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS siswa setelah diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa SD.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait upaya peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan model pembelajaran inovatif dan pemanfaatan media berbasis teknologi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Membantu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, terutama dalam memahami, mengaplikasikan, dan menganalisis materi IPAS secara lebih optimal.

b. Bagi Siswa

Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

c. Bagi Sekolah

Menjadi referensi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

d. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

G. Definisi Operasional

1. Model *Cooperative Learning*

Adawiyah dkk. (2025, hlm.122) menyatakan model *Cooperative Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas kolaboratif antar siswa dalam kelompok kecil guna mencapai tujuan pembelajaran secara kolektif.

Selain itu, Usman (2022, hlm. 202) menjelaskan *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok untuk saling bekerja sama dalam memahami materi pembelajaran. Pernyataan ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang berperan dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut, Isjoni (2021, hlm. 23), menyatakan bahwa *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang mengorganisasikan siswa dalam kelompok kecil untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran menekankan pada aktivitas kolaboratif yang memungkinkan siswa saling membantu dalam memahami materi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama siswa dalam kelompok kecil melalui aktivitas kolaboratif untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama. Model ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang saling berinteraksi, berdiskusi, dan membantu dalam memahami materi, sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

2. Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*

Artini dkk. (2024 hlm. 45) menjelaskan bahwa *Team Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk membangun suasana belajar yang aktif melalui interaksi sosial, meningkatkan motivasi belajar, serta menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui perpaduan kerja sama dan kompetisi antar siswa.

Sejalan dengan itu, Rahmawati dkk. (2023, hlm. 65) menyebutkan bahwa model *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kerja sama kelompok dengan kompetisi melalui permainan yang terstruktur, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Sementara itu Wibowo dkk. (2022, hlm. 213) menyatakan *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok kecil untuk belajar bersama, kemudian mengikuti turnamen akademik sebagai bentuk evaluasi yang mendorong partisipasi aktif dan tanggung jawab individu.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran yang mengorganisasikan siswa dalam kelompok kecil heterogen untuk belajar secara kolaboratif, yang kemudian dipadukan dengan permainan dan turnamen akademik guna meningkatkan pemahaman, motivasi, serta hasil belajar siswa.

3. Aplikasi Canva

Rahmawati dkk. (2023, hlm.67) menyatakan bahwa Canva merupakan platform desain grafis berbasis digital yang memfasilitasi pengguna dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran visual, seperti presentasi, poster, dan video, dengan cara yang praktis serta tampilan yang menarik.

Selanjutnya, Sari dkk. (2022, hlm. 88) menjelaskan bahwa Canva adalah platform desain yang menyediakan berbagai template dan fitur visual yang memudahkan guru dan siswa dalam menyusun media pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan desain khusus.

Lebih lanjut, Pratama dan Lestari (2021, hlm. 47) mengemukakan bahwa Canva merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui penyajian materi yang visual, kreatif, dan komunikatif.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disebutkan bahwa Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis digital yang

digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif melalui berbagai fitur dan template, sehingga memudahkan pemahaman serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

4. Hasil Belajar Siswa

Lestariani (2023, hlm. 220) menyatakan bahwa hasil belajar kognitif merupakan hasil yang diperoleh siswa dalam ranah pengetahuan yang diukur melalui kemampuan mengingat, memahami, dan mengaplikasikan materi pembelajaran.

Selanjutnya, Puspitasari dan Budiyo (2024, hlm. 51) menjelaskan bahwa hasil belajar kognitif merupakan perubahan kemampuan intelektual siswa yang ditunjukkan melalui penguasaan konsep dan kemampuan berpikir setelah mengikuti pembelajaran.

Lebih lanjut, Sari dkk. (2022, hlm. 90) mengemukakan bahwa hasil belajar kognitif adalah capaian belajar siswa yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami informasi, serta menyelesaikan masalah berdasarkan materi yang dipelajari.

Berdasarkan penjelasan para ahli tersebut, Hasil belajar kognitif siswa merupakan perubahan kemampuan intelektual dalam ranah pengetahuan yang meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan mengolah informasi setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar kognitif siswa dalam penelitian ini adalah tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi IPAS yang diukur melalui tes hasil belajar berdasarkan indikator kognitif, meliputi mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4), yang dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai.

H. Sistematika Skripsi

Berdasarkan pada Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP UNPAS (2024, hlm. 27-38) langkah penyusunan skripsi yang digunakan yaitu:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bagian Bab I pendahuluan ini memiliki tujuan untuk membawa pembaca ke dalam suatu topik masalah yang diteliti. Fungsi dari pendahuluan ini adalah menjelaskan rasionalitas alasan di lakukannya penelitian, yakni adanya suatu masalah yang membutuhkan penyelidikan mendalam. Masalah penelitian ini ada karena terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan, dan dengan adanya pendahuluan diharapkan dapat memberikan gambaran kepada pembaca mengenai permasalahan dan pembahasan yang ada. pendahuluan ini sebaiknya dapat mempermudah pembaca dalam memahami pokok isi skripsi.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Pada bagian Bab II kajian teori ini berisi pembahasan teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang dilakukan. Adanya kajian teori peneliti mampu merumuskan definisi konsep dan definisi operasional variabel. Kajian teori juga dilanjutkan dengan merumuskan kerangka pemikiran yang menjelaskan hubungan antar variabel yang ada dalam penelitian. Kajian teoritis yang disajikan dalam Bab II pada tatanan skripsi dipergunakan sebagai teori yang dipersiapkan untuk membahas hasil penelitian. Kajian teoritis yang disajikan dalam Bab II pada struktur skripsi berfungsi sebagai landasan teoritis yang telah disiapkan untuk menguraikan dan membahas hasil penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bagian Bab III ini memuat informasi mengenai metodologi penelitian, desain penelitian, subjek serta tujuan penelitian, pengumpulan data, dan perangkat penelitian. Ini juga mencakup metode dan detail tahapan serta teknik penelitian yang digunakan untuk memecahkan masalah dan menarik kesimpulan.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian Bab IV ini menjelaskan gagasan pokok dari hasil penelitian yang berdasarkan hasil pengolahan dan penjabaran data dalam beberapa format yang dapat digambarkan sesuai dengan urutan pembentukan masalah penelitian bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Pada bagian Bab V ini memberikan ringkasan tentang hasil penelitian dan memberikan saran kepada pembaca, peneliti, atau pembuat kebijakan mengenai temuan hasil analisis dan rekomendasi untuk masa mendatang.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*

a. Model Pembelajaran

1) Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen fundamental dalam sistem pembelajaran yang berperan sebagai pedoman konseptual sekaligus operasional dalam mengelola proses belajar mengajar. Dalam perspektif modern, model pembelajaran tidak lagi dipandang sekadar sebagai langkah-langkah prosedural, melainkan sebagai suatu sistem yang mengintegrasikan berbagai unsur pembelajaran secara utuh.

Herianingtyas dkk. (2024, hlm. 15) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah desain pedagogis yang terstruktur, yang mengintegrasikan prinsip, pendekatan, sintaks, serta karakteristik siswa dalam suatu sistem pembelajaran. Pandangan ini menegaskan bahwa model pembelajaran memiliki dimensi perencanaan yang kuat, di mana guru tidak hanya menyusun langkah pembelajaran, tetapi juga mempertimbangkan aspek psikologis dan kebutuhan belajar siswa.

Selanjutnya, Kuncoro dkk. (2023, hlm. 1), mendefinisikan model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menjelaskan prosedur pembelajaran secara sistematis sebagai pedoman bagi pendidik dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Dalam pandangan ini menunjukkan adanya pergeseran paradigma dari *teacher-centered* menuju *student-centered learning*, di mana siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Sementara itu, Budiningsih (2023, hlm. 42) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan representasi konseptual yang mencakup komponen-komponen penting seperti sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, dan sistem

pendukung. Model pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai panduan teknis, tetapi juga sebagai kerangka sistemik yang mengatur interaksi antara guru, siswa, serta lingkungan belajar.

Berdasarkan ketiga pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka sistemik yang bersifat konseptual dan operasional, yang mengintegrasikan prinsip, langkah (sintaks), interaksi sosial, serta strategi pembelajaran untuk mengarahkan proses belajar secara terstruktur dan berpusat pada siswa. Model pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran, tetapi juga sebagai desain pedagogis yang memastikan terciptanya pengalaman belajar yang efektif, interaktif, dan bermakna.

2) Jenis-jenis model pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Rusman (2023, hlm. 16-20), model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran agar berlangsung secara efektif, terarah, dan bermakna. Berdasarkan karakteristik dan pendekatannya, terdapat beberapa jenis model pembelajaran yang umum digunakan dalam praktik pendidikan, yaitu sebagai berikut.

a) Model Pembelajaran Langsung (*Direct Learning*)

Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru dengan penyampaian materi secara eksplisit, terstruktur, dan sistematis. Dalam model ini, guru berperan dominan dalam menjelaskan konsep, memberikan contoh, serta membimbing latihan siswa. Model pembelajaran langsung efektif digunakan untuk menyampaikan materi yang bersifat faktual dan prosedural karena memungkinkan siswa memperoleh pemahaman konsep dasar secara jelas dan terkontrol.

b) Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama siswa dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Setiap anggota kelompok

bertanggung jawab terhadap pembelajaran individu dan kelompok. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar, keterampilan sosial, serta interaksi antarsiswa melalui aktivitas diskusi dan kerja sama kelompok.

c) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*)

Model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menjadikan masalah kontekstual sebagai titik awal pembelajaran. Siswa diarahkan untuk menganalisis masalah, mencari informasi, dan merumuskan solusi secara sistematis. Model ini bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kemandirian belajar siswa.

d) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan proyek untuk menghasilkan suatu produk atau karya tertentu. Proses pembelajaran berlangsung melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek. Model ini efektif untuk meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa karena menekankan pengalaman belajar secara langsung.

e) Model Pembelajaran Berbasis Inkuiri (*Inquiry-Based Learning*)

Model pembelajaran inkuiri adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif menemukan pengetahuan melalui proses bertanya, menyelidiki, mengumpulkan data, dan menarik kesimpulan. Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses berpikir siswa. Pembelajaran inkuiri mampu meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir ilmiah siswa.

f) Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*)

Model pembelajaran kontekstual menekankan hubungan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Dalam model ini, siswa didorong untuk menghubungkan konsep akademik dengan pengalaman mereka sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan bagi siswa. Pendekatan ini dirancang untuk

meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep melalui pengalaman konkret yang dekat dengan kehidupan nyata mereka.

g) Model Pembelajaran *Blended Learning*

Blended learning merupakan model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi atau daring. Pendekatan ini memanfaatkan kekuatan kedua konteks pembelajaran yaitu interaksi langsung di kelas serta fleksibilitas teknologi sehingga siswa dapat mengakses materi dan aktivitas belajar dengan lebih variatif dan fleksibel sesuai kebutuhan mereka.

Berdasarkan Jenis-Jenis model pembelajaran yang sudah disebutkan, penelitian ini menggunakan model *Cooperative Learning* sebagai landaskan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penerapan model *Cooperative Learning* memiliki keterkaitan yang erat dengan hasil belajar kognitif siswa. Model ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan kerja kelompok yang terstruktur, sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam. Melalui interaksi antarsiswa dalam kelompok, terjadi proses pertukaran informasi, diskusi, dan klarifikasi konsep yang mendorong aktivitas berpikir pada ranah kognitif, mulai dari mengingat, memahami, hingga menganalisis materi pembelajaran.

b. Model *Cooperative Learning*

1) Pengertian model *Cooperative Learning*

Model *Cooperative Learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama. Pendekatan ini berangkat dari asumsi bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila siswa terlibat secara aktif dalam interaksi sosial, saling bertukar ide, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Huda (2020, hlm. 32) menjelaskan bahwa *Cooperative Learning* adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk saling membantu dalam memahami materi melalui kerja sama dalam kelompok. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (teacher-centered), melainkan

beralih menjadi berpusat pada siswa (student-centered), sehingga siswa memiliki peran aktif dalam membangun pengetahuannya.

Selanjutnya, Rusman (2021, hlm. 203) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan adanya tanggung jawab bersama, di mana keberhasilan kelompok sangat bergantung pada kontribusi setiap anggota. Hal ini menunjukkan bahwa selain mengembangkan kemampuan kognitif, model ini juga menanamkan nilai tanggung jawab, kerja sama, dan saling ketergantungan positif antar siswa.

Sementara itu, Suprijono (2022, hlm. 58) memandang *Cooperative Learning* sebagai konsep pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok heterogen untuk bertukar ide dan memecahkan masalah secara bersama. Keheterogenan kelompok ini menjadi aspek penting karena memungkinkan terjadinya saling melengkapi antar anggota, baik dari segi kemampuan akademik maupun latar belakang sosial.

Dengan demikian, *Cooperative Learning* tidak hanya berfungsi sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan komunikasi, serta sikap kolaboratif siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan ketiga pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang mengorganisasikan siswa dalam kelompok kecil yang heterogen dengan menekankan kerja sama, tanggung jawab individu dan kelompok, serta interaksi aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Model ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar kognitif, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial, sikap kolaboratif, dan kemampuan komunikasi siswa.

2) Tipe-tipe *Cooperative Learning*

Pembelajaran *Cooperative Learning* terdiri atas beberapa tipe yang dikembangkan untuk meningkatkan keaktifan siswa, interaksi sosial, serta pencapaian hasil belajar, khususnya pada ranah kognitif. Setiap tipe memiliki langkah-langkah (sintaks) yang berbeda, namun tetap berlandaskan pada

prinsip kerja sama, tanggung jawab individu, dan ketergantungan positif antarsiswa (Rusman, 2022, hlm. 206).

a) *Student Teams Achievement Division (STAD)*

STAD merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok kecil heterogen untuk mempelajari materi pelajaran. Setelah pembelajaran kelompok, siswa mengerjakan kuis secara individu, dan hasil kuis tersebut digunakan untuk menentukan skor kelompok. Tipe ini efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar kognitif siswa

b) *Teams Games Tournament*

Teams Games Tournament adalah tipe *Cooperative Learning* yang memadukan pembelajaran kelompok dengan permainan akademik dan turnamen. Siswa belajar dalam kelompok, kemudian mengikuti kompetisi melalui permainan yang dirancang sesuai materi pelajaran. *Team Games Tournament* bertujuan meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta penguasaan materi secara kognitif dalam suasana belajar yang menyenangkan.

c) *Jigsaw*

Tipe Jigsaw membagi materi pembelajaran ke dalam beberapa bagian, di mana setiap siswa bertanggung jawab mempelajari satu bagian tertentu sebagai anggota kelompok ahli. Selanjutnya, siswa mengajarkan bagian tersebut kepada kelompok asalnya. Tipe ini menekankan tanggung jawab individu dan kerja sama dalam membangun pemahaman konsep.

d) *Think Pair Share (TPS)*

Think Pair Share merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan tiga tahap utama, yaitu berpikir secara individu, berdiskusi dengan pasangan, dan berbagi hasil diskusi kepada kelas. Tipe ini memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk aktif berpikir dan mengemukakan pendapat, sehingga mendukung peningkatan hasil belajar kognitif.

e) *Numbered Heads Together (NHT)*

Numbered Heads Together adalah tipe *Cooperative Learning* yang menuntut setiap anggota kelompok untuk siap menjawab pertanyaan karena

guru akan memanggil nomor siswa secara acak. Tipe ini mendorong tanggung jawab individu dan keterlibatan aktif seluruh anggota kelompok dalam memahami materi pembelajaran.

f) Group Investigation (GI)

Group Investigation merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara aktif dalam perencanaan, penyelidikan, dan penyajian hasil belajar. Siswa bekerja sama untuk mengkaji suatu topik secara mendalam, sehingga tipe ini sangat mendukung pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan pemahaman konseptual

Berdasarkan berbagai tipe pembelajaran dalam model *Cooperative Learning*, penelitian ini memilih tipe *Team Games Tournament* sebagai model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Pemilihan tipe *Team Games Tournament* didasarkan pada karakteristik pembelajaran IPAS yang menuntut keterlibatan aktif siswa, pemahaman konsep, serta kemampuan menerapkan pengetahuan melalui kegiatan belajar yang bermakna. *Team Games Tournament* merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang memadukan kerja sama dalam kelompok dengan permainan akademik dan turnamen, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat.

Dalam pembelajaran IPAS, siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal konsep, tetapi juga memahami, menganalisis, dan menerapkan konsep-konsep ilmiah dalam kehidupan sehari-hari. Melalui penerapan *Team Games Tournament*, siswa belajar dalam kelompok heterogen untuk mendiskusikan materi IPAS, saling membantu memahami konsep, serta mempersiapkan diri menghadapi permainan dan turnamen akademik. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk mengolah informasi secara aktif, menjelaskan kembali konsep yang dipelajari, dan memecahkan permasalahan IPAS secara kolaboratif, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

3) Karakteristik model *Cooperative Learning*

Adapun pendapat Rusman dalam Nurhayati (2022, hlm.27) mengatakan bahwa karakteristik *Cooperative Learning* yakni :

- a) Pembelajaran secara tim.

- b) Tim Adalah wadah pembelajaran Dimana siswa berkolaborasi dan saling mendukung dalam dalam menuntaskan tugas-tugas.
- c) Didasarkan pada manajemen kooperatif.
- d) Seperti biasanya, manajemen memiliki fungsi organisasi, perencanaan, serta kontrol.
- e) Kemajuan dalam bekerja sama
- f) Untuk mencapai tujuan yang diinginkan dibutuhkan Kerjasama yang baik di setiap anggota kelompok.
- g) Keterampilan bekerja sama.

Keterampilan bekerja sama dapat siswa wujudkan dalam aktifitas belajar. Sema anggota harus berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Hamdani dalam Muhammad Husni (2023, hlm. 30) mengemukakan "karakteristik pembelajaran cooperative diantaranya: (a) tiap anggota dalam kelompok memiliki peran tersendiri, serta (b) terdapat interaksi antara satu kelompok dengan kelompok lainnya atau antara satu siswa dengan siswa lainnya."

Berdasarkan kedua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan bekerja sama dalam pembelajaran kooperatif tercermin melalui keterlibatan aktif setiap siswa dalam kegiatan belajar, di mana seluruh anggota kelompok memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing. Proses pembelajaran tidak hanya menuntut partisipasi individu dalam kelompoknya, tetapi juga mendorong terjadinya interaksi antarsiswa, baik di dalam kelompok maupun antar kelompok, sehingga tercipta proses belajar yang kolaboratif, komunikatif, dan saling mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran.

4) Langkah-langkah model *Cooperative Learning*

Model *Cooperative Learning* memiliki sintaks atau Langkah-langkah yang harus dilakukan semuanya tanpa terkecuali. Putri dkk. (2024, hlm. 3) memaparkan Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

- a) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Guru memberikan atau menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang akan dicapai selama proses pembelajaran dan memotivasi siswa. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang tujuan yang akan

dicapai dan memberikan kata-kata nasehat agar dapat menumbuhkan rasa semangat siswa

- b) Menyajikan informasi. Langkah kedua yaitu menyajikan atau menyampaikan informasi, disini guru menyampaikan topik pembelajaran kepada siswanya lewat bahan bacaan.
- c) Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar. Setelah guru menyampaikan tujuan dan motivasi serta memberikan informasi atau materi pembelajaran langkah yang berikutnya membagi siswa dalam kelompok belajar. Seperti yang sudah dijelaskan di awal bahwa model cooperative learning memfokuskan proses pembelajaran dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, yang bisa berisi 4-6 orang. Jadi guru dapat menentukan kelompok belajar siswa atau membiarkan siswa menentukan sendiri kelompoknya tetapi masih dalam pengawasan dan bimbingan guru.
- d) Membimbing kelompok bekerja dan belajar. Langkah yang keempat adalah memberikan bimbingan kepada kelompok belajar yang telah ditentukan. Guru memberi waktu diskusi kepada siswa namun tidak seutuhnya lepas tangan, tetap memberikan bimbingan mengenai materi yang telah dibagikan, sehingga siswa tetap mendapatkan peran guru ketika mereka melaksanakan proses pembelajaran.
- e) Evaluasi. Melakukan evaluasi terhadap pemahaman siswa tentang beragam materi pembelajaran atau mengadakan sesi di mana kelompok-kelompok siswa mempresentasikan hasil kerja mereka
- f) Memberikan apresiasi. Menghargai usaha dan pencapaian merupakan tindakan penting, dimana guru berupaya menemukan berbagai cara untuk memberikan apresiasi, baik terhadap usaha maupun hasil yang dicapai oleh individu maupun kelompok.

c. Model Cooperative Learning tipe Team Games Tournament

1) Pengertian model Cooperative Learning tipe Team Games Tournament

Menurut Efendi dkk. (2025, hlm. 2) model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang terdiri dari beberapa

tahapan utama yaitu penyajian kelas, pembentukan tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas kompetitif yang terstruktur.

Definisi ini menegaskan bahwa *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang sistematis dan berbasis sintaks yang jelas. Setiap tahapan memiliki fungsi instruksional tertentu, mulai dari pemberian konsep hingga evaluasi berbasis turnamen. Dengan demikian, *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* tidak sekadar permainan, tetapi merupakan desain pedagogis yang mengintegrasikan evaluasi formatif melalui kompetisi akademik.

Selanjutnya, Kurniawan dkk. (2026, hlm. 220) *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok untuk belajar bersama, kemudian mengikuti turnamen akademik guna meningkatkan keterlibatan, interaksi, dan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Pandangan ini menekankan fungsi tipe *Team Games Tournament* sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas interaksi belajar. Melalui turnamen, siswa terdorong untuk memahami materi secara lebih serius karena adanya tanggung jawab terhadap kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa tipe *team games tournament* memiliki dimensi kognitif sekaligus sosial yang kuat dalam pembelajaran.

Lebih lanjut, A'yun dkk. (2024, hlm. 3-4) menjelaskan bahwa *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dalam kelompok dan mengintegrasikan unsur permainan untuk menumbuhkan partisipasi aktif serta minat belajar siswa.

Berdasarkan ketiga pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan kerja kelompok dengan kompetisi akademik melalui permainan dan turnamen yang terstruktur. Model ini dirancang untuk meningkatkan hasil belajar, keaktifan, interaksi sosial, serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

2) Langkah – langkah *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*

Shoimin dkk. (2021, hlm. 85) tahapan dari pembelajaran model *Team Games Tournament* diantaranya :

- a) *Class Presentation*, pendidik menyajikan isi materi, tujuan pembelajaran, inti materi, dan penjelasan ringkas melalui metode pengajaran langsung atau melalui penyampaian ceramah.
- b) *Teams*, pendidik mengorganisir siswa ke dalam beberapa kelompok berdasarkan sejumlah faktor seperti hasil ulangan harian, jenis kelamin, latar belakang etnik, dan perbedaan ras, dengan setiap kelompok terdiri dari 4 hingga 5 anggota.
- c) *Game*, siswa masing-masing mewakili tim atau kelompok mereka, bermain dengan kartu bernomor yang mereka pilih, dan berusaha menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor kartu yang mereka dapatkan.
- d) *Tournament*, Pada akhir minggu atau setelah guru memberikan presentasi kelas dan kelompok menyelesaikan LKPD, siswa diorganisir ke dalam beberapa meja untuk turnamen.
- e) *Team Recognition*, pendidik mengumumkan pemenangnya, dengan setiap tim yang akan menerima penghargaan ketika nilai mean mereka mencapai standar yang sudah ditetapkan.

3) Kelebihan dan kekurangan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*

Model *Cooperative Learning* memiliki berbagai keunggulan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian oleh Putri dkk. (2024, hlm 3-5), beberapa kelebihan *Cooperative Learning* adalah sebagai berikut:

- a) Model *Team Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar karena siswa belajar melalui kerja sama tim yang dilanjutkan dengan kompetisi akademik dalam bentuk turnamen. Proses ini membuat siswa lebih memahami materi secara mendalam.

- b) Dalam model *Team Games Tournament*, setiap siswa memiliki kesempatan untuk terlibat dalam permainan dan turnamen, sehingga mendorong keaktifan belajar secara menyeluruh
- c) Adanya unsur permainan (games) dan turnamen dalam *Team Games Tournament* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga meningkatkan motivasi siswa.
- d) Model *Team Games Tournament* melatih siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan saling membantu memahami materi.

Meskipun memiliki banyak kelebihan, model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* juga memiliki beberapa keterbatasan dalam implementasinya di kelas. Putri dkk. (2024, hlm. 5-6) menjelaskannya sebagai berikut:

- a) Pelaksanaan *Team Games Tournament* memerlukan waktu yang cukup panjang sehingga kurang efisien jika waktu pembelajaran terbatas.
- b) Model *Team Games Tournament* menuntut guru untuk menyiapkan perangkat pembelajaran seperti materi, soal permainan, serta sistem turnamen yang terstruktur.
- c) Dalam kerja kelompok, terdapat kemungkinan siswa yang lebih aktif atau berkemampuan tinggi mendominasi jalannya diskusi, sementara siswa lain cenderung pasif.
- d) Adanya aktivitas permainan dan turnamen dapat menyebabkan suasana kelas menjadi lebih ramai dan berpotensi sulit dikendalikan.

2. Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran

a. Pengertian aplikasi Canva

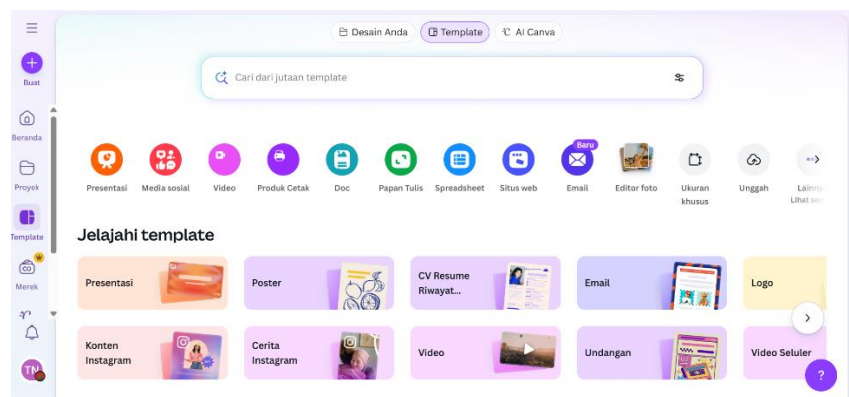
Menurut Sari dkk. (2023, hlm. 45), Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai media visual seperti poster, presentasi, infografis, dan video pembelajaran secara mudah melalui template yang telah disediakan. Definisi ini menegaskan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat desain, tetapi juga sebagai media pendukung pembelajaran. Dengan berbagai fitur yang intuitif, Canva mempermudah pengguna—termasuk guru dan siswa—dalam menghasilkan produk visual tanpa harus memiliki keterampilan desain tingkat lanjut.

Selanjutnya, Rahmawati dkk. (2022, hlm. 112), Canva adalah platform berbasis web dan aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif karena menyediakan berbagai fitur visual yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam konteks pendidikan, Canva berperan sebagai alat bantu yang mampu meningkatkan kualitas penyajian materi. Visualisasi yang menarik dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak monoton.

Sedangkan menurut Pratama (2024, hlm. 79), Canva merupakan aplikasi desain yang digunakan untuk membuat konten kreatif secara cepat dan efisien dengan memanfaatkan fitur drag-and-drop serta berbagai elemen grafis yang tersedia.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur visual dan template untuk memudahkan pembuatan media pembelajaran serta konten kreatif secara interaktif, efektif, dan efisien.

b. Fitur-fitur Canva



Gambar 2.1 Fitur – fitur Canva

1) Template Pembelajaran

Canva menyediakan berbagai *template* siap pakai yang dirancang khusus untuk kebutuhan pendidikan, seperti presentasi pembelajaran, poster edukatif, infografis, lembar kerja siswa, dan modul ajar. Template ini membantu guru menyusun media pembelajaran secara lebih cepat,

terstruktur, dan menarik tanpa harus memiliki keterampilan desain yang kompleks.

2) Elemen Desain (Ilustrasi, Ikon, dan Bentuk)

Fitur elemen desain memungkinkan pengguna menambahkan ilustrasi, ikon, simbol, dan bentuk grafis ke dalam media pembelajaran. Elemen visual ini berfungsi untuk memperjelas konsep, memperkuat pesan materi, serta membantu siswa memahami informasi secara visual, terutama untuk materi yang bersifat abstrak.

3) Fitur Teks dan Tipografi

Canva menyediakan beragam pilihan jenis huruf, ukuran, warna, dan pengaturan teks. Fitur ini memudahkan guru dalam menata materi pembelajaran, menonjolkan poin-poin penting, serta menyesuaikan tampilan teks dengan tingkat perkembangan dan kemampuan membaca siswa.

4) Gambar dan Video Edukatif

Canva memiliki pustaka gambar dan video yang dapat dimanfaatkan untuk memperkaya media pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat mengunggah gambar atau video sendiri. Penggunaan media visual dan audiovisual ini dapat meningkatkan perhatian siswa serta membantu memperdalam pemahaman materi.

5) Animasi dan Transisi

Fitur animasi dan transisi memungkinkan pengguna menambahkan gerakan pada teks, gambar, maupun slide presentasi. Fitur ini membuat penyajian materi lebih dinamis dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

6) Audio dan Perekaman Suara

Canva menyediakan fitur penambahan audio, seperti musik latar dan efek suara, serta perekaman suara langsung. Fitur ini mendukung pembuatan video pembelajaran atau materi pembelajaran mandiri yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara asinkron.

7) Fitur Kolaborasi

Canva memungkinkan beberapa pengguna untuk mengerjakan satu desain secara bersamaan. Fitur kolaborasi ini mendukung pembelajaran kooperatif, kerja kelompok siswa, serta kolaborasi antar guru dalam menyusun bahan ajar atau media pembelajaran.

8) Fitur Berbagi dan Ekspor

Media pembelajaran yang telah dibuat dapat dibagikan melalui tautan atau diunduh dalam berbagai format, seperti PDF, PPT, gambar, dan video. Fitur ini memudahkan guru dalam mendistribusikan materi pembelajaran kepada siswa baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring.

Dengan fitur-fitur tersebut, Canva berperan sebagai media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

3. Hasil belajar

a. Pengertian hasil belajar

Menurut Sudjana (2019, hlm. 22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendapat ini menegaskan bahwa hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan proses pembelajaran. Tidak hanya berfokus pada penguasaan materi (kognitif), tetapi juga mencakup perubahan sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor). Dengan demikian, evaluasi hasil belajar harus dilakukan secara komprehensif agar dapat menggambarkan perkembangan siswa secara menyeluruh. Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan modern, hasil belajar tidak hanya dipahami sebagai pencapaian nilai semata, tetapi juga mencerminkan perubahan menyeluruh pada diri siswa. Berdasarkan penelitian terbaru, hasil belajar diartikan sebagai keseluruhan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemampuan kognitif berkaitan dengan penguasaan pengetahuan dan pemahaman konsep, aspek afektif mencerminkan sikap, minat, dan nilai yang dimiliki siswa, sedangkan aspek psikomotor berhubungan dengan

keterampilan atau kemampuan praktik yang ditunjukkan siswa (Putra dkk. 2025, hlm. 101–102).

Sejalan dengan pendapat tersebut, penelitian lain mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan bentuk perubahan perilaku yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari aktivitas belajar yang telah dilakukan. Perubahan tersebut tidak hanya bersifat sementara, tetapi cenderung menetap dan dapat diamati melalui peningkatan kemampuan berpikir, sikap, maupun keterampilan. Dengan demikian, hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolok ukur untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai secara efektif (Siregar dkk. 2024, hlm. 724).

Lebih lanjut, hasil belajar juga dipandang sebagai indikator komprehensif yang mencerminkan keberhasilan proses pendidikan secara keseluruhan. Hal ini mencakup tidak hanya kemampuan akademik, tetapi juga perkembangan emosional dan keterampilan praktis siswa. Dalam hal ini, hasil belajar berfungsi sebagai gambaran nyata dari proses internalisasi pengetahuan dan pengalaman belajar yang dialami siswa selama pembelajaran berlangsung (Pratama dkk. 2024, hlm. 246–255).

Berdasarkan beberapa pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan dan perilaku siswa yang terjadi setelah proses pembelajaran, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan ini menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan pembelajaran serta menunjukkan tingkat pencapaian tujuan pendidikan secara menyeluruh.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang menjadi fokus pengukuran adalah hasil belajar kognitif. Pemilihan hasil belajar kognitif didasarkan pada tujuan pembelajaran yang menekankan pada penguasaan pengetahuan dan kemampuan berpikir siswa terhadap materi yang dipelajari. Ranah kognitif mencakup kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta, sehingga sangat relevan untuk menilai pencapaian siswa dalam proses pembelajaran IPAS.

Hasil belajar kognitif digunakan sebagai indikator untuk mengetahui tingkat keberhasilan penerapan model pembelajaran yang digunakan dalam

penelitian ini. Melalui pengukuran hasil belajar kognitif, dapat diketahui sejauh mana siswa mampu memahami konsep-konsep IPAS, mengaitkan materi dengan fenomena yang terjadi, serta menerapkan pengetahuan tersebut dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Oleh karena itu, fokus pada hasil belajar kognitif dinilai tepat untuk mengevaluasi efektivitas penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dengan demikian, hasil belajar kognitif dalam penelitian ini berfungsi sebagai variabel terikat yang menggambarkan pencapaian belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Pengukuran hasil belajar kognitif diharapkan dapat memberikan gambaran yang objektif mengenai peningkatan kemampuan berpikir siswa sebagai dampak dari penerapan model pembelajaran yang digunakan.

b. Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Tusaddiyah Halimah (2023, hlm. 223) mengemukakan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa merupakan hasil interaksi antara dua faktor yang mempengaruhi, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek. Yakni : 1) aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah), 2) aspek psikologis (yang bersifat rohaniah)

a) Aspek Fisiologis

Kondisi umum jasmani yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat memengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Di dalam menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain makan dan minum yang teratur, olahraga serta cukup tidur.

b) Aspek Psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa. Namun, di antara faktorfaktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial itu adalah sebagai berikut: (1) tingkat

kecerdasan/intelegensi siswa, (2) sikap siswa, (3) bakat siswa, (4) minat siswa, (5) motivasi siswa. Aspek psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang

c) Intelegensi Siswa

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Tingkat kecerdasan atau intelegensi siswa tidak dapat diragukan lagi, sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Ini bermakna, semakin tinggi kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin kecil peluangnya untuk memperoleh sukses.

d) Sikap Siswa

Sikap siswa Sikap (*attitude*) adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons (*response tendency*) dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif. Sikap siswa yang positif ketika merespon guru ia mampu menunjukkan hal-hal yang baik, seperti ia suka dengan mata pelajaran yang disajikan oleh guru, yang merupakan petanda awal yang baik bagi proses belajar siswa, sikap negatif siswa ketika merespon guru dalam proses pembelajaran ia tidak suka dengan mata pelajaran yang disajikan oleh guru, sehingga anak kesulitan dalam belajar.

e) Bakat Siswa

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang memiliki bakat dalam arti

berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu. Sehubungan dengan hal tersebut, maka bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.

f) Minat Siswa

Minat merupakan komponen psikis yang berperan mendorong seseorang untuk meraih tujuan yang diinginkan, sehingga ia bersedia melakukan kegiatan berkisar objek yang diminati. Seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lainnya. Kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat lagi, akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

g) Motivasi Siswa

Motivasi adalah pendorongan yaitu suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai suatu hasil atau tujuan tertentu. Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasilah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 2 faktor yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Uraian berikut membahas kedua faktor tersebut.

a) Lingkungan Sosial

(1) Lingkungan sosial masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Apabila di sekitar lingkungan atau tempat tinggal masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan tinggi, dan memiliki sikap yang baik, maka secara otomatis ini juga akan mempengaruhi dan mendorong anak untuk giat dalam belajar. Sebaliknya apabila lingkungan atau tempat tinggalnya banyak anak-anak yang tidak baik, dan

tidak berpendidikan tinggi, maka juga akan mendorong anak untuk malas dalam belajar.

(2) Lingkungan sosial keluarga

Keluarga adalah ayah, ibu, dan anak-anak serta orang-orang yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anaknya, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semuanya itu turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

(3) Lingkungan sosial sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standart pelajaran. Hubungan ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Maka para pendidik, orang tua, dan guru perlu memerhatikan dan memahami bakat yang dimiliki oleh anaknya atau siswanya.

b) Lingkungan Nonsosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah, rumah tempat tinggal, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu yang digunakan siswa. Apabila gedung sekolah yang tidak mendukung, maka proses belajar mengajar juga tidak akan baik, begitu juga dengan kondisi rumah yang berantakan dan terlalu padat akan berpengaruh buruk terhadap kegiatan belajar siswa.

4. Keterkaitan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS siswa SD

Hasil belajar siswa, khususnya hasil belajar kognitif, merupakan indikator utama keberhasilan proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hasil belajar kognitif mencerminkan tingkat penguasaan pengetahuan, pemahaman konsep, serta kemampuan siswa dalam menerapkan informasi yang diperoleh selama pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar kognitif sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru, terutama model yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan bermakna dalam proses belajar.

Model *Cooperative Learning* berlandaskan pada teori konstruktivisme sosial yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kerja sama antarindividu. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa belajar dalam kelompok kecil yang heterogen untuk saling membantu memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran bersama. Salah satu tipe *Cooperative Learning* yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah *Teams Games Tournament Model*. Model *Team Games Tournament* mengintegrasikan kerja kelompok dengan aktivitas permainan akademik dan kompetisi yang sehat, sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang.

Secara konseptual, model *Team Games Tournament* memiliki keterkaitan yang kuat dengan peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Melalui diskusi kelompok, siswa dilatih untuk mengemukakan pendapat, menjelaskan konsep kepada teman sebaya, serta mengkonstruksi pemahaman secara bersama-sama. Selanjutnya, melalui kegiatan games dan turnamen, siswa didorong untuk mengingat, memahami, dan menerapkan materi pembelajaran dalam situasi yang kompetitif namun tetap kooperatif. Aktivitas ini sejalan dengan tahapan ranah kognitif, mulai dari memahami hingga menerapkan pengetahuan,

sehingga berkontribusi langsung terhadap peningkatan hasil belajar kognitif.

Dalam konteks pembelajaran IPAS, yang memuat konsep-konsep tentang fenomena alam dan sosial, model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* menjadi relevan karena mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan aktivitas konkret dan interaktif. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses belajar melalui kerja sama dan permainan edukatif. Dengan demikian, pembelajaran IPAS menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Agar pelaksanaan model *Team Games Tournament* berjalan lebih optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Aplikasi Canva merupakan salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi IPAS secara visual, sistematis, dan interaktif. Penggunaan Canva memungkinkan guru menampilkan materi, gambar, infografis, serta soal permainan yang menarik secara visual, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Media visual yang menarik juga membantu siswa dalam memahami konsep abstrak IPAS dan memperkuat daya ingat terhadap materi pembelajaran.

Dengan demikian, keterkaitan antara model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva dan hasil belajar siswa terletak pada sinergi antara strategi pembelajaran yang menekankan kerja sama dan aktivitas siswa dengan media pembelajaran yang mendukung visualisasi dan keterlibatan belajar. Model *Team Games Tournament* mendorong siswa aktif secara kognitif dan sosial, sementara aplikasi Canva memperkuat pemahaman konsep melalui tampilan materi yang menarik. Kombinasi keduanya diyakini mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*

berbantuan aplikasi Canva memiliki keterkaitan yang erat dengan peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, model dan media pembelajaran ini layak diuji secara empiris untuk mengetahui sejauh mana pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Listiani, Yonanda, dan Anshori (2025) mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar melalui pendekatan kajian pustaka atau *Systematic Literature Review*. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* secara konsisten memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Unsur permainan, kerja kelompok, dan turnamen akademik dalam model *Team Games Tournament* terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini bersifat studi literatur sehingga belum memberikan gambaran empiris melalui eksperimen langsung di kelas serta belum mengintegrasikan penggunaan media digital seperti Canva.
2. Selanjutnya, penelitian oleh Fatimah, Alindra, dan Mustikaati (2025) meneliti pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media Educaplay terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar di Jawa Barat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* tipe *nonequivalent pretest-posttest control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* berbantuan Educaplay secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar

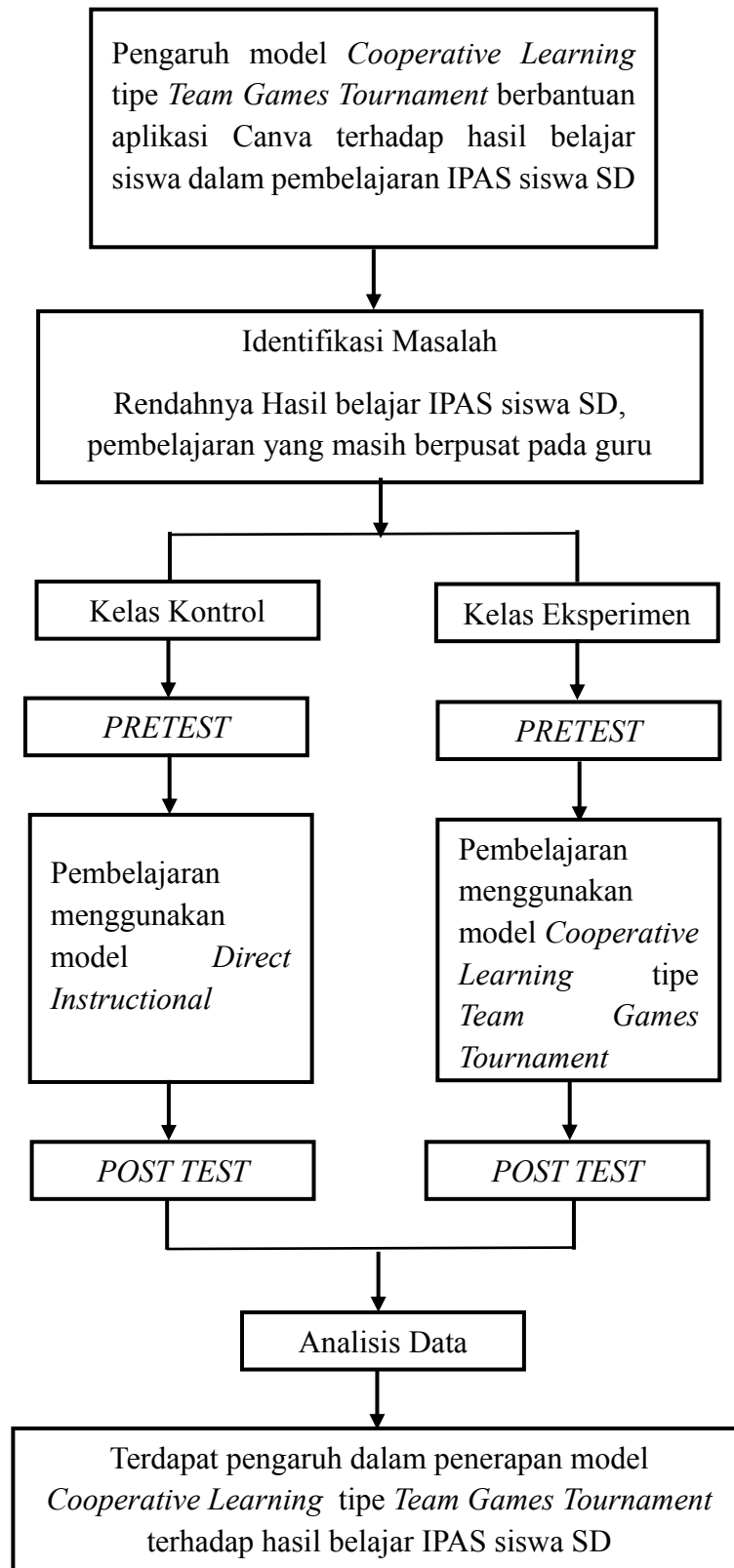
63% yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 50%, serta kontribusi pengaruh model pembelajaran sebesar 25,1%. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu sama-sama menggunakan model *Team Games Tournament* dan mengkaji hasil belajar IPAS siswa SD, namun berbeda pada media pembelajaran yang digunakan.

3. Penelitian lain dilakukan oleh Nuraeni, Saleh, dan Sunanih (2025) yang mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media PowerPoint terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri Cibungkul, Tasikmalaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* dan analisis data menggunakan *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen, dengan rata-rata nilai *posttest* sebesar 88,3, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 60,0. Uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang menandakan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media PowerPoint berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada mata pelajaran dan media pembelajaran yang digunakan.
4. Sementara itu, penelitian oleh Sari, Sulistri, dan Anitra (2025) meneliti pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Group Investigation berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPASS siswa kelas V di SD Negeri 29 Singkawang, Kalimantan Barat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan Canva memberikan pengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai *effect size* sebesar 1,28 dan nilai N-Gain sebesar 0,45 dalam kategori sedang. Penelitian ini menunjukkan bahwa media Canva efektif meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa, namun menggunakan tipe model pembelajaran

yang berbeda dan tidak melibatkan unsur permainan serta turnamen seperti pada model *Team Games Tournament*.

Berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dan penggunaan media digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Namun, penelitian yang secara khusus mengombinasikan model *Team Games Tournament* dengan media Canva dalam pembelajaran IPAS masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengintegrasikan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

C. Kerangka Pemikiran



Gambar 2.2 Kerangka pemikiran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara siswa, pendidik, serta berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan belajar. Proses ini bertujuan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta membentuk sikap dan keyakinan yang positif. Melalui kegiatan pembelajaran, diharapkan terjadi perubahan perilaku dan peningkatan kompetensi siswa setelah mereka mengikuti rangkaian proses belajar secara terencana.

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, salah satu permasalahan yang masih sering dijumpai dalam kegiatan pembelajaran adalah belum optimalnya proses pembelajaran di dalam kelas. Kondisi tersebut ditandai dengan rendahnya keaktifan siswa dan capaian hasil belajar yang belum memuaskan. Kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran salah satunya disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Dominasi metode ceramah yang menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran mengakibatkan siswa hanya berperan sebagai pendengar, sehingga keterlibatan aktif siswa menjadi rendah dan potensi yang dimiliki belum berkembang secara maksimal.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dipandang mampu mengatasi rendahnya hasil belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam menemukan dan memahami pengetahuan melalui kerja sama kelompok. Penggunaan media interaktif juga sangat berpengaruh baik dalam proses pembelajaran. Media interaktif akan membuat suasana belajar lebih seru dan menarik untuk siswa, karena penyajian materi pembelajaran lebih menarik menjadikan siswa akan lebih tergerak untuk mau belajar. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, penggunaan aplikasi Canva berperan sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Canva menyediakan berbagai fitur pendukung, seperti template presentasi,

infografis, poster, serta elemen visual berupa gambar, ikon, dan animasi yang memudahkan guru dalam menyajikan materi secara jelas dan sistematis. Selain itu, fitur integrasi audio dan video dapat dimanfaatkan untuk menampilkan soal kuis, permainan, dan papan skor dalam kegiatan *Team Games Tournament*, sehingga meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Dengan dukungan fitur-fitur tersebut, Canva membantu mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kooperatif dan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.

D. Asumsi dan Hipotesis

a. Asumsi

Asumsi penelitian merupakan anggapan dasar yang dijadikan pijakan dalam pelaksanaan penelitian. Asumsi ini diterima kebenarannya tanpa pembuktian lebih lanjut dan digunakan untuk memperjelas arah serta batasan penelitian yang dilakukan. Adapun asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa memiliki potensi kognitif yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang tepat. Penelitian ini mengasumsikan bahwa setiap siswa sekolah dasar memiliki kemampuan kognitif yang dapat ditingkatkan apabila diberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan belajar siswa.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini berasumsi bahwa penerapan model pembelajaran yang tepat, khususnya model pembelajaran kooperatif, dapat memengaruhi keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa sehingga berdampak pada hasil belajar kognitif.
3. Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna. Penelitian ini mengasumsikan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*, melalui kerja kelompok, permainan akademik, dan turnamen, dapat meningkatkan keterlibatan siswa

dalam pembelajaran IPAS serta mendorong siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam.

4. Media pembelajaran berbasis visual digital dapat membantu pemahaman konsep IPAS. Penelitian ini berasumsi bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran mampu menyajikan materi IPAS secara lebih menarik dan konkret, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak.
5. Siswa mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan prosedur yang telah dirancang. Penelitian ini mengasumsikan bahwa siswa mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran, mulai dari kegiatan awal, inti, hingga penutup, serta berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan permainan yang dirancang dalam model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*.
6. Instrumen penelitian yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan. Penelitian ini mengasumsikan bahwa instrumen tes hasil belajar kognitif yang digunakan telah valid dan reliabel sehingga mampu mengukur hasil belajar siswa secara objektif dan akurat.

b. Hipotesis Penelitian

Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Unpas (2024, hlm. 14) Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah atau sub masalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran dan masih harus diuji kebenarannya secara empiris.

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang diajukan oleh penulis terkait masalah penelitian yang dihadapi. Namun, untuk menentukan apakah hipotesis tersebut dapat diterima atau tidak, perlu dilakukan pengujian kebenarannya melalui penelitian. Sehubungan dengan itu, peneliti mengusulkan beberapa hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis 1 (H1) : Terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model

Cooperative Learning tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva pada kelas eksperimen.

2. Hipotesis 2 (H2) : Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang lebih tinggi pada kelas yang menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa SD.

Dengan demikian, hipotesis-hipotesis ini dirancang untuk menguji efektivitas model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

BAB III

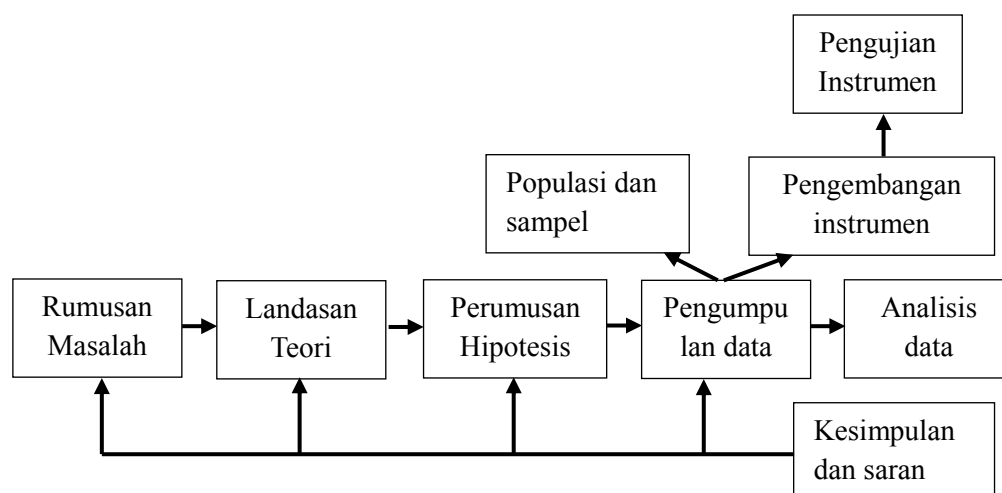
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dipergunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan penelitian kuantitatif. Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Unpas (2024, hlm. 32) mengatakan, “Pendekatan kuantitatif menekankan kepada fenomena-fenomena objektif untuk kemudian dikaji/dianalisis dengan menggunakan angka-angka, hasil pengolahan statistik, model, struktur, ataupun eksperimen yang terkontrol”. Hal ini juga dijelaskan oleh Sudaryana dan Agusiady (2022, hlm. 8) mengatakan bahwa pendekatan kuantitatif didasarkan pada kesimpulan hasil pada kemungkinan kesalahan menolak hipotesis nol (nihil), dan diaplikasikan pada penelitian yang bersifat inferensial (pengujian hipotesis).

Sugiyono (2022, hlm. 2) menjelaskan bahwa metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menggunakan metode eksperimen sebagai pendekatan penelitian. Selanjutnya, Sugiyono (2022, hlm. 72) menyatakan bahwa metode eksperimen adalah metode yang diterapkan untuk mengkaji pengaruh suatu perlakuan terhadap perlakuan lainnya dalam kondisi yang dikendalikan secara sistematis. Sugiyono (2022, hlm.30) mengemukakan komponen dan proses penelitian kuantitatif sebagai berikut:



Gambar 3.1 Komponen dan proses penelitian kuantitatif

Berdasarkan gambar di atas mengenai komponen dan proses penelitian kuantitatif terdapat penjelasan sebagai berikut:

2. Peneliti merumuskan masalah dimana penelitian ini berfokus pada hasil belajar dalam pembelajaran IPAS siswa SDN 235 Lengkong Kecil Bandung.
3. Landasan teori yang dipakai peneliti ini untuk memperjelas dan menjawab pada rumusan masalah. Peneliti memilih media Canva sebagai media bantu dalam model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.
4. Perumusan hipotesis yang digunakan oleh peneliti sebagai jawaban sementara dari rumusan masalah. Maka dalam hal ini, peneliti berhipotesis terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva pada kelas eksperimen.
5. Peneliti menyusun instrumen penelitian, kemudian dari instrumen yang akan dipakai pada saat pengumpulan data penelitian harus melalui tahap diuji lebih dahulu yang dimulai dari uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji pembeda.
6. Proses analisis data yang sudah didapatkan memakai aplikasi IBM SPSS versi 27 windows dan *Microsoft Excel*.

7. Membuat kesimpulan dan rekomendasi/saran berdasarkan temuan studi yang telah diolah untuk kemudian dapat menjadi kebermanfaatan dan rujukan untuk para pemangku kepentingan.

2. Desain Penelitian

Penelitian yang direncanakan akan dapat terlaksana dengan lancar jika dilakukan dengan sistematis dan terarah sesuai perancangan. Tujuan dari penelitian ini ialah mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva. Penelitian yang direncanakan ini menggunakan desain penelitian eksperimen. Sugiyono (2022, hlm. 72) mengatakan bahwa metode penelitian eksperimen mengacu pada Teknik yang digunakan dalam ilmu pengetahuan untuk meneliti bagaimana satu perlakuan memengaruhi perlakuan lain dalam keadaan yang termonitor dengan baik. Jenis penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen. Sugiyono (2022, hlm. 77) mengatakan bahwa walaupun memiliki kelompok kontrol dalam desain ini tidak dapat digunakan secara khusus untuk mengendalikan variabel eksternal yang berdampak pada pelaksanaan eksperimen. Kemudian, bentuk bentuk kuasi eksperimen ini berupa *nonequivalent control group design*. Sugiyono (2022, hlm.79) mengatakan “desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random”.

Adapun desain yang dipergunakan peneliti pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

O ₁	X1	O ₂
O ₃	X2	O ₄

Gambar 3.2 *Nonequivalent Control Group design*

Sumber: Sugiyono (2022, hlm. 79)

Keterangan :

O₁ : Hasil *pretest* (belum ada perlakuan)

O₂ : Hasil *posttest* (sudah ada perlakuan)

X1 : Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*

X2 : Model pembelajaran *direct instructional*.

O₃ : Hasil *pretest* (belum ada perlakuan)

O₄ : Hasil *posttest* (sudah ada perlakuan)

Sebagaimana telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya, penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *nonequivalent control group*. Dalam desain tersebut, selain melibatkan kelas eksperimen, juga terdapat kelas kontrol yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan atau lingkungan sekolah. Oleh karena itu kelas eksperimen mengaplikasikan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva, sedangkan kelas kontrol dalam penelitian ini menerapkan model pembelajaran langsung. Sehingga, pada penelitian ini terdapat *pretest & posttest* kepada dua kelas tersebut.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Unpas (2024, hlm. 34) mengatakan, “Subjek penelitian adalah sesuatu yang diteliti, baik orang, benda, ataupun Lembaga (organisasi), yang akan dikenai simpulan hasil penelitian”.

SDN 235 Lengkong Kecil Bandung merupakan tempat Dimana penelitian ini akan dilaksanakan yaitu III A sebagai kelas eksperimen memiliki jumlah 24 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 11 pelajar siswa sebagai subjek penelitian ini.

Tabel 3.1 Subjek Penelitian Kelas III-A dan III-B

Kelas	Jumlah Siswa		Total	Keterangan
	Laki-laki	Perempuan		
III – A	8	10	18 Siswa/i	Eksperimen
III – B	8	12	20 Siswa/i	Kontrol

2. Objek Penelitian

Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Unpas (2024, hlm. 34) mengatakan, “Sifat, keadaan dari suatu benda, orang atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian”. Dengan demikian, hasil belajar siswa kelas III SDN 235 Lengkong Kecil Bandung merupakan objek penelitian dalam penelitian ini.

C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Pengumpulan Data

Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Unpas (2024, hlm. 34) mengatakan, “Pengumpulan data mencakup jenis data yang akan dikumpulkan, penjelasan dan alasan pemakaian suatu teknik pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan data penelitian”.

Sugiyono (2022, hlm. 224) mengatakan bahwa pengumpulan data adalah hal pokok pada penelitian, langkah pengumpulan data ialah tahap yang sangat krusial pada sebuah proses penelitian. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai situasi, menggunakan beragam sumber, serta melalui berbagai metode. Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakan teknik tes dan observasi sebagai cara untuk memperoleh data.

a. Tes

Tes merupakan teknik pengumpulan data utama dalam penelitian ini yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS. Menurut Sugiyono (2022, hlm. 109), tes adalah seperangkat pertanyaan atau tugas yang digunakan untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, atau keterampilan individu secara objektif. Dalam penelitian eksperimen, tes sering digunakan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* dalam bentuk uraian untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Selain *pretest* dan *posttest*, diberikan pula tes dalam bentuk LKPD yang di kerjakan secara berdiskusi bersama kelompok.

b. Observasi

Menurut Sugiyono (2022, hlm. 121) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan terhadap objek penelitian secara langsung guna memperoleh data tentang perilaku, aktivitas, dan proses yang terjadi. Observasi partisipasi digunakan untuk mengamati secara langsung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Studi Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai teknik pendukung untuk melengkapi data yang diperoleh melalui tes dan observasi. Menurut Sugiyono (2022, hlm. 117), dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan catatan, arsip, foto, atau dokumen lain yang berkaitan dengan objek penelitian. Teknik ini berfungsi untuk memperkuat keabsahan data penelitian dan memberikan bukti autentik atas pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan untuk mengabadikan serangkaian proses pembelajaran siswa dalam bentuk foto, serta arsip hasil tes dan dokumen pendukung lainnya.

2. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2022, hlm. 102) mengatakan bahwa alat ukur yang terpercaya sangat dibutuhkan karena pada intinya penelitian adalah melakukan pengukuran. Instrumen penelitian ialah peralatan yang dipergunakan untuk melakukan pengukuran saat penelitian. Instrumen penelitian ialah seperangkat pengukuran fenomena alam ataupun ranah sosial yang diteliti. Berikutnya ialah kisi-kisi dari soal-soal tes yaitu sebagai berikut :

a. Kisi-kisi instrument soal

Tabel 3.2 Kisi – Kisi Instrumen Soal

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Soal	Tingkat Kesukaran	Jawaban	Bobot
1	Memahami keberagaman budaya di lingkungan sekitar	Mengidentifikasi budaya daerah di lingkungan sekitar	Siswa dapat menyebutkan contoh budaya di daerahnya	C1	Tulislah lima kebudayaan yang ada di daerahmu!	Mudah	Contoh: tarian daerah, rumah adat, lagu daerah, pakaian adat, makanan khas.	
2	Memahami manfaat kearifan lokal	Menjelaskan manfaat kearifan lokal di lingkungan sekitar	Siswa dapat menjelaskan manfaat kearifan lokal	C2	Tuliskan apa saja manfaat kearifan lokal yang ada disekitarmu!	Mudah	Menjaga lingkungan, mempererat kebersamaan, dan melestarikan budaya daerah.	
3	Memahami cara melestarikan budaya daerah	Menerapkan sikap menjaga budaya daerah	Siswa dapat memberikan contoh cara	C3	Tuliskan bagaimana caramu untuk menjaga dan	Sedang	Contoh: mengikuti kegiatan budaya, mempelajari tarian	

			melestarikan budaya daerah		melestarikan budaya daerah di sekitarmu		daerah, dan menjaga tradisi daerah.	
4	Menganalisis keberagaman budaya di Indonesia	Menganalisis penyebab perbedaan budaya daerah	Siswa dapat menjelaskan penyebab budaya daerah berbeda-beda	C4	Mengapa budaya di setiap daerah di Indonesia dapat berbeda-beda? Jelaskan pendapatmu!	Sedang	Karena setiap daerah memiliki adat, bahasa, lingkungan, dan kebiasaan yang berbeda.	
5	Menganalisis dampak kearifan lokal terhadap kehidupan	Menganalisis dampak kearifan lokal terhadap alam dan manusia	Siswa dapat menjelaskan dampak kearifan lokal “Bebie”	C4	Apa dampak kearifan lokal “Bebie” pada teks terhadap alam dan manusia?	Sedang	Alam menjadi lebih terjaga dan masyarakat hidup tertib serta saling peduli	
6	Menilai pentingnya menjaga kearifan lokal	Menilai dampak hilangnya kearifan lokal	Siswa dapat menjelaskan akibat jika kearifan lokal hilang	C5	Apa dampaknya jika kearifan lokal tersebut hilang?	Sulit	Budaya daerah dapat hilang, lingkungankurang terjaga, dan nilai kebersamaan berkurang.	

7	Menceritakan bentuk kearifan lokal di lingkungan sekitar	Menggunakan pengetahuan tentang kearifan lokal	Siswa dapat menceritakan contoh kearifan lokal di lingkungan sekitar	C3	Tuliskan dan ceritakan kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitarmu	Sedang	Contoh: gotong royong membersihkan lingkungan atau tradisi kerja bakti.	
8	Memahami pentingnya mencintai budaya Indonesia	Menjelaskan alasan bangga terhadap budaya Indonesia	Siswa dapat menjelaskan pentingnya bangga terhadap keberagaman budaya dan kearifan lokal	C2	Mengapa kita perlu bangga terhadap keragaman budaya dan kearifan lokal yang ada di Indonesia?	Mudah	Karena budaya Indonesia beragam, unik, dan menjadi identitas bangsa.	
9	Memahami pentingnya menjaga kearifan lokal	Menilai pentingnya menjaga kearifan lokal di era modern	Siswa dapat memberikan pendapat tentang pentingnya melestarikan kearifan lokal	C5	Menurut pendapatmu, mengapa kearifan lokal harus tetap dijaga walaupun zaman sudah modern?	Sulit	Agar budaya daerah tidak hilang dan tetap dikenal oleh generasi berikutnya.	

10	Membuat ajakan pelestarian budaya Indonesia	Membuat ajakan menjaga budaya Indonesia	Siswa dapat membuat kalimat ajakan menjaga keberagaman budaya Indonesia	C6	Buatlah contoh ajakan singkat untuk menjaga keberagaman budaya Indonesia!	Sulit	“Ayo cintai dan lestarikan budaya Indonesia agar tetap terjaga!”	
----	---	---	---	----	---	-------	--	--

b. Rubrik penilaian Soal

Tabel 3.3 Rubrik penilaian soal

Kriteria Jawaban	Skor
Semua jawaban benar, lengkap, dan jelas	5
Sebagian besar jawaban benar dan cukup jelas	4
Jawaban cukup benar tetapi masih ada beberapa kesalahan	3
Jawaban kurang tepat dan kurang lengkap	2
Jawaban tidak tepat / tidak menjawab	1

Rumus penilaian :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{50} \times 100$$

Keterangan

Jumlah soal = 10

Skor maksimal tiap soal = 5

Skor maksimal keseluruhan = 50

Nilai akhir maksimal = 100

D. Teknik Analisis Data

Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Unpas (2024, hlm. 34) mengatakan, “Penggunaan suatu teknik analisis data ditentukan oleh rumusan masalah, variabel penelitian, desain penelitian, paradigma penelitian, dan hipotesis”. Adapun pendapat lain dari Sugiyono (2022, hlm. 147) mengatakan bahwa setelah semua data responden atau data dari sumber lain terkumpul, maka analisis data merupakan langkah berikutnya.

Kegiatan ini meliputi pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, penyusunan data dalam bentuk tabel untuk seluruh variabel yang diteliti, penyajian data pada setiap variabel, serta melakukan perhitungan guna menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah diajukan.

1. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Sugiyono (2022, hlm. 121) mengatakan bahwa bila data yang diperoleh dari suatu item yang diteliti mirip dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek tersebut, maka temuan penelitian tersebut dianggap valid. Instrumen yang dianggap valid adalah alat yang digunakan untuk mendapatkan data atau melakukan pengukuran. Untuk pengujian uji validitas ini dibantu oleh aplikasi IBM SPSS *Statisticss 27 for windows* dengan fitur *bivariate correlations* yang dilihat dari *pearson correlation* dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Kriteria untuk mengambil keputusan uji validitas yang dikemukakan oleh Hidayat (2021, hlm. 12) sebagai berikut:

- 1) Butir pertanyaan dinyatakan valid jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$.
- 2) Butir pertanyaan dinyatakan tidak valid jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$.

Pengujian ini dilaksanakan di SDN 235 Lengkong Kecil Bandung dengan subjeknya yaitu kelas IV – B dengan hasil yang didapatkan sebagai berikut :

Tabel 3.4 Hasil uji validitas

Correlations			
		R hitung	R tabel Keterangan
Item_1	Pearson	.752**	Valid
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	26	
Item_2	Pearson	.740**	Valid
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	26	
Item_3	Pearson	.771**	Valid
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	26	
Item_4	Pearson	.785**	Valid
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	26	
Item_5	Pearson	.838**	Valid
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	26	
Item_6	Pearson	.806**	Valid
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	26	
Item_7	Pearson	.722**	Valid
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	26	
Item_8	Pearson	.814**	Valid
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)	0.000	

	N	26	
Item_9	Pearson	.764**	
	Correlation		Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	26	
Item_10	Pearson	.797**	
	Correlation		Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	26	
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).			

Sumber : Hasil pengolahan dengan aplikasi IBM SPSS *Statistics 27 for windows*

Berdasarkan hasil pada tabel uji validitas butir soal yang menggunakan IBM SPSS *Statistics 27 for windows* dengan jumlah responden $N = 26$. Taraf signifikansi 5% pada uji validitas ini sebesar 0,317 yang artinya 10 butir soal dinyatakan valid. Hal ini dapat dilihat kriteria untuk pengujian ini dikatakan valid jika r hitung $> 0,317$.

b. Uji Reliabilitas

Sugiyono (2022, hlm. 121) mengatakan bahwa instrumen yang reliabel adalah suatu instrumen yang apabila dipakai berulang kali untuk melakukan pengukuran pada objek yang sama akan menampilkan hasil yang sama. Pengujian uji reliabilitas menggunakan IBM SPSS *Statistics 27 for windows* dengan fitur *reliability analysis*. Kriteria keputusan untuk pengujian reliabilitas diusulkan oleh Zamzam dan Marnisah (2021, hlm. 21) sebagai berikut:

- 1) Jika koefisien/nilai cronbach alpha $> 0,6$, berarti item/butir soal reliabel.
- 2) Jika koefisien/nilai cronbach alpha $< 0,6$, berarti item/butir soal tidak reliabel.

Selanjutnya, kriteria nilai reabilitas ditunjukkan sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas

Nilai r	Kriteria
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,000 – 0,200	Sangat Rendah

Sumber ; Arikunto dalam Wicaksono (2022, hlm. 98)

Uji reliabilitas ini kepada responden yang sama yaitu kelas IV di SDN 235 Lengkong Kecil Bandung dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 3.6 Hasil uji reliabilitas

Reliability Statisticss

Cronbach's Alpha	N of Items
0.928	10

Sumber : Hasil pengolahan dengan aplikasi IBM SPSS *Statistics 27 for windows*

Berdasarkan hasil pada tabel hasil uji reliabilitas dengan bantuan aplikasi SPSS *Statisticss 27 for windows* didapatkan nilai *cronbach's alpha* sebesar $0,9928 > 0,60$, dengan demikian uji reliabilitas memiliki kriteria sangat tinggi.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Arikunto (2020, hlm. 223) menyatakan bahwa tingkat kesukaran merupakan indeks yang digunakan untuk menunjukkan derajat kemudahan atau kesulitan suatu soal, yang dilihat dari proporsi siswa yang mampu menjawab dengan benar. Pengujian untuk tingkat kesukaran ini menggunakan Microsoft Excel. Berikut rumus dari tingkat kesukaran butir:

$$TK = \frac{Mean}{Jumlah\ Skor\ Maksimal}$$

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah skor siswa setiap soal}}{\text{Banyak siswa}}$$

Keterangan :

Mean : Rata-rata

TK : Tingkat kesukaran

Kriteria kesukara butir ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kesukaran

Interval Skor Tingkat Kesukaran	Kriteria Tingkat Kesukaran
0,00 – 0,29	Sulit
0,30 – 0,69	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

Sumber : Arikunto dalam Susanti (2021, hlm.105)

Siswa yang menjadi subjek uji ini adalah siswa SDN 235 Lengkong Kecil Bandung kelas IV dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.8 Hasil uji tingkat kesukaran

No. Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0.59	Sedang
2	0.56	Sedang
3	0.60	Sedang
4	0.59	Sedang
5	0.58	Sedang
6	0.53	Sedang
7	0.57	Sedang
8	0.59	Sedang
9	0.62	Sedang
10	0.54	Sedang

Sumber: Hasil olah pada aplikasi *Microsoft Excel*

Temuan dari tabel uji tingkat kesukaran tersebut menunjukkan bahwa seluruh butir soal termasuk pada kriteria sedang.

d. Uji Daya Pembeda

Fera dkk., (2025, hlm.45) mengatakan bahwa kemampuan butir soal dengan skor untuk memisahkan siswa kelompok tinggi dan kelompok rendah dikenal adalah istilah daya pembeda, semakin tinggi daya pembeda suatu butir soal, semakin besar perbedaan skor yang diperoleh oleh kelompok tinggi dan kelompok rendah. Uji daya beda butir soal dilakukan menggunakan nilai *Corrected Item-Total Correlation*. Menurut Hair dkk. (2022), butir soal dinyatakan memiliki daya beda yang memadai apabila nilai $r_{it} \geq 0,30$, sedangkan nilai $r_{it} \geq 0,50$ mengindikasikan daya beda yang kuat. Pengujian daya pembeda ini bantuan aplikasi IBM SPSS *Statistics 27 for windows* dengan kriteria pengambilan keputusan daya pembeda sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kriteria Daya Pembeda

Interval Skor	Daya Pembeda
0,00 - 0 0,19	Kurang
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali

Sumber: Susanti (2021, hlm. 106)

Pengujian ini dilakukan di SDN 235 lengkong kecil Bandung pada kelas IV. Perhitungan uji daya pembeda ini menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistics 27 for windows* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.10 Hasil Uji Daya Beda

Item-Total Statisticss		
	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Soal_1	0.691	Baik
Soal_2	0.680	Baik

Soal_3	0.709	Baik sekali
Soal_4	0.731	Baik sekali
Soal_5	0.790	Baik sekali
Soal_6	0.756	Baik sekali
Soal_7	0.648	Baik
Soal_8	0.761	Baik sekali
Soal_9	0.699	Baik
Soal_10	0.739	Baik sekali

Sumber : Hasil pengolahan dengan aplikasi IBM SPSS Statistics 27 for windows

Hasil uji daya beda menunjukkan bahwa seluruh butir soal memperoleh nilai r_{it} berkisar antara 0,648 hingga 0,790, di mana nilai terendah dimiliki oleh soal nomor 7 dan tertinggi oleh soal nomor 5. Seluruh nilai tersebut telah melampaui batas minimum yang disyaratkan bahkan masuk dalam kategori daya beda yang kuat. Dengan demikian, seluruh 10 butir soal dinyatakan memiliki daya beda yang baik dan layak digunakan dalam penelitian.

e. Rekapitulasi Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Pembeda

1) Rekapitulasi Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Tabel 3.11 Rekapitulasi uji validitas dan reliabilitas

No	Validitas		Reliabilitas		Ket.
	r hitung	Ket.	Nilai CA	Ket.	
1	0,752	Valid	0.928	Reliabel Sangat Tinggi	Digunakan
2	0,740	Valid			Digunakan
3	0,771	Valid			Digunakan
4	0,785	Valid			Digunakan
5	0,838	Valid			Digunakan
6	0,806	Valid			Digunakan
7	0,722	Valid			Digunakan

8	0,814	Valid			Digunakan
9	0,764	Valid			Digunakan
10	0,797	Valid			Digunakan

Sumber: Hasil olah pada aplikasi *Microsoft Excel*

2) Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran dan Uji Daya Pembeda

Tabel 3.12 Rekapitulasi uji Tingkat kesukaran dan uji daya pembeda

No	T. Kesukaran		Daya Pembeda		Ket.
	TK	Kriteria	DB	Kriteria	
1	0.59	Sedang	0.691	Baik	Dipakai
2	0.56	Sedang	0.680	Baik	Dipakai
3	0.60	Sedang	0.709	Baik sekali	Dipakai
4	0.59	Sedang	0.731	Baik sekali	Dipakai
5	0.58	Sedang	0.790	Baik sekali	Dipakai
6	0.53	Sedang	0.756	Baik sekali	Dipakai
7	0.57	Sedang	0.648	Baik	Dipakai
8	0.59	Sedang	0.761	Baik sekali	Dipakai
9	0.62	Sedang	0.699	Baik	Dipakai
10	0.54	Sedang	0.739	Baik sekali	Dipakai

Sumber: Hasil olah pada aplikasi *Microsoft Excel*

Berdasarkan tabel di atas yang menunjukkan rekapitulasi dari uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Hasil uji instrumen yang sudah dilakukan digunakan untuk *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

2. Teknik Pengolahan Data

a. Uji Normalitas

Menurut Ghazali (2021, hlm. 161) menyatakan bahwa uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data dalam model penelitian berdistribusi normal. Mubarak (2022, hlm. 81) mengatakan bahwa pada uji normalitas terdapat perbedaan antara

Kolmogorov-Smirnov dan *Shapiro-Wilk*. *Kolmogorov-Smirnov* diterapkan untuk sampel yang lebih besar dari 100, sedangkan *Shapiro-Wilk* diterapkan untuk sampel yang lebih kecil dari 50. Pengujian ini menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statisticss 27 for window* dengan penafsiran untuk pengambilan keputusan dalam pengujian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Jika tingkat signifikansi (Sig.) pada uji normalitas $> 0,05$, berarti variasi data terdistribusi secara normal.
- 2) Jika tingkat signifikansi (Sig.) pada uji normalitas $< 0,05$, berarti variasi data tidak terdistribusi secara normal.

Berikut ini langkah dalam menggunakan bantuan SPSS *Statistics 27 for windows*:

- 1) Buka program SPSS dan masukkan data penelitian.
- 2) Klik menu Analyze $\rightarrow$ Descriptive *Statisticss* $\rightarrow$ Explore.
- 3) Masukkan variabel yang akan diuji ke kotak Dependent List.
- 4) Klik tombol Plots.
- 5) Centang Normality plots with tests.
- 6) Klik Continue, kemudian OK.
- 7) Perhatikan tabel Tests of Normality, khususnya nilai Sig. pada uji *Shapiro-Wilk* (untuk jumlah sampel < 50) atau *Kolmogorov-Smirnov* (untuk sampel ≥ 50).

b. Uji Hipotesis

Sugiyono (2022, hlm. 159) mengatakan bahwa hipotesi didefinisikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Uji hipotesis ini dapat dilakukan dengan data yang sudah terkumpul selama penelitian yaitu hasil *pretest* dan *posttest*. Berikut merupakan hipotesis dalam penelitian ini:

- 1) Hipotesis pertama

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva pada kelas eksperimen.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva pada kelas eksperimen.

2) Hipotesis Kedua

H_0 : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang lebih tinggi pada kelas yang menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa SD.

H_a : Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang lebih tinggi pada kelas yang menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa SD.

Dari hipotesis yang sudah diajukan maka akan diuji dari masing masing hipotesis tersebut dengan sebagai berikut:

a) Uji *Paired Sample Test*

Norfai (2022, hlm. 43) mengatakan bahwa Uji paired sample test melibatkan pengumpulan data dari dua sampel yang berhubungan, yang berarti satu sampel memiliki dua rata-rata yaitu *pretest* dan *posttest*. Meskipun melibatkan responden yang sama, pengukuran dalam penelitian ini menghasilkan dua jenis data yang berbeda, yaitu data sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Pengujian ini digunakan untuk menguji hipotesis pertama dan kedua. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi, yaitu:

(1) Nilai signifikansi $>$ dari 0,05 (5%), maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima.

- (2) Sebaliknya, apabila nilai signifikansi $<$ dari 0,05 (5%), maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Pengujian ini menggunakan IBM SPSS *Statisticss 27 for windows* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- (1) Buka program SPSS dan masukkan data *pretest* dan *posttest*.
- (2) Klik menu Analyze $\rightarrow$ Compare Means $\rightarrow$ Paired-Samples T Test.
- (3) Masukkan variabel *Pretest* ke kotak Variable 1 dan *Posttest* ke kotak Variable 2 sehingga membentuk pasangan.
- (4) Klik OK.
- (5) Perhatikan tabel Paired Samples Test, terutama nilai Sig. (2-tailed).

b) Uji *Independent Sample Test*

Menurut Ghozali (2021, hlm. 73), independent sample t-test digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok yang tidak saling berhubungan. Tujuan dari uji ini adalah untuk memastikan ada atau tidaknya signifikansi antara hasil belajar siswa yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva di kelas eksperimen dengan model pembelajaran langsung di kelas kontrol. Uji Independent sample t-test dilakukan menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistics 27 for windows* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- (1) Buka program SPSS dan masukkan data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- (2) Klik menu Analyze $\rightarrow$ Compare Means $\rightarrow$ Independent-Samples T Test.
- (3) Masukkan variabel yang akan diuji (misalnya hasil belajar) ke kotak Test Variable(s).

- (4) Masukkan variabel kelompok (kelas eksperimen dan kontrol) ke kotak Grouping Variable.
- (5) Klik Define Groups, lalu masukkan kode kelompok (misalnya 1 = eksperimen dan 2 = kontrol), kemudian klik Continue.
- (6) Klik OK.
- (7) Perhatikan tabel Independent Samples Test, khususnya nilai Sig. (2-tailed).

Dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- (1) Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kedua kelompok (H_0 ditolak dan H_a diterima).
- (2) Jika nilai Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kedua kelompok (H_0 diterima dan H_a ditolak).

Sebelum melakukan uji hipotesis yang ketiga, hasil dari *pretest* dan *posttest* yang telah didapatkan pada saat penelitian dicari terlebih dahulu skor normalized gain. Skor ini selain mengetahui kriteria skor N-Gain dari kedua kelas tersebut juga sebagai langkah dalam proses pengujian independent sample test. Erika (2024, hlm. 53) mengatakan, “*Normalized gain* (N-gain score) bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode dalam evaluasi menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol. N-Gain merupakan selisih antara *posttest* dan *pretest*”. Pengujian N-Gain skor ini menggunakan IBM SPSS *Statisticss 27 for windows* dengan langkah-langkah dari *normalized gain* sebagai berikut:

- (1) Masukkan data *pretest* dan *posttest* ke dalam SPSS.
- (2) Klik menu Transform $\rightarrow$ Compute Variable.
- (3) Pada kolom Target Variable, ketik N_Gain.
- (4) Pada kolom Numeric Expression, masukkan rumus:

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{pretest}}$$

- (5) Klik OK, maka nilai N-Gain setiap siswa akan muncul pada lembar data.
- (6) Untuk memperoleh nilai rata-rata N-Gain, klik Analyze → Descriptive *Statisticss* → Descriptives.
- (7) Masukkan variabel N_Gain ke kolom analisis, lalu klik OK.
- (8) Perhatikan nilai Mean sebagai rata-rata N-Gain.

Perolehan N-Gain yang sudah diperoleh dapat ditentukan kriteria skor sebagai berikut:

Tabel 3.13 Kriteria skor N-Gain

Rentang Skor	Kriteria
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

Sumber: Wahab dkk (2021, hlm. 1041)

Ketika sudah didapatkan hasil N-Gain skor dilanjut pengujian *independent sample test* untuk menjawab hipotesis ketiga. Ketika nilai signifikansi lebih dari $>0,05$ atau 5%, maka H_a ditolak dan H_0 diterima, sedangkan jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 atau 5%, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Pengujian ini menggunakan IBM SPSS *Statisticss 27 for windows* dengan fitur *independent samples t-test*.

E. Prosedur Penelitian

Tahap 1 Persiapan Penelitian

1. Mengamati institusi sekolah yang digunakan untuk lokasi penelitian
2. Pilih topik atau materi yang nantinya dipakai pada saat penelitian.
3. Menyusun perangkat penelitian.
4. Mengujicobakan instrumen penelitian.
5. Melaksanakan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda instrumen.
6. Menganalisis hasil pengujian dan menarik kesimpulannya.

Tahap 2 Pelaksanaan Penelitian

1. Mengenal sekolah sebelum melakukan penelitian.
2. Meminta izin dari sekolah untuk melakukan penelitian di sana
3. Melaksanakan penelitian dalam bentuk eksperimen melalui penggunaan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran langsung.
4. Memberikan ujian awal dan ujian akhir kepada siswa.

Tahap 3 Pengolahan Data Penelitian

1. Mengolah data yang sudah didapatkan pada pelaksanaan penelitian
2. Pengolahan data dengan menggunakan statistik IBM SPSS *Statisticss* 27 dan Microsoft Excel.
3. Menginterpretasikan hasil pengolahan dengan baik

Tahap 4 Kesimpulan Penelitian

Setelah semua data yang didapatkan pada penelitian dan sudah diolah maka ditarik kesimpulan untuk penyusunan laporan akhir.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran proses implementasi model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva dalam pembelajaran IPAS Siswa SD

a. Gambaran pembelajaran kelas eksperimen

Kegiatan pembelajaran yang melibatkan kelas III - A yang terdiri dari 8 laki-laki dan 10 perempuan sebagai kelas eksperimen dilaksanakan sebanyak 3 pertemuan.

Kegiatan proses pembelajaran IPAS pada kelas III – A yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* diawali dengan memasuki pembelajaran diberikan *pretest* yang harus dikerjakan siswa secara individu melalui lembar jawaban uraian yang disediakan oleh peneliti.



Gambar 4.1 Pelaksanaan *pretest* kelas eksperimen

Setelah siswa selesai mengisi lembar jawab esai *pretest* mengenai materi budaya dan kearifan lokal di lingkunganku, peneliti melakukan proses pembelajaran yang diawali dengan menyambut siswa, mengajukan pertanyaan pemantik, melakukan ice breaking, menampilkan video pembelajaran yang relevan serta menyampaikan tujuan pembelajaran.



Gambar 4.2 Kegiatan pendahuluan

Setelah serangkaian kegiatan pendahuluan dilaksanakan, lalu peneliti menampilkan gambar pakaian adat, makanan khas, dan rumah adat. Pemateri menjelaskan konsep materi dari budaya dan kearifan lokal. Di sela-sela penyampaian materi, peneliti melakukan tanya jawab singkat agar pembelajaran tetap dua arah dengan siswa. Siswa mengamati penjelasan materi, menjawab pertanyaan dan mencatat poin penting yang disampaikan oleh peneliti.



Gambar 4.3 Class presentation

Setelah peneliti menyampaikan materi, lalu dibagi kelompok kecil secara heterogen. Siswa duduk sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan oleh peneliti. Peneliti menjelaskan aturan kerja tim, lalu membagikan LKPD kelompok dan menjelaskan langkah pengerjaan nya. Siswa berdiskusi untuk mengisi LKPD dan peneliti memantau serta mengarahkan jalannya diskusi.



Gambar 4.4 Team

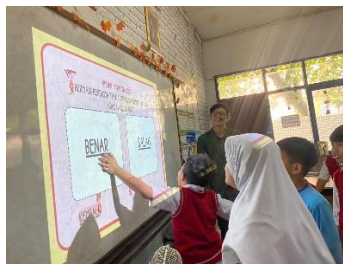
Setelah LKPD selesai dikerjakan, selanjutnya peneliti menjelaskan aturan permainan. Peneliti menampilkan Canva *games* pada proyektor. *Games* berbentuk monopoli budaya dan kearifan lokal. Siswa baris di depan kelas secara berkelompok, bergantian untuk melempar dadu. Lalu karakter yang terdapat pada monopoli maju sesuai nomor pada dadu, dan dari setiap nomor tersebut terdapat soal dalam bentuk uraian, tebak-tebakan, benar atau salah, dan *challenge* dan siswa berdiskusi cepat untuk menjawab soal secara lisan dan mengumpulkan poin. Peneliti mengoreksi pemahaman.



Gambar 4.5 Games siswa berbaris di depan



Gambar 4.6 Siswa memindahkan karakter monopoli



Gambar 4.7 Tournament

Setelah games tournament selesai dilaksanakan, guru menggaabungkan skor games dan mengumumkan pemenang serta memberikan apresiasi kepada siswa. Setiap siswa juga memberikan apresiasi kepada anggota kelompok lainnya.



Gambar 4.8 Team Recognition

Setelah serangkaian proses pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva selesai diterapkan, selanjutnya siswa mengerjakan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan pemahaman siswa setelah dilakukan proses pembelajaran tersebut.



Gambar 4.9 Pelaksanaan *posttest* kelas eksperimen

Selesai pengerjaan *posttest* peneliti menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk merefleksikan proses pembelajaran yang telah berlangsung, menyimpulkan poin-poin penting tentang

budaya dan kearifan lokal di lingkunganku dan menutup pelajaran dengan salam penutup serta motivasi.



Gambar 4.10 Refleksi dan penutup

Setelah selesai pelaksanaan proses pembelajaran pada kelas III - A telah selesai mengenai materi budaya dan kearifan lokal di lingkunganku. Pembelajaran yang telah dilaksanakan diharapkan dapat menjadi sebuah hasil yang baik dalam menyerap informasi yang telah didapatkan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada kelas III - A menghasilkan uji hipotesis yang di mana terlihat dari hasil *pretest* dan *posttest*, kelas III - A mendapatkan skor rata-rata yang didapatkan pada saat *posttest* sebesar 81.66 dan skor rata-rata *pretest* 51.77, maka diketahui terjadi peningkatan sebesar 29,88. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva pada kelas eksperimen.

1) Analisis Hasil Observasi Aktivitas Pendidik

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama tiga kali pertemuan, aktivitas pendidik menunjukkan keterlaksanaan yang baik. Pada pertemuan pertama, pendidik mengondisikan kelas dengan baik serta memberikan arahan kepada siswa mengenai tata cara pengerjaan *pretest*. Pendidik memastikan seluruh siswa memahami petunjuk pengerjaan dan mengawasi pelaksanaan *pretest* agar berjalan dengan tertib. Selama kegiatan berlangsung, siswa mengerjakan soal secara mandiri

dan pendidik memberikan motivasi agar siswa mengerjakan sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Pada pertemuan kedua, aktivitas pendidik terlihat lebih dominan dalam mengelola proses pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva. Pendidik mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan melalui pemberian pertanyaan pemantik, penyampaian materi, serta pengelolaan diskusi kelompok. Selama kegiatan berlangsung, pendidik aktif membimbing siswa yang mengalami kesulitan, memberikan penguatan terhadap jawaban siswa, serta menjaga agar setiap anggota kelompok terlibat dalam diskusi. Pada tahap permainan dan turnamen, pendidik dapat mengelola kelas dengan baik sehingga kegiatan berlangsung tertib dan siswa tetap fokus mengikuti pembelajaran. Pendidik juga memberikan apresiasi kepada siswa sebagai bentuk penghargaan terhadap usaha dan kerja sama kelompok.

Pada pertemuan ketiga, pendidik mengarahkan siswa untuk melaksanakan *posttest* secara tertib. Pendidik memberikan penjelasan mengenai petunjuk pengerjaan soal serta memantau jalannya pelaksanaan *posttest*. Setelah kegiatan selesai, pendidik mengajak siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Secara keseluruhan, aktivitas pendidik pada ketiga pertemuan menunjukkan bahwa pembelajaran telah terlaksana sesuai dengan tujuan yang diharapkan serta mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan kondusif.

2) Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi selama tiga kali pertemuan, aktivitas siswa menunjukkan perkembangan yang baik. Pada pertemuan pertama, siswa mengikuti kegiatan *pretest* dengan tertib dan serius. Sebagian besar siswa berusaha mengerjakan

soal secara mandiri sesuai dengan pengetahuan awal yang dimiliki. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang terlihat ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan, secara umum pelaksanaan *pretest* berjalan dengan lancar.

Pada pertemuan kedua, aktivitas siswa mengalami peningkatan. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap kegiatan. Siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh pendidik, aktif menjawab pertanyaan, serta terlibat dalam diskusi kelompok. Interaksi antaranggota kelompok terlihat cukup baik, di mana siswa saling bertukar pendapat dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Pada saat pelaksanaan *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva, siswa tampak lebih bersemangat dan aktif berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan yang muncul pada permainan. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan siswa menunjukkan sikap sportif serta saling menghargai antaranggota kelompok.

Pada pertemuan ketiga, siswa melaksanakan *posttest* dengan lebih percaya diri dibandingkan saat *pretest*. Siswa terlihat lebih memahami materi yang telah dipelajari sehingga mampu mengerjakan soal dengan tenang dan tertib. Setelah kegiatan *posttest* selesai, siswa turut berpartisipasi dalam kegiatan refleksi dengan menyampaikan kesan dan pemahaman yang diperoleh selama pembelajaran. Secara keseluruhan, aktivitas siswa selama tiga kali pertemuan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi, keaktifan, dan kerja sama selama proses pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva.

b. Gambaran Proses Pembelajaran Kelas Kontrol

Kegiatan pembelajaran yang melibatkan kelas III - B yang terdiri dari 20 siswa sebagai kelas kontrol dilaksanakan dalam 2

pertemuan. Dalam kelas kontrol diterapkan model pembelajaran langsung atau *direct learning*. Sejalan dengan kelas eksperimen, kelas kontrol juga dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah diisi mengenai materi budaya dan kearifanlokal di lingkunganku.

Pada hari pertama pelaksanaan pembelajaran di kelas III-B yaitu dilakukan *pretest* yang harus diisi terlebih dahulu oleh siswa, soal *pretest* ini sama dengan kelas eksperimen.



Gambar 4.11 Pelaksanaan *Pretest* kelas kontrol

Setelah selesai mengerjakan *pretest* siswa akan memasuki kegiatan proses pembelajaran dengan pemberian materi yang sama yaitu materi budaya dan kearifanlokal di lingkunganku dengan model pembelajaran langsung.



Gambar 4.12 Proses Pembelajaran

Kegiatan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung yang dilakukan pada kelas kontrol kelas III-B. kegiatan pembelajaran ini diawali dengan peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran, lalu menampilkan video pembelajaran berisikan fenomena yang relevan dengan materi serta ditanyakan pertanyaan pemantik. Setelah itu peneliti menjelaskan materi menggunakan power point. Lalu peneliti membagi siswa secara berkelompok yang terdiri dari 4-5 orang.lalu peneliti membimbing

siswa untuk memahami konsep keberagaman budaya dan kearifnn lokal. Setelah itu peneliti menjelaskan langkah kerja LKPD yang harus dikerjakan secara berkelompok, dan menmbagikan LKPD pada setiap kelompok. Peneliti memberikan arahan serta batuan kepada siswa yang mengalami kesulitan. Setelah LKPD selesai dikerjakan, siswa dipersilahkan untuk mempresentasikan hasil diskusi, bertanya, menyampaikan pendapat, dan menanggapi materi yang telah dipelajari. Peneliti juga memberikan umpan balik, penguatan, dan koreksi terhadap jawaban siswa agar pemahaman materi menjadi lebih baik.



Gambar 4.13 Pelaksanaan *Posttest* kelas kontrol

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, siswa kembali diberikan tes akhir (*posttest*) dalam bentuk soal esai untuk mengukur peningkatan kemampuan dan pemahaman mereka setelah mengikuti pembelajaran. Melalui kegiatan yang diawali dengan *pretest* hingga *posttest*, siswa diharapkan mampu memahami serta menghubungkan konsep-konsep yang telah dipelajari sehingga dapat menyerap informasi mengenai materi budaya dan kearifan lokal di lingkunganku.

1) Analisis Hasil Observasi Pendidik

Berdasarkan hasil observasi selama dua kali pertemuan, aktivitas pendidik pada kelas III-B sebagai kelas kontrol menunjukkan keterlaksanaan yang baik. Pada pertemuan pertama, pendidik mengondisikan siswa sebelum pelaksanaan *pretest*, memberikan penjelasan mengenai tata cara pengerjaan

soal, serta memastikan seluruh siswa mengerjakan soal secara mandiri dan tertib. Pendidik juga mengawasi jalannya pelaksanaan *pretest* sehingga kegiatan berlangsung dengan kondusif.

Pada pertemuan kedua, aktivitas pendidik difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan pertanyaan pemantik, serta menampilkan video pembelajaran yang relevan dengan materi budaya dan kearifan lokal di lingkunganku. Selanjutnya, pendidik menjelaskan materi secara sistematis menggunakan media PowerPoint sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, pendidik berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan, bimbingan, serta bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan LKPD. Pendidik juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi, bertanya, serta menyampaikan pendapat mengenai materi yang telah dipelajari. Selain itu, pendidik memberikan penguatan dan umpan balik terhadap jawaban siswa agar pemahaman mereka menjadi lebih baik.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, pendidik mengarahkan siswa untuk mengerjakan *posttest* secara mandiri. Pendidik memantau pelaksanaan *posttest* dan memastikan seluruh siswa mengikuti kegiatan dengan tertib. Secara keseluruhan, aktivitas pendidik selama proses pembelajaran telah terlaksana dengan baik sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran langsung sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2) Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi selama dua kali pertemuan, aktivitas siswa pada kelas III-B sebagai kelas kontrol

menunjukkan partisipasi yang cukup baik. Pada pertemuan pertama, siswa mengikuti pelaksanaan *pretest* dengan tertib dan berusaha mengerjakan soal sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Sebagian besar siswa menunjukkan keseriusan dalam mengerjakan soal meskipun masih terdapat beberapa siswa yang terlihat ragu dalam menjawab pertanyaan.

Pada pertemuan kedua, siswa menunjukkan perhatian yang baik terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik. Siswa memperhatikan video pembelajaran dan penjelasan materi yang diberikan melalui media PowerPoint. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlibat dalam kegiatan diskusi kelompok untuk menyelesaikan LKPD yang diberikan. Interaksi antaranggota kelompok berlangsung dengan cukup baik, di mana siswa saling bertukar pendapat dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas.

Pada saat presentasi hasil diskusi, beberapa siswa mulai berani menyampaikan hasil pekerjaannya serta memberikan tanggapan terhadap kelompok lain. Siswa juga aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik dan menunjukkan sikap disiplin selama mengikuti pembelajaran. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa melaksanakan *posttest* dengan lebih percaya diri dibandingkan saat pelaksanaan *pretest*. Secara umum, aktivitas siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik serta menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan pemahaman terhadap materi budaya dan kearifan lokal di lingkunganku.

2. Peningkatan hasil belajar IPAS siswa setelah diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva

Subjek Penelitian Penelitian ini telah dilaksanakan di SDN 235 Lengkong Kecil Bandung, yaitu di kelas III pada tahun ajaran 2025 –

2026. Pemilihan kelas penelitian adalah kelas III - A yang merupakan kelas eksperimen berjumlah 23 siswa, sementara kelas kontrolnya ialah kelas III – B berjumlah 24 siswa. Maka dari itu, agar kedua pemilihan subjek kelas eksperimen dan kontrol memiliki tingkatan yang sama maka dilakukan uji homogenitas dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistics	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	0.046	1	36	0.832
	Based on Median	0.019	1	36	0.892
	Based on Median and with adjusted df	0.019	1	35.952	0.892
	Based on trimmed mean	0.049	1	36	0.825

Sumber : Hasil pengolahan dengan aplikasi IBM SPSS Statistics 27 for windows

Nilai *Based on mean* yang terletak pada *Test of Homogeneity of Variances* didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,832 > 0,05$, hal ini memperlihatkan bahwa data yang diuji signifikan. Hal ini mengarah pada kesimpulan bahwa hasil dari uji homogenitas subjek penelitian untuk kelas eksperimen yaitu kelas III-A dan kelas kontrol III-B dinyatakan homogen.

Sebelum masuk pada pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas merupakan langkah awal apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau sebaliknya. Suatu distribusi dikatakan normal jika nilai signifikan $> 0,05$, begitupun sebaliknya jika nilai signifikan $< 0,05$ maka distribusi dikatakan tidak normal.. Uji ini merupakan syarat masuk ke tahap uji selanjutnya yaitu uji hipotesis. Data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dipergunakan dalam uji normalitas ini diuji menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 27 for Windows dengan melihat tabel *Shapiro Wilk* sebagai perhitungannya, karena sampel yang digunakan < 50 . Maka kriteria uji dalam normalitas ini yaitu :

- 1) Jika nilai signifikan pada *Shapiro Wilk* $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikan pada *Shapiro Wilk* $< 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal

Berikut merupakan hasil uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4.2 Hasil uji normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest_eksperimen</i>	0.101	18	.200*	0.957	18	0.553
<i>Posttest_eksperimen</i>	0.178	18	0.135	0.946	18	0.370
<i>Pretest_kontrol</i>	0.101	18	.200*	0.964	18	0.675
<i>Posttest_kontrol</i>	0.178	18	0.138	0.952	18	0.450

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil pengolahan dengan aplikasi IBM SPSS *Statistics 27 for Windows*

Berdasarkan tabel pada hasil uji normalitas dengan memanfaatkan aplikasi IBM SPSS *Statistics 27 for windows* dilihat pada tabel *Shapiro Wilk*. Taraf signifikansi pengambilan keputusan pada uji normalitas ini yaitu 5% atau 0,05. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas yang dilihat dari tabel *Shapiro-Wilk*, maka dapat disimpulkan bahwa keempat data yang telah terdistribusi tersebut berdistribusi normal berdasarkan nilai signifikansi pada kelas III-A sebagai kelas eksperimen *pretest* sebesar $0,0553 > 0,05$ dan kelas eksperimen *posttest* sebesar $0,370 > 0,05$, serta pada kelas III-B sebagai kelas kontrol *pretest* sebesar $0,675 > 0,05$ dan kelas kontrol *posttest* sebesar $0,450 > 0,05$.

Pengujian selanjutnya setelah data sudah berdistribusi normal yaitu menguji hipotesis yang telah diusulkan sebelumnya untuk melihat apakah hipotesis yang diusulkan ditolak atau diterima dalam hasil penelitian yang sudah didapatkan.

Penelitian yang dilakukan di kelas III-A sebagai kelas eksperimen diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil *pretest posttest* kelas eksperimen

Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
Resp.1	66	92	26
Resp.2	54	78	24
Resp.3	38	88	50
Resp.4	44	90	46
Resp.5	36	68	32
Resp.6	66	78	12
Resp.7	62	84	22
Resp.8	48	78	30
Resp.9	48	78	30
Resp.10	40	78	38
Resp.11	54	84	30
Resp.12	64	82	18
Resp.13	44	88	44
Resp.14	52	82	30
Resp.15	52	78	26
Resp.16	56	82	26
Resp.17	60	86	26
Resp.18	48	76	28
Rata-rata	51.7778	81.6667	
Pembulatan	51.77	81.66	
Peningkatan		29.88888889	
Pembulatan		29.88	

Sumber: Hasil pengolahan dengan aplikasi *Microsoft Excel*

Pengolahan uji hipotesis yang pertama menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistics 27 for windows* disajikan hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil uji *paired sample test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest eksperimen	-29.889	9.566	2.255	-34.646	-25.132	-13.256	17	0.000

Sumber: Hasil pengolahan dengan aplikasi IBM SPSS *Statistics 27 for Windows*

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples Test* yang dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen, diperoleh nilai rata-rata selisih antara *pretest* dan *posttest* sebesar -29,889 dengan standar deviasi sebesar 9,566 dan standar error mean sebesar 2,255. Nilai negatif pada rata-rata selisih tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*, yang mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran pada kelas eksperimen.

Hasil pengujian menunjukkan nilai *t* hitung sebesar -13,256 dengan derajat kebebasan (*df*) = 17. Adapun nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 ($< 0,001$), di mana nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu $\alpha = 0,05$ maka hipotesis yang diusulkan menerima H_a dan menolak H_0 . Selain itu, interval kepercayaan 95% (*95% Confidence Interval of the Difference*) menunjukkan batas bawah sebesar -34,646 dan batas atas sebesar -25,132.

Dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva. Selanjutnya melihat seberapa besar terjadi peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dengan penerapan model *Cooperative Learning*

tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva dari selisih antara rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5 selisih rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

Keterangan	Rata - rata	Peningkatan
<i>Pretest</i> Eksperimen	51.77	29.88
<i>Posttest</i> Eksperimen	81.66	

Sumber: Hasil pengolahan dengan aplikasi *Microsoft Excel*

Berdasarkan pada tabel peningkatan hasil belajar siswa pembelajaran IPAS pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva menghasilkan data rata-rata pada *pretest* 51,77 dan *posttest* 81,66. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva pada kelas eksperimen yaitu sebesar 29,88.

Selanjutnya yaitu Penelitian yang dilakukan di kelas III – B sebagai kelas kontrol diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut :

Tabel 4.6 Hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol

Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
Resp.1	56	66	10
Resp.2	54	56	2
Resp.3	50	52	2
Resp.4	42	50	8
Resp.5	46	52	6
Resp.6	34	60	26
Resp.7	38	64	26
Resp.8	58	62	4
Resp.9	44	54	10
Resp.10	44	52	8

Resp.11	50	56	6
Resp.12	52	56	4
Resp.13	40	64	24
Resp.14	36	58	22
Resp.15	32	60	28
Resp.16	56	60	4
Resp.17	48	56	8
Resp.18	40	56	16
Resp.19	38	56	18
Resp.20	36	52	16
Rata-rata	44.70	57.10	
Pembulatan	44.70	57.10	
Peningkatan		12.40	
Pembulatan		12.40	

Sumber: Hasil olah pada aplikasi *microsoft excel*

Berdasarkan tabel di atas, kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 44,70 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 57,10, sehingga terjadi peningkatan rata-rata sebesar 12,40 poin. Adapun untuk membuktikan apakah peningkatan tersebut signifikan, dilakukan pengolahan uji menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statisticss 27 for Windows* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil uji *paired sample test* kelas kontrol

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
				Std. Error		95% Confidence Interval of the Difference			
		Mean	Std. Deviation	Mean		Lower	Upper		
Pair 1	<i>Pretest – Posttest kontrol</i>	-12.400	8.816	1.971		-16.526	-8.274	-6.290	0.000

Sumber: Hasil pengolahan dengan aplikasi IBM SPSS *Statistics 27 for Windows*

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples Test* pada kelas kontrol, diperoleh nilai rata-rata selisih antara *pretest* dan *posttest* sebesar -12,400 dengan standar deviasi sebesar 8,816 dan standar error mean sebesar 1,971. Nilai t hitung yang diperoleh sebesar -6,290 dengan derajat kebebasan (df) = 19 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Interval kepercayaan 95% berada pada rentang -16,526

hingga -8,274 yang seluruhnya bernilai negatif dan tidak mencakup angka nol. Karena nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol.

Meskipun kelas kontrol menunjukkan peningkatan yang signifikan, namun apabila dibandingkan dengan hasil uji *Paired Samples Test* pada kelas eksperimen yang menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva, terlihat perbedaan peningkatan yang sangat signifikan. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata peningkatan sebesar 29,889 dengan nilai *t* hitung sebesar -13,256, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata peningkatan sebesar 12,400 dengan nilai *t* hitung sebesar -6,290. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih dari dua kali lipat dibandingkan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva memberikan dampak yang jauh lebih besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

3. Peningkatan hasil belajar siswa yang lebih tinggi pada kelas yang menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa SD

Untuk mencari peningkatan hasil belajar siswa yang lebih tinggi pada kelas yang menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa SD dengan hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan pengujian nilai *N-Gain*. Hasil *N-Gain* skor yang didapat untuk pengujian *independent sample test* menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistics for windows* dengan taraf signifikansi 0,05. dilakukan pengolahan skor *N-Gain* untuk memperkuat hasil perbandingan peningkatan kedua kelas tersebut.

menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistics 27 for windows* disajikan hasilnya sebagai berikut:

TTabel 4.8 Hasil uji N-Gain

Descriptives

Kelas		<i>Statistics</i>	Std. Error
N_gainEksperimen	Mean	.6121	.02879
	95% Confidence Interval Lower for Mean	.5513	
	Bound		
	Upper Bound	.6728	
	5% Trimmed Mean	.6148	
	Median	.5849	
	Variance	.015	
	Std. Deviation	.12213	
	Minimum	.35	
	Maximum	.82	
	Range	.47	
	Interquartile Range	.15	
	Skewness	.131	.536
	Kurtosis	.063	1.038
Kontrol	Mean	.2100	.02882
	95% Confidence Interval Lower for Mean	.1497	
	Bound		
	Upper Bound	.2703	
	5% Trimmed Mean	.2078	
	Median	.1662	
	Variance	.017	

Std. Deviation	.12890	
Minimum	.04	
Maximum	.42	
Range	.38	
Interquartile Range	.23	
Skewness	.444	.512
Kurtosis	-1.222	.992

Sumber: Hasil pengolahan dengan aplikasi IBM SPSS *Statistics 27 for Windows*

Berdasarkan tabel skor N-Gain dengan menggunakan aplikasi IBM *Statisticss 27 for Windows*, kelas eksperimen yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva mencapai 0,612 yang berarti skor N-Gain kelas eksperimen berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung diperoleh 0,210 yang termasuk dalam kategori rendah. Untuk membuktikan apakah perbedaan peningkatan antara kedua kelas tersebut signifikan secara statistik, selanjutnya dilakukan uji *Independent Sample Test* menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statisticss 27 for Windows* dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikan (2-tail) > 0,05 maka H0 ditolak
- 2) Jika nilai signifikan (2-tail) < 0,05 maka H1 diterima

Tabel 4.9 Hasil uji *independent sample test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
N_gain	Equal variances assumed	0.653	0.424	9.841	36	0.000	0.40206	0.04085	0.31920	0.48491

	Equal variances not assumed			9.870	35.894	0.000	0.40206	0.04073	0.31943	0.48468
--	--------------------------------------	--	--	-------	--------	-------	---------	---------	---------	---------

Sumber: Hasil pengolahan dengan aplikasi IBM SPSS Statistics 27 for Windows

Hasil *Levene's Test for Equality of Variances* yang menunjukkan nilai $F = 0,653$ dengan signifikansi sebesar $0,424$. Karena nilai signifikansi Levene $= 0,424 > 0,05$, maka asumsi kesamaan varians antara kedua kelompok terpenuhi (*equal variances assumed*), sehingga interpretasi hasil uji t mengacu pada baris *Equal Variances Assumed*.

Berdasarkan baris *Equal Variances Assumed*, diperoleh nilai t hitung sebesar $9,841$ dengan derajat kebebasan (df) $= 36$ dan nilai signifikansi sebesar $< 0,001$. Rata-rata perbedaan (*mean difference*) antara kedua kelompok sebesar $0,402$ dengan standar error sebesar $0,041$. Interval kepercayaan 95% berada pada rentang $0,319$ hingga $0,485$, yang seluruhnya bernilai positif dan tidak mencakup angka nol, sehingga perbedaan skor N-Gain antara kedua kelompok bersifat nyata, konsisten, dan signifikan secara statistik.

Nilai positif pada t hitung dan *mean difference* mengindikasikan bahwa skor N-Gain kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, yang berarti peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen secara statistik jauh lebih besar dibandingkan kelompok kontrol.

Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang lebih tinggi pada kelas yang menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional, yang dibuktikan dengan rata-rata skor N-Gain sebesar $0,612$ (kategori sedang), jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh N-Gain sebesar $0,210$ (kategori rendah), serta nilai signifikansi uji *Independent Sample T-Test* sebesar $0,000 < 0,05$.

B. Pembahasan

1. Gambaran proses implementasi model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva dalam pembelajaran IPAS Siswa SD

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 235 Lengkong Kecil Bandung pada kelas III tahun ajaran 2025–2026, dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas III-A sebagai kelas eksperimen (18 siswa) dan kelas III-B sebagai kelas kontrol (20 siswa). Sebelum pelaksanaan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas untuk memastikan bahwa kedua kelas berada pada tingkatan kemampuan awal yang setara. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,832 > 0,05$ (berdasarkan Based on Mean), sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas dinyatakan homogen dan layak dijadikan subjek penelitian.

Implementasi model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva pada kelas eksperimen dilaksanakan secara sistematis melalui lima tahapan sintaks utama sebagaimana yang dikemukakan oleh Shoimin dkk. (2021, hlm. 85), yaitu *Class Presentation*, *Teams*, *Game*, *Tournament*, dan *Team Recognition*. Kelima tahapan ini dijalankan secara berurutan dan terintegrasi satu sama lain, membentuk rangkaian pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Kegiatan proses pembelajaran IPAS pada kelas III – A diawali dengan memasuki pembelajaran diberikan *pretest* yang harus dikerjakan siswa secara individu melalui lembar jawaban uraian yang disediakan oleh peneliti. Setelah siswa selesai mengisi lembar jawab esai *pretest* mengenai materi budaya dan kearifan lokal di lingkunganku, peneliti melakukan proses pembelajaran yang diawali dengan menyambut siswa, mengajukan pertanyaan pemantik, melakukan *ice breaking*, menampilkan video pembelajaran yang relevan serta menyampaikan tujuan pembelajaran.

Setelah serangkaian kegiatan pendahuluan dilaksanakan, langkah pertama yaitu *class presentation*. Peneliti menampilkan gambar pakaian

adat, makanan khas, dan rumah adat. Pemateri menjelaskan konsep materi dari budaya dan kearifan lokal. Di sela-sela penyampaian materi, peneliti melakukan tanya jawab singkat agar pembelajaran tetap dua arah dengan siswa. Siswa mengamati penjelasan materi, menjawab pertanyaan dan mencatat poin penting yang disampaikan oleh peneliti.

Langkah kedua yaitu *team*, setelah peneliti menyampaikan materi, lalu dibagi kelompok kecil secara heterogen. Siswa duduk sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan oleh peneliti. Peneliti menjelaskan aturan kerja tim, lalu membagikan LKPD kelompok dan menjelaskan langkah pengerjaan nya. Siswa berdiskusi untuk mengisi LKPD dan peneliti memantau serta mengarahkan jalannya diskusi.

Setelah LKPD selesai dikerjakan, selanjutnya yaitu langkah ketiga, *games* dan selanjutnya *tournament*, peneliti menjelaskan aturan permainan lalu menampilkan Canva *games* pada layar proyektor. *Games* berbentuk monopoli budaya dan kearifan lokal. Siswa baris di depan kelas secara berkelompok, bergantian untuk melempardadu. Lalu karakter yang terdapat pada monopoli maju sesuai nomor pada dadu, dan dari setiap nomor tersebut terdapat soal dalam bentuk uraian, tebak-tebakan, benar atau salah, dan *challenge* dan siswa berdiskusi cepat untuk menjawab soal secara lisan dan mengumpulkan poin. Peneliti mengoreksi pemahaman.

Setelah *games tournament* selesai dilaksanakan, masuk pada langkah *team recognition* Dimana peneliti menggaabungkan skor *games* dan mengumumkan pemenang serta memberikan apresiasi kepada siswa. Setiap siswa juga memberikan apresiasi kepada anggota kelompok lainnya. Pemberian penghargaan ini berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat rasa tanggung jawab siswa terhadap kelompoknya. Putri dkk. (2024, hlm. 3-5) menyatakan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar karena siswa belajar melalui kerja sama tim yang dilanjutkan dengan kompetisi akademik dalam bentuk turnamen, sehingga siswa memahami materi secara lebih mendalam.

Setelah serangkaian proses pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva selesai diterapkan, selanjutnya siswa mengerjakan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan pemahaman siswa setelah dilakukan proses pembelajaran tersebut. Selesai pengerjaan *posttest* peneliti menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk merefleksikan proses pembelajaran yang telah dilangsungkan, menyimpulkan poin-poin penting tentang budaya dan kearifan lokal di lingkunganku dan menutup pelajaran dengan salam penutup serta motivasi.

Sementara itu, kelas kontrol menjalani pembelajaran dengan model pembelajaran langsung (*direct learning*) tanpa menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* maupun media Canva. Dalam model pembelajaran langsung, guru berperan dominan dalam menyampaikan materi secara eksplisit, terstruktur, dan berpusat pada guru, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran cenderung terbatas. Perbedaan perlakuan antara kedua kelas ini menjadi dasar untuk mengukur efektivitas model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan Canva yang diterapkan di kelas eksperimen dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Proses implementasi yang terstruktur tersebut sejalan dengan hasil penelitian Listiani, dkk. (2025) yang menyimpulkan bahwa unsur permainan, kerja kelompok, dan turnamen akademik dalam model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini memperkuat gagasan bahwa sintaks *team games tournament* yang diterapkan secara konsisten akan menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Pelaksanaan pembelajaran yang sistematis dan terstruktur ini dapat sejalan dengan teori yang saling melengkapi. Pertama, Rusman (2021, hlm. 203) menegaskan bahwa model *Cooperative Learning* merupakan

bentuk pembelajaran yang mengutamakan kerja sama antar siswa dalam kelompok heterogen untuk mencapai tujuan bersama, di mana setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi secara aktif. Landasan ini menjelaskan mengapa pembagian kelompok heterogen dalam tahap *Teams* menjadi komponen krusial dalam model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*, karena perbedaan kemampuan antar anggota mendorong terjadinya *peer tutoring* yang memperkuat pemahaman kolektif. Kedua, Huda (2020, hlm. 73) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk saling membantu dalam memahami materi melalui kerja sama dalam kelompok, sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru melainkan beralih menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*). Pergeseran orientasi ini sangat tampak dalam pelaksanaan penelitian, di mana siswa secara aktif terlibat mulai dari diskusi LKPD hingga kompetisi dalam turnamen monopoli digital. Ketiga, Suprijono (2022, hlm. 46) menyatakan bahwa model pembelajaran memiliki struktur yang mencakup sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, dan sistem pendukung yang saling berkaitan membentuk kesatuan utuh dalam proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, aplikasi Canva berperan sebagai sistem pendukung yang memperkuat efektivitas sintaks *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* melalui penyajian materi dan turnamen yang menarik

Temuan dari proses implementasi ini diperkuat oleh tiga penelitian terdahulu yang relevan. Pertama, Listiani dkk. (2025) melalui pendekatan *Systematic Literature Review* menyimpulkan bahwa unsur permainan, kerja kelompok, dan turnamen akademik dalam model *Team Games Tournament* terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Temuan ini mengonfirmasi bahwa kelima sintaks *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* yang diterapkan dalam penelitian ini sudah sesuai dengan praktik terbaik yang teruji secara ilmiah. Kedua, Fatimah dkk. (2025) yang meneliti model

Cooperative Learning tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* melaporkan bahwa integrasi media digital dalam sintaks *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* secara konsisten mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, dengan keterlibatan siswa yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Meskipun media yang digunakan berbeda, pola keterlibatan siswa yang ditemukan konsisten dengan hasil observasi pada penelitian ini, di mana siswa menunjukkan antusiasme tinggi terutama pada saat tahap *game* dan *tournament* berlangsung. Ketiga, Nuraeni dkk. (2025) yang menerapkan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan PowerPoint pada mata pelajaran IPS kelas V SD menemukan bahwa pemberian penghargaan pada tahap *Team Recognition* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat rasa tanggung jawab terhadap kelompok. Temuan ini selaras dengan observasi pada penelitian ini, di mana siswa tampak lebih bersemangat dan termotivasi ketika memasuki fase pengumuman pemenang.

Sementara itu, kelas kontrol menjalani pembelajaran dengan model pembelajaran langsung (*direct learning*) tanpa menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* maupun media Canva. Dalam model pembelajaran langsung, guru berperan dominan dalam menyampaikan materi secara eksplisit dan terstruktur, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran cenderung terbatas. Perbedaan perlakuan antara kedua kelas ini menjadi dasar untuk mengukur efektivitas model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Peningkatan hasil belajar IPAS siswa setelah diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva

Berdasarkan hasil analisis data, kelas eksperimen yang menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva menunjukkan peningkatan

hasil belajar IPAS yang sangat signifikan. Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen adalah 51,77, dan setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 81,66, sehingga terjadi peningkatan rata-rata sebesar 29,88 poin.

Hasil uji Paired Samples Test pada kelas eksperimen menghasilkan nilai *t* hitung sebesar -13,256 dengan derajat kebebasan (*df*) = 17 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$). Interval kepercayaan 95% menunjukkan batas bawah sebesar -34,646 dan batas atas sebesar -25,132, yang seluruhnya bernilai negatif dan tidak mencakup angka nol. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang nyata dan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan Canva, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan ini dapat dijelaskan melalui keterkaitan antara model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dengan teori konstruktivisme sosial. Slavin (2020) menegaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi sosial dan kerja sama dalam lingkungan belajar. Dalam pelaksanaan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*, siswa berdiskusi dalam kelompok heterogen untuk memahami materi IPAS, menjelaskan konsep kepada teman sebaya, dan mengkonstruksi pemahaman bersama sebelum menghadapi turnamen. Proses diskusi kelompok ini mengaktifkan kemampuan kognitif siswa mulai dari mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), hingga menganalisis (C4) sesuai dengan indikator hasil belajar kognitif yang menjadi fokus penelitian.

Rusman (2021, hlm. 203) menegaskan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan kelompok sangat bergantung pada kontribusi setiap anggota, sehingga hal ini mendorong setiap siswa untuk memahami materi secara sungguh-sungguh agar tidak mengecewakan kelompoknya. Kondisi ketergantungan positif ini menciptakan motivasi

intrinsik yang kuat pada diri siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif mereka.

Peran aplikasi Canva juga memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan hasil belajar kelas eksperimen. Pratama dan Lestari (2021, hlm. 47) mengemukakan bahwa Canva merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui penyajian materi yang visual, kreatif, dan komunikatif. Penggunaan fitur-fitur Canva seperti template presentasi, ilustrasi, elemen desain, gambar edukatif, dan animasi dalam pembelajaran IPAS membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya dan kearifan lokal secara lebih konkret dan mudah dipahami. Penyajian materi yang menarik secara visual turut berkontribusi pada peningkatan perhatian dan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini didukung oleh temuan Sari dan Prasetyo (2023) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan perhatian, pemahaman konsep, dan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Sari dkk, (2025) yang mendapatkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan Canva memberikan pengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa dengan nilai *effect size* sebesar 1,28 dan nilai N-Gain sebesar 0,45 dalam kategori sedang. Meskipun tipe model yang digunakan berbeda (Group Investigation), konsistensi temuan ini memperkuat peran Canva sebagai komponen yang secara signifikan berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, terutama melalui penyajian materi yang menarik secara visual.

Sementara itu pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional (model pembelajaran langsung) juga mengalami peningkatan hasil belajar, meskipun jauh lebih kecil dibandingkan kelas eksperimen. Rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 44,70 dan *posttest* sebesar 57,10, sehingga terjadi peningkatan rata-rata sebesar 12,40 poin. Hasil uji Paired Samples Test kelas kontrol menunjukkan nilai *t* hitung

sebesar -6,290 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti peningkatan pada kelas kontrol juga signifikan secara statistik.

Meski demikian, apabila dibandingkan secara langsung, peningkatan kelas eksperimen (29,889) lebih dari dua kali lipat dibandingkan kelas kontrol (12,400). Kesenjangan ini mempertegas bahwa model pembelajaran langsung yang berpusat pada guru, meskipun tetap mampu meningkatkan hasil belajar, tidak seefektif model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva dalam mendorong peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan ini sejalan dengan teori yang relevan. Pertama, Slavin (2020) menegaskan bahwa dalam teori konstruktivisme sosial, pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi sosial dan kerja sama dalam lingkungan belajar. Dalam pelaksanaan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*, interaksi sosial terjadi secara intensif pada fase diskusi kelompok maupun fase turnamen, di mana siswa tidak hanya belajar dari penjelasan guru tetapi juga mengonstruksi pemahaman melalui diskusi dengan teman sebaya. Proses ini mengaktifkan kemampuan kognitif siswa mulai dari mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), hingga menganalisis (C4) yang menjadi fokus pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini. Kedua, Pratama dan Lestari (2021, hlm. 47) mengemukakan bahwa Canva merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui penyajian materi yang visual, kreatif, dan komunikatif. Penggunaan ilustrasi, animasi, dan elemen desain dalam pembelajaran IPAS membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya dan kearifan lokal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, sehingga perhatian dan daya ingat siswa terhadap materi meningkat secara signifikan. Ketiga, Putri dkk. (2024, hlm. 3–5) menyatakan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar karena siswa belajar

melalui kerja sama tim yang dilanjutkan dengan kompetisi akademik dalam bentuk turnamen. Kompetisi yang sehat ini mendorong siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam agar dapat berkontribusi maksimal bagi kelompoknya, menciptakan motivasi intrinsik yang berujung pada peningkatan hasil belajar kognitif.

penelitian terdahulu mendukung dan memperkuat temuan peningkatan hasil belajar ini. Pertama, Fatimah dkk. (2025) yang meneliti model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Educaplay* pada siswa SD melaporkan bahwa N-Gain kelas eksperimen mencapai 63%, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 50%, dengan kontribusi pengaruh model pembelajaran sebesar 25,1%. Meskipun media yang digunakan berbeda, pola peningkatan yang sangat signifikan pada kelas *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dibandingkan kelas kontrol konsisten dengan temuan penelitian ini, di mana peningkatan kelas eksperimen (29,88 poin) jauh melampaui kelas kontrol (12,40 poin). Kedua, Sari dkk. (2025) menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan Canva memberikan pengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,45 dalam kategori sedang. Temuan ini mengonfirmasi bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran bukan sekadar tambahan estetis, melainkan komponen substantif yang secara nyata berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa. Ketiga, Nuraeni dkk. (2025) yang menerapkan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan PowerPoint pada mata pelajaran IPS kelas V melaporkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 88,3, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 60,0 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Pola peningkatan yang konsisten ini lintas jenjang dan mata pelajaran semakin memperkuat argumen bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*, terlepas dari media pendukung yang digunakan, secara konsisten efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional juga mengalami peningkatan, meskipun jauh lebih kecil. Rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 44,70 dan *posttest* sebesar 57,10, dengan peningkatan sebesar 12,40 poin. Hasil uji *Paired Samples Test* menunjukkan *t* hitung sebesar -6,290 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Meskipun peningkatan ini signifikan secara statistik, peningkatan kelas eksperimen lebih dari dua kali lipat dibandingkan kelas kontrol, mempertegas bahwa model pembelajaran langsung yang berpusat pada guru tidak seefektif *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan Canva dalam mendorong peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

3. Pengaruh Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa SD

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh bukti empiris yang kuat bahwa kelas eksperimen yang menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva mengalami peningkatan hasil belajar yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini tercermin dari perbandingan rata-rata skor N-Gain kedua kelas, di mana kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 0,612 yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 0,210 yang termasuk dalam kategori rendah. Perbedaan sebesar 0,402 poin antara kedua kelas ini bukan hanya bermakna secara deskriptif, tetapi juga terbukti signifikan secara statistik melalui serangkaian pengujian lanjutan.

Untuk memastikan apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik, dilakukan uji Independent Sample T-Test terhadap skor N-Gain kedua kelas. Sebelum melihat hasil uji *t*, terlebih dahulu diperhatikan hasil Levene's Test for Equality of Variances yang menunjukkan nilai $F = 0,653$ dengan signifikansi sebesar 0,424. Karena nilai signifikansi

Levene = 0,424 > 0,05, maka asumsi kesamaan varians antara kedua kelompok terpenuhi (*equal variances assumed*), sehingga interpretasi mengacu pada baris *Equal Variances Assumed*. Hasil uji Independent Sample T-Test menunjukkan nilai t hitung sebesar 9,841 dengan derajat kebebasan (df) = 36 dan nilai signifikansi sebesar < 0,001. Rata-rata perbedaan (mean difference) antara kedua kelas sebesar 0,402 dengan standar error sebesar 0,041 dan interval kepercayaan 95% berada pada rentang 0,319 hingga 0,485 yang seluruhnya bernilai positif dan tidak mencakup angka nol, sehingga semakin mengonfirmasi bahwa perbedaan peningkatan antara kedua kelas bersifat nyata, konsisten, dan tidak terjadi secara kebetulan.

Tingginya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol tidak terlepas dari karakteristik model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* yang diterapkan. Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kerja sama kelompok yang kemudian dilanjutkan dengan kompetisi akademik yang sehat dalam bentuk turnamen. Slavin (2020) menegaskan bahwa dalam model kooperatif, pengetahuan dibangun secara aktif melalui interaksi sosial antar siswa, sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih kuat dan tahan lama dibandingkan pembelajaran yang bersifat satu arah dari guru ke siswa. Kondisi ini menciptakan motivasi intrinsik yang kuat pada diri siswa karena setiap anggota merasa memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi maksimal bagi kelompoknya, sebagaimana ditegaskan oleh Rusman (2021, hlm. 203) bahwa keberhasilan kelompok dalam pembelajaran kooperatif sangat bergantung pada kontribusi aktif setiap anggotanya.

Selain itu, penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran turut memberikan kontribusi signifikan terhadap keunggulan kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Pratama dan Lestari (2021, hlm. 47) mengemukakan bahwa Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui penyajian materi yang visual, kreatif, dan komunikatif,

sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari. Pada penelitian ini, Canva digunakan secara inovatif dalam bentuk permainan monopoli digital yang menyajikan berbagai jenis soal dalam tampilan yang menarik dan menyenangkan. Kombinasi antara model pembelajaran kooperatif yang mendorong keaktifan dan motivasi kompetitif siswa dengan media visual yang menarik inilah yang menjadi faktor utama tingginya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen. Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher-centered*), sehingga keterlibatan aktif siswa relatif lebih terbatas. Huda (2020, hlm. 73) menjelaskan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru cenderung menghasilkan peningkatan yang lebih rendah karena siswa tidak diberi cukup ruang untuk membangun pemahamannya secara mandiri melalui interaksi dengan sesama. Hal ini terbukti dari rendahnya skor N-Gain kelas kontrol sebesar 0,210 yang hanya berada pada kategori rendah, berbanding jauh dengan kelas eksperimen sebesar 0,612 yang berada pada kategori sedang.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Fatimah dkk. (2025) yang menemukan bahwa N-Gain kelas yang menerapkan model *Team Games Tournament* mencapai 63%, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh 50%, dengan kontribusi pengaruh model pembelajaran sebesar 25,1%. Penelitian Sari dkk. (2025) juga membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif berbantuan Canva menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,45 dalam kategori sedang, yang menunjukkan konsistensi pola bahwa *Team Games Tournament* berbantuan media digital secara konsisten menghasilkan peningkatan yang jauh lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Lebih lanjut, Nuraeni dkk. (2025) juga melaporkan keunggulan serupa, di mana kelas *Team Games Tournament* menghasilkan rata-rata *posttest* sebesar 88,3, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 60,0, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga secara keseluruhan temuan-temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini

bahwa model *Team Games Tournament* berbantuan Canva terbukti unggul dibandingkan pembelajaran konvensional.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan di SDN 235 Lengkong Kecil Bandung pada kelas III - A sebagai kelas eksperimen dan kelas III - B sebagai kelas kontrol mengenai pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS siswa SD pada materi budaya dan kearifan lokal di lingkunganku, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva pada kelas eksperimen (kelas III-A) dilaksanakan secara sistematis melalui lima tahapan sintaks utama, yaitu *Class Presentation*, *Teams*, *Game*, *Tournament*, dan *Team Recognition*. Pada tahap *Class Presentation*, materi budaya dan kearifan lokal disampaikan menggunakan media visual berbantuan Canva, dilanjutkan dengan tahap *Teams*, di mana siswa dibagi ke dalam kelompok kecil heterogen untuk berdiskusi mengerjakan LKPD. Selanjutnya pada tahap *Game* dan *Tournament*, siswa terlibat dalam permainan monopoli budaya dan kearifan lokal yang dirancang melalui Canva, di mana setiap kelompok berkompetisi menjawab soal untuk mengumpulkan poin. Tahapan diakhiri dengan *Team Recognition*, yaitu pemberian apresiasi kepada kelompok dengan perolehan skor terbaik. Sebelum penelitian dilaksanakan, kelas eksperimen dan kelas kontrol telah dinyatakan homogen berdasarkan hasil uji homogenitas (nilai signifikansi $0,832 > 0,05$), sehingga kedua kelas memiliki kemampuan awal yang setara dan layak

dibandingkan. Secara keseluruhan, seluruh tahapan implementasi berjalan secara terstruktur, kolaboratif, dan melibatkan partisipasi aktif siswa dari awal hingga akhir proses pembelajaran.

2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPAS siswa yang signifikan setelah diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva pada kelas eksperimen. Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 51,77 meningkat menjadi 81,66 pada *posttest*, sehingga terjadi peningkatan rata-rata sebesar 29,88 poin. Hasil uji *Paired Samples Test* memperoleh nilai *t* hitung sebesar -13,256 dengan derajat kebebasan (*df*) = 17 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang nyata dan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran tersebut. Sebagai pembandingan, kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung juga mengalami peningkatan, namun jauh lebih rendah, yaitu dari rata-rata 44,70 menjadi 57,10 (peningkatan 12,40 poin). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.
3. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis ketiga, terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang lebih tinggi secara signifikan pada kelas yang menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan rata-rata skor N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,612 yang berada pada kategori sedang, jauh melampaui kelas

kontrol yang hanya memperoleh skor N-Gain sebesar 0,210 yang berada pada kategori rendah, dengan selisih sebesar 0,402 poin. Hasil uji *Independent Sample T-Test* semakin memperkuat temuan ini dengan menunjukkan nilai t hitung sebesar 9,841, derajat kebebasan (df) = 36, dan nilai signifikansi sebesar $< 0,001$, yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva terbukti secara statistik menghasilkan peningkatan hasil belajar IPAS yang lebih tinggi dan lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional pada siswa SD.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva, yang diimplementasikan melalui lima tahapan sintaks yang terstruktur, terbukti efektif dan memberikan pengaruh yang sangat signifikan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, sehingga hipotesis penelitian yang diajukan diterima.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan untuk mendukung penerapan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi seperti Canva dengan menyediakan fasilitas pendukung, seperti proyektor dan akses internet yang memadai, agar guru dapat lebih leluasa mengimplementasikan model pembelajaran yang serupa pada mata pelajaran lain.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk mempertimbangkan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva sebagai salah satu alternatif model pembelajaran pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi yang bersifat konseptual seperti keberagaman budaya dan kearifan lokal. Guru juga perlu memastikan kesiapan dalam mengelola tahapan *games* dan *tournament* secara tertib, agar suasana kompetitif yang dibangun tetap kondusif dan tidak mengganggu fokus belajar siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa disarankan untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan diskusi kelompok dan turnamen akademik, karena keterlibatan aktif tersebut terbukti berkontribusi besar terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar. Siswa juga diharapkan dapat memanfaatkan suasana belajar yang menyenangkan ini untuk membangun kerja sama dan rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Mengingat penelitian ini hanya difokuskan pada hasil belajar kognitif siswa kelas III SD pada materi budaya dan kearifan lokal, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan materi IPAS lain, jenjang kelas yang berbeda, atau dengan menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar maupun keterampilan sosial siswa, agar hasil penelitian mengenai model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva menjadi lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Suryana, Y., & Nugraha, A. (2025). Penerapan model *Cooperative Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 110–118.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2020). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York, NY: Longman.
- Artini, N. N., Sujana, I. W., & Putra, D. K. N. S. (2024). Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 40–48.
- Arikunto, S. (2020). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiningsih, C. A. (2023). Model pembelajaran dan implementasinya dalam pembelajaran abad 21. Yogyakarta: UNY Press.
- Erika. (2024). PENINGKATAN PENGETAHUAN MASYARAKAT DALAM PENCEGAHAN COVID 19” (M. Suardi (ed.)). CV. AZKA PUSTAKA. dd Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan. (2024). Panduan penulisan proposal dan skripsi mahasiswa FKIP Universitas Pasundan. Bandung: FKIP Universitas Pasundan.
- Fatihah, R., Alindra, A. L., & Mustikaati, W. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–12.
- Fera, N., dkk. (2023). Analisis daya pembeda soal dalam membedakan kemampuan siswa. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 40–48.
- Ghozali, I. (2021). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26 (Edisi 10). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Halimah, T., Zahra, R. A., Jauhara, S., & Zulherman. (2023). Hasil analisis permasalahan implementasi pembelajaran IPA kelas VI SDN Pegangsaan

- Dua 05 Pagi. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 1(6), 198–206.
- Herianingtyas, R., Suryani, N., & Wibowo, A. (2024). Desain model pembelajaran inovatif. Surakarta: Penerbit Publika.
- Huda, M. (2020). *Cooperative Learning : Metode, teknik, struktur, dan model penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Husni, M. (2023). Pembelajaran kooperatif dan implementasinya dalam pendidikan. Yogyakarta: Deepublish.
- Isjoni. (2021). *Cooperative Learning : Efektivitas pembelajaran kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Kuncoro, K. S., Leuwol, F. S., Wijayanti, A., dkk. (2023). *Model-Model Pembelajaran: Prinsip, Konsep, dan Aplikasi*. Edupedia Publisher.
- Lestariani, N. (2023). Analisis hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 215–225.
- Mubarak, H. A. Z. 2022. *Penelitian Kuantitatif dan Statistik Pendidikan: Cara Praktis Meneliti Berbasis Contoh Aplikatif dengan SPSS*. Yogyakarta: CV. Pustaka Turats Press.
- Norfai. 2021. *Analisis Data Penelitian (Analisis Univariat, Bivariat, dan Multivariat)*. Editor: N. Fahmi. Yogyakarta: CV. Penerbit Qiara Media.
- OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. Paris: OECD Publishing.
- Pratama, A., Siregar, R., & Hutagalung, M. (2024). Analisis hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(2), 246–255.
- Pratama, R., & Lestari, S. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap keterlibatan belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 45–53.
- Pratama, R. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 75–82.
- Puspitasari, D., & Budiyanto. (2024). Pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 45–55.

- Purba, R. A., dkk. (2023). Model-model pembelajaran: Prinsip, konsep, dan aplikasi. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Putra, R. A., Widodo, S., & Lestari, D. (2025). Pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi Berbasis Digital*, 4(1), 101–120.
- Putri, K. M. F., Ranti, L. R., & Ringkat, G. H. F. (2024). Model pembelajaran *Cooperative Learning* . *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 1–6.
- Rahmawati, D., Hidayat, A., & Lestari, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 60–70.
- Rahmawati, D., Suryani, N., & Putra, A. (2022). Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 110–118.
- Rusman. (2022). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru (Edisi revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, D. P., & Prasetyo, Z. K. (2023). Pemanfaatan media Canva dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi*.
- Sari, M., & Nugroho, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva. *Jurnal Pendidikan Digital*, 7(1), 40–50.
- Sari, M., Hidayat, A., & Nugroho, R. (2022). Peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui pembelajaran aktif di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(3), 88–96.
- Sari, N. P., & Wulandari, D. (2022). Penggunaan aplikasi Canva dalam pengembangan media pembelajaran digital di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 85–92.
- Shoimin, A. (2021). 68 model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative Learning : Theory, research, and practice* (3rd ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.

- Sudaryana, B., & Agusiady, H. R. R. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Deepublish Publisher.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, W. (2021). *PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, DAN MANDIRI PADA MATA KULIAH ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN* (Alaviana (ed.)). Penerbit Samudra Biru.
- Suprijono, A. (2022). *Cooperative Learning : Teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tim Penyusun Pedoman Karya Tulis Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan. 2024. *Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa*. Bandung: Universitas Pasundan.
- Wicaksono, A. 2022. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pengantar Ringkas*. Editor: J. Sutrisno. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Wibowo, A., & Hidayat, T. (2022). Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 210–218.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045.
- Zamzam, F., & Marnisah, L. 2021. *Model Penulisan Tesis Manajemen Kuantitatif Berbasis Analisis dan Implikasi Manajerial*. Yogyakarta: Deepublish.

LAMPIRAN

LAMPIRAN A

Lampiran A.1 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing

 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PASUNDAN		PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (TERAKREDITASI UNGGUL) PENDIDIKAN EKONOMI (TERAKREDITASI A) PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA (TERAKREDITASI UNGGUL) PENDIDIKAN BIOLOGI (TERAKREDITASI UNGGUL) PENDIDIKAN MATEMATIKA (TERAKREDITASI UNGGUL) PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (TERAKREDITASI UNGGUL) PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG) (TERAKREDITASI B)
SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PASUNDAN Nomor : 007/Unpas.FKIP D/SK/II/2026 Tentang PENGANGKATAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PASUNDAN		
Menimbang	1. Bahwa untuk kelancaran studi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unpas yang melakukan Tugas Akhir/Penelitian, perlu ditunjuk Pembimbing Utama dan Pembimbing Pendamping. 2. Bahwa untuk maksud tersebut di atas perlu dikeluarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung.	
Mengingat	1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. 3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2009 tentang Dosen. 4. Undang-undang Perguruan Tinggi Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. 5. Permenristekdikti Nomor. 55 Tahun 2017 tentang Standar Pendidikan Guru. 6. Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. 7. SK BAN-PT Nomor : 13257/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2021 tentang Terakreditasi UNGGUL Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar tanggal 15 Desember 2021. 8. Surat Keputusan Dekan FKIP Unpas Nomor 012/Unpas.FKIP D/Q/II/2021 tentang Pemberlakuan Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah FKIP Unpas. 9. Surat Keputusan Rektor Unpas 315/Unpas.R/SK/XII/2023 Tanggal 15 Desember 2023 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Masa bakti 2023-2028. 10. Keputusan Pengurus Yayasan Pendidikan Tinggi Pasundan Nomor 01 tahun 2023 Tentang Statuta Universitas Pasundan. 11. Surat edaran Dekan FKIP Unpas Nomor 319/Unpas.FKIP D/SK/XII/2025 tanggal 15 Desember 2025 perihal Masa Seminar Proposal dan Proses Bimbingan Skripsi.	
Memperhatikan	1. Hasil rapat forum Kelompok Keilmuan Program Studi Pendidikan PGSD. 2. Saran-saran Ketua Program Studi Pendidikan PGSD dan saran Koordinator Tugas Akhir dan Kerja Praktek Pendidikan PGSD.	
MEMUTUSKAN		
Menetapkan Pertama	: Mengangkat saudara,Sebagai Berikut : 1. Nama Lengkap : Dr. Darda Abdullah Sjam, M.Pd. Kode / NIDN/NIPY : 15110531 Peran : Pembimbing Utama 2. Nama Lengkap : Acep Roni Hamdani, S.Pd., M.Pd. Kode / NIDN/NIPY : 15110594 Peran : Pembimbing Pendamping	
Sebagai Pembimbing Tugas Akhir Sarjana, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung, Terhitung mulai tanggal ditetapkan SK ini, untuk mahasiswa : Nama : Razan Rafiqi Nomor Pokok : 225060106		
Kedua	: Kepada Pembimbing tersebut di atas diberikan honorarium sesuai peraturan yang berlaku di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan.	
Ketiga	: Surat Keputusan ini berlaku <i>enam bulan</i> sejak tanggal ditetapkan dan apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan dirubah dan diperbaiki sebagaimana mestinya.	
Tembusan Kepada Yth : - Ketua Program Studi Pendidikan PGSD - Yang bersangkutan - Arsip. Ditetapkan di : Bandung Pada tanggal : 06 Januari 2026  Dr. Hani Riani, S.E., M.M. NIP. 15110343		
Jl. Tamansari No. 4-8 Telp. 022-4205317 Fax 022-4263982 Bandung 40116 Email: fkfp@unpas.ac.id www.fkfp.unpas.ac.id		

Lampiran A.2 Surat Permohonan Observasi Awal

 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PASUNDAN	Program Studi <table border="0"> <tr> <td>PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN</td> <td>(TERAKREDITASI UNGGUL)</td> </tr> <tr> <td>PENDIDIKAN EKONOMI</td> <td>(TERAKREDITASI A)</td> </tr> <tr> <td>PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA</td> <td>(TERAKREDITASI UNGGUL)</td> </tr> <tr> <td>PENDIDIKAN BIOLOGI</td> <td>(TERAKREDITASI UNGGUL)</td> </tr> <tr> <td>PENDIDIKAN MATEMATIKA</td> <td>(TERAKREDITASI UNGGUL)</td> </tr> <tr> <td>PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR</td> <td>(TERAKREDITASI UNGGUL)</td> </tr> <tr> <td>PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG)</td> <td>(TERAKREDITASI B)</td> </tr> </table>	PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN	(TERAKREDITASI UNGGUL)	PENDIDIKAN EKONOMI	(TERAKREDITASI A)	PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA	(TERAKREDITASI UNGGUL)	PENDIDIKAN BIOLOGI	(TERAKREDITASI UNGGUL)	PENDIDIKAN MATEMATIKA	(TERAKREDITASI UNGGUL)	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR	(TERAKREDITASI UNGGUL)	PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG)	(TERAKREDITASI B)
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN	(TERAKREDITASI UNGGUL)														
PENDIDIKAN EKONOMI	(TERAKREDITASI A)														
PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA	(TERAKREDITASI UNGGUL)														
PENDIDIKAN BIOLOGI	(TERAKREDITASI UNGGUL)														
PENDIDIKAN MATEMATIKA	(TERAKREDITASI UNGGUL)														
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR	(TERAKREDITASI UNGGUL)														
PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG)	(TERAKREDITASI B)														

Nomor : 0075 /UNPAS-FKIP.D1/O/II/2026 Bandung, 03 Februari 2026
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Observasi Awal

Kepada : Yth. Bapak/Ibu :
Kepala SDN 235 Lengkong Kecil Bandung,
 Jl. Lengkong Kecil No.55, Paedang, Kecamatan Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat.

di
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan, dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin bagi mahasiswa berikut ini :

N a m a : **RAZAN RAFIQI**
 N I M : 225060106
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Semester : VIII
 Tahun Akademik : 2025/2026

untuk melakukan Observasi Awal dalam rangka melaksanakan Tugas Akhir.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Belmawabud,

 Dr. Saiful Almujaib, M.Pd.
 NIP. 195110789



Jl. Tamansari No. 4-8 Telp (022) 4205317 Fax (022) 4263982 Bandung 40116
 Email: fkip@unpas.ac.id | www.fkip.unpas.ac.id

Lampiran A.3 Surat Permohonan izin penelitian kepada Kesbangpol

 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PASUNDAN	PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (TERAKREDITASI UNGGUL) PENDIDIKAN EKONOMI (TERAKREDITASI A) PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA (TERAKREDITASI UNGGUL) PENDIDIKAN BIOLOGI (TERAKREDITASI UNGGUL) PENDIDIKAN MATEMATIKA (TERAKREDITASI UNGGUL) PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (TERAKREDITASI UNGGUL) PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG) (TERAKREDITASI UNGGUL)
--	---

Nomor : 743/Unpas.FKIP.D1/O/VI/2026 Bandung, 5 Juni 2026

Lampiran : 1 (satu) berkas proposal

Perihal : Permohonan Izin Untuk Mengadakan Penelitian

Kepada : Yth. Bapak / Ibu :
Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bandung

Di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung :

Nama : **RAZAN RAFIQI**
 NPM : 225060106
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memohon izin untuk melakukan penelitian dengan judul :
**PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT
 BERBANTUAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM
 PEMBELAJARAN IPAS SISWA SD**

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasamanya yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan Bidang I Pembelajaran,
 Kemahasiswaan, Alumni, Riset,
 Agama dan Budaya


Dr. Saiful Almujaib, M.Pd.
 NIPY 15110789

Tembusan disampaikan kepada :

1. Yth. Bapak/Ibu Kepala Dinas Pendidikan Kota Bandung
2. Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN 235 Lengkong Kecil Bandung
3. Yang bersangkutan

Jl. Tamansari No. 6-8 Telp. 022-4205317 Fax 022-4263982 Bandung 40116
 Email: fktp@unpas.ac.id | www.fktp.unpas.ac.id

Lampiran A.4 Surat izin dari Kesbangpol



PEMERINTAH KOTA BANDUNG
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Wastukencana No. 2, Telp. (022) 4234793

Email : kesbangpol@bandung.go.id Website : portal.kesbangpol.bandung.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor **PK.03.04.05/1359-BKBP/VI/2026**

- Dasar :
1. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik
 2. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 tentang Pelayanan Publik
 3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2016 tentang Perangkat Daerah
 4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian
 5. Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 03 Tahun 2021 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Bandung
- Menimbang : Surat dari Universitas Pasundan Nomor : 734/Unpas.FKIP.D1/O/VI/2026, Tanggal 05 Juni 2026, Perihal Penelitian

MEMBERITAHUKAN BAHWA :

- a. Nama : RAZAN RAFIQI
- b. Alamat Lengkap : Jl. Kopo Sayati 4.no. 056, Sayati Margahayu Bandung
- No. Identitas, HP : NPM. 225060106 No. HP 085794862928
- c. Untuk :
- 1) Melakukan Penelitian dengan Judul "Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Siswa Sd"
 - 2) Lokasi : Dinas Pendidikan , SDN 235 Lengkong Kecil Kota Bandung
 - 3) Anggota Tim : -
 - 4) Bidang Penelitian : -
 - 5) Status Penelitian : Baru
 - 6) Waktu Pelaksanaan : 25 Juni 2026 s.d 25 November 2026
- d. Melaporkan hasil Penelitian kepada Wali Kota Bandung c.q Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bandung, paling lambat 1 minggu setelah selesai waktu pelaksanaan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan seperlunya

Bandung, 26 Juni 2026
a.n. KEPALA BADAN KESATUAN
BANGSA DAN POLITIK
Sekretaris



Sony Teguh Prasatya, S.Sos.M.M
Pembina TK I
NIP. 196806011997031003

Catatan :

- UU ITE No.11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah."
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR E Badan Siber dan Sandi Negara.



Lampiran A.5 Surat Permohonan Izin Penelitian Kepada Dinas Pendidikan

 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PASUNDAN	PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (TERAKREDITASI UNGGUL) PENDIDIKAN EKONOMI (TERAKREDITASI A) PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA (TERAKREDITASI UNGGUL) PENDIDIKAN BIOLOGI (TERAKREDITASI UNGGUL) PENDIDIKAN MATEMATIKA (TERAKREDITASI UNGGUL) PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (TERAKREDITASI UNGGUL) PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG) (TERAKREDITASI UNGGUL)
--	---

Nomor : 743/Unpas.FKIP.D1/OVI/2026 Bandung, 25 Juni 2026

Lampiran : 1 (satu) berkas proposal

Perihal : Permohonan Izin Untuk Mengadakan Penelitian

Kepada : Yth. Bapak / Ibu :
Kepala Dinas Pendidikan Kota Bandung

Di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung :

Nama : RAZAN RAFIQI
 NPM : 225060106
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memohon izin untuk melakukan penelitian dengan judul :
**PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT
 BERBANTUAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM
 PEMBELAJARAN IPAS SISWA SD**

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasamanya yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan Bidang I Pembelajaran,
 Kemahasiswaan, Alumni, Riset,
 Agama dan Budaya

 Dr. Saiful Almujab, M.Pd.
 NIPY 15110789

Tembusan disampaikan kepada :

1. Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN 235 Lengkong Kecil Kota Bandung
2. Yang bersangkutan

Jl. Tamansari No. 6-8 Telp. 022-4285117 Fax 022-4263982 Bandung 40116
 Email: fkp@unpas.ac.id | www.fkip.unpas.ac.id

Lampiran A.6 Surat Balasan Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan



PEMERINTAH KOTA BANDUNG DINAS PENDIDIKAN

Jalan Jend. Achmad Yani No.239 Telp. 7106568 Bandung

Web. www.disdik.bandung.go.id E-mail. disdik@bandung.go.id

SURAT IZIN

Nomor: B/PK.03.07/4125-Disdik/VII/2026

TENTANG

Melakukan Penelitian dan sejenisnya
di lingkungan Dinas Pendidikan Kota Bandung
untuk Karya Tulis Ilmiah dan sejenisnya

Dasar : a. Berdasarkan surat dari Universitas Pasundan, Nomor Surat :
743/Unpas-FKIP.D1/O/VI/2026 ;

b. Berdasarkan surat dari Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Kota
Bandung ; Nomor Surat : PK.03.04.05/1359-BKBP/VI/2026,
Tanggal 26 Juni 2026 Perihal Surat Keterangan Penelitian.

MEMBERI IZIN :

Kepada :
Nama : **RAZAN RAFIQI**
Nip/Nrp/Npm/Nik : 225060106
Jabatan : MAHASISWA
Jurusan/Fakultas : Pendidikan Guru Sekolah Dasar / Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan
Alamat : Jl. Kopo Sayati 4, No. 056, Sayati Margahayu Bandung.
Waktu Kegiatan : Selama 6 (Bulan) dari tanggal 25 Juni 2026 s. d 25
November 2026
Lokasi Kegiatan : SDN 235 Lengkong Kecil, Dinas Pendidikan Kota
Bandung.
Judul : Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Team Games
Tournament Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil
Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Siswa SD

Demikian agar menjadi maklum dan untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Bandung, 7 Juli 2026

a.n. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KOTA BANDUNG
SEKRETARIS



Dr. EDY SUPARJOTO, S.Pd., M.Pd
Pembina Tingkat I
NIP. 197003211998021004

Tembusan:

- Yth :
1. Kepala Dinas Pendidikan Kota Bandung (Sebagai Laporan);
 2. Para Kepala Bidang pada Dinas Pendidikan Kota Bandung;
 3. Para Kepala Sub Bagian Pada Dinas Pendidikan Kota Bandung;
 4. Para Kepala Sekolah TK, SD, SMP Kota Bandung;
 5. Arsip;

Lampiran A.7 Surat Balasan Izin Penelitian dari Sekolah

	PEMERINTAH KOTA BANDUNG DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 235 LENGKONG KECIL	
Jalan Lengkong Kecil No.85 , Telp.022-4213041 Bandung 40261 NPSN: 20245045, Email: sdn.lengkongkecil@gmail.com		
Bandung, 03 Juli 2026		
Nomor : PK03.1/238/SDN.235-LK/VII/2026 Sifat : - Lampiran : - Hal : Surat Balasan Izin Penelitian	Kepada : Yth. Universitas Pasundan di - Tempat	
Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN 235 Lengkong Kecil Bandung memberikan izin penelitian berdasarkan surat pengantar Nomor: 743/Unpas-FKIP.D1/O/VI/2026 kepada mahasiswa :		
Nama : RAZAN RAFIQI NPM : 225060106 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar		
Judul Penelitian : Pengaruh Model <i>Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament</i> Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar		
Dosen Pembimbing : 1. Dr. Darda Abdullah Sjam, M.Pd. 2. Acep Roni Hamdani, M.Pd.		
Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.		
Bandung, 03 Juli 2026  Kepala Sekolah Darda Abdullah Sjam, S.Pd., M.Pd. NIP-199308012019032011		

Lampiran A.8 Berita Acara Bimbingan Dosen Pembimbing I

UNIVERSITAS PASUNDAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
Jl. Tamansari No. 6-8 (022) 4205317 Fax. (022) 4263982 Bandung - 40116

KARTU KEGIATAN PESERTA PEMBIMBINGAN SKRIPSI

NRP>Nama

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Mulai TA (Semester/Tanggal)

Razan Rafiq

Dr. Darda Abdullah, Sjam, M. Pd.

Acep Rani Hamdani, S. Pd., M. Pd.

Semester Aktif

Ganjil

Genap

Ganjil

Genap

Ganjil

Data Tugas Akhir

1. Judul Skripsi

pengaruh model cooperative learning tipe
team games tournament berbantuan
aplikasi canvas terhadap hasil belajar
siswa dalam pembelajaran IPS siswa SD

2. Semester/Tgl Seminar

3. Semester/Tgl Sidang

4. Perubahan-perubahan

a. Judul

b. Pembimbing

Kegiatan Pembimbingan : (Syarat sidang 8 x perpembimbingan)

WAKTU/TANGGAL	KEGIATAN	PARAF PEMBIMBING
25 / 01 / 2026	ACC Judul	
20 / 02 / 2026	Perbaikan jumlah subbab menjadi 10 sub bab konsisten dari bab I hingga IV	
25 / 02 / 2026	Perbaikan tahun ajaran menjadi 2025 / 2026	
28 / 02 / 2026	Cooperative learning konsisten huruf kapital dan italic	

No. Dokumen : FM-PM-08/04-03



UNIVERSITAS PASUNDAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
Jl. Tamansari No 6 – 8 (022) 4205317 Fax (022) 4263982 Bandung – 40116

WAKTU/TANGGAL	KEGIATAN	PARAF PEMBIMBING
8 / 2026 03	Kriteria pengujian diperbaiki karena terdapat kriteria dengan pernyataan terbalik - Uji ~~reliabilitas~~ ; normalitas	
20 / 2026 03	Ambang uji normalitas tidak konsisten	
28 / 2026 03	perbaiki sumber - Ulangi - dan diperbaiki menjadi Ulangi-ulang nomor 20 tahun 2003 dan penulisan dan diperaprase	
8 / 2026 04	ACC bab 1-3	
13 / 2026 05	perbaiki IV - gain dan uji independent (dari uji independent yg dimasukkan akan skor in-gain bukan pretest-posttest)	
20 / 2026 05	Peramoran tabel keliru (4.14.8); Peramoran gambar diperbaiki	
28 / 2026 05	Format pembahasan dibuat per hipotesis / rumusan masalah	
3 / 2026 06	ACC bab 4	



UNIVERSITAS PASUNDAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
Jl. Tamansari No. 6 – 8 (022) 4205317 Fax. (022) 4263982 Bandung – 40116

Kegiatan Pembimbingan : (Syarat sidang 8 x perbimbingan)

WAKTU/TANGGAL	KEGIATAN	PARAF PEMBIMBING
8 / 2026 06	Perbaikan sitasi terdapat nama penulis yang hilang	
15 / 2026 06	Konsistensi istilah ; eban . (cooperative learning / TGT)	
20 / 2026 06	Kata yang menggunakan bahasa asing semua dibuat italic	
25 / 2026 06	Perbaiki semua kata-kata typo	
29 / 06 26	ACC bab 5	

Setuju untuk ujian sidang skripsi

acc sidang 6/07/26

Catatan :

1. Formulir ini dibawa dan ditandatangani oleh pembimbing I/II pada saat konsultasi
2. Formulir ini dibawa pada waktu ujian skripsi, jika diperlukan sebagai bukti pembimbingan
3. Frekuensi konsultasi minimal 8 kali pertemuan masing-masing dosen pembimbing
4. Boleh diperbanyak oleh mahasiswa

Bandung, 6 Juli 2026

Mengetahui :

Ketua Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar PGSD,

Dr. Rina Indriani, S.Pd., M.Pd.
NIPY. 15110596

No. Dokumen : FM-PM-08/04-03

Lampiran A.9 Berita Acara Bimbingan Dosen Pembimbing II



UNIVERSITAS PASUNDAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
Jl. Tamansari No. 6 – 8 ☎ (022) 4205317 Fax. (022) 4263982 Bandung – 40116

KARTU KEGIATAN PESERTA PEMBIMBINGAN SKRIPSI

NRP>Nama : PAZAN
Pembimbing Utama : Dr. Darda Abdulloh, Sjam, M. Pd.
Pembimbing Pendamping : ACEP Rani, Hordoni, S.Pd, M.Pd
Mulai TA (Semester/Tanggal) :

Semester Aktif

Ganjil

Genap

Ganjil

Genap

Ganjil

Data Tugas Akhir

1. Judul Skripsi : Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Team Games tournament Berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS siswa SD

2. Semester/Tgl Seminar :

3. Semester/Tgl Sidang :

4. Perubahan-perubahan :

a. Judul

b. Pembimbing

Kegiatan Pembimbingan : (Syarat sidang 8 x perpembimbing)

WAKTU/TANGGAL	KEGIATAN	PARAF PEMBIMBING
20 / 01 / 2026	- Revisi latar belakang Menambahkan data nasional dan internasional - Menambahkan Rumusan masalah	<i>[Signature]</i>
12 / 02 / 2026	- Revisi Memahami landasan teologis dan filosofis dalam latar belakang - Sumber Definisi, operasional	<i>[Signature]</i>
5 / 03 / 2026 1500	ACC bab I, pentingnya variabel terikat kondisi, DO dipersingkat, kondisi variabel	<i>[Signature]</i>
9 / 04 / 2026	Revisi Bab II - Bab Pembelajaran dihilangkan - konkisi penulisan TGT	<i>[Signature]</i>

No. Dokumen : FM-PM-08/04-03



UNIVERSITAS PASUNDAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
Jl. Tamansari No. 6 – 8 ☎ (022) 4205317 Fax: (022) 4263982 Bandung – 40116

WAKTU/TANGGAL	KEGIATAN	PARAF PEMBIMBING
15 / 2024 / 04	ACC bab 2	
28 / 2024 / 04	- Struktur penulisan disesuaikan dengan yang lain - Revisi instrumen	
8 / 2024 / 05	- Revisi Bab 3 tambahkan teori - Pengumpulan data ditambahkan keterangan	
16 / 2024 / 05	Revisi Bab 3 tambahkan hasil Uji Instrumen.	
28 / 2024 / 06	Acc Bab III	
17 / 2024 / 06	Revisi Bab IV Format penulisan ditulis sesuai rumusan masalah (hasil penelitian)	
20 / 2024 / 06	Revisi Bab IV - Gambaran dimahukan gambar per sintaks - tambahan langkah-langkah SPSS 3 teori 3 penemuan terdahulu	
23 / 2024 / 06	Acc Bab IV	



UNIVERSITAS PASUNDAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
Jl. Tamansari No. 6 – 8 ☎ (022) 4205317 Fax. (022) 4263982 Bandung – 40116

Kegiatan Pembimbingan : (Syarat sidang 8 x perpembimbingan)

WAKTU/TANGGAL	KEGIATAN	PARAF PEMBIMBING
28 / 2026 06	Revisi Bab <u>V</u> kesimpulan per rumusan masalah	<i>AA</i>
30 / 2026 06	Acc Bab <u>V</u>	<i>AA</i>

Setuju untuk ujian sidang skripsi	<i>AA</i>
-----------------------------------	-----------

Catatan :

1. Formulir ini dibawa dan ditandatangani oleh pembimbing I/II pada saat konsultasi
2. Formulir ini dibawa pada waktu ujian skripsi, jika diperlukan sebagai bukti pembimbingan
3. Frekuensi konsultasi minimal 8 kali pertemuan masing-masing dosen pembimbing
4. Boleh diperbanyak oleh mahasiswa

Bandung, 6 Juli 2026

Mengetahui :

Ketua Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar PGSD,

Dr. Rina Indriani, S.Pd., M.Pd.
NIPY. 15110596

No. Dokumen : FM-PM-08/04-03

Lampiran A.10 Lembar Uji Judgement



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG**
Jl. Tamansari No. 6-8, Tlp. (022) 4205317 Fax. (022)4263982 Bandung 4016
Website: www.fkip.unpas.ac.id Email: fkip@unpas.ac.id

SURAT PERNYATAAN JUDGEMENT PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sopyan hendrayana, M. Pd.
NIP/NIPY : 15110782

Setelah membaca dan memeriksa instrumen penelitian berupa Tes yang berjudul "Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS Siswa SD", oleh peneliti :

Nama : Razan Rafiqi
NPM : 225060106
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Maka dengan ini menyatakan butir-butir soal yang ada pada instrumen ini *) :

a) Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran sebagai berikut :

Beberapa soal dapat diberi ilustrasi gambar

- b. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
c. Tidak layak untuk penelitian

Dengan surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 20 Mei 2026

Validator,

[Signature]
(Sopyan Hendrayana, M. Pd.)
NIPY. 15110782

*) Lingkari pada huruf sesuai pendapat Bapak/Ibu

INSTRUMEN VALIDASI TES

Validasi Tes Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS Siswa SD

Nama Validator : Sopyan Hendrayana, M. Pd.
 NIP : 15110782
 Jabatan : Dosen
 Instransi : Universitas Pasundan
 Tanggal Pengisian : 20 Mei 2026

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap soal tes hasil belajar yang telah disusun oleh peneliti. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari soal tes hasil belajar yang telah disusun oleh peneliti. Peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian yang tersedia. Adapun keterangan mengenai penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Tidak Baik 3 = Baik
 2 = Cukup Baik 4 = Sangat Baik
2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kejelasan	Kejelasan setiap butir soal				✓
		Kejelasan petunjuk pengisian soal				✓
2.	Ketepatan Isi	Ketepatan bahasa dengan tingkat perkembangan anak			✓	
		Ketepatan bentuk soal dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar			✓	

3.	Relevansi	Butir soal berkaitan dengan materi				✓
4.	Kevalidan Isi	Tingkat kebenaran butir			✓	
No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
5.	Tidak ada Bias	Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap			✓	
		Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda			✓	
6.	Ketepatan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓	
		Bahasa yang digunakan efektif				✓
		Penulisan sesuai dengan EYD				✓

D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

Siswa lebih dilibatkan dalam penggunaan.....
 canva

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh validator, maka lembar tes untuk peserta didik ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Bandung, 20 Mei 2026

Validator,


 (.....)



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG**
Jl. Tamansari No. 6-8, Tlp. (022) 4205317 Fax. (022)4263982 Bandung 4016
Website: www.fkip.unpas.ac.id Email: fkip@unpas.ac.id

SURAT PERNYATAAN JUDGEMENT PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Devianu Wisdiantuti
NIP/NIPY : 199509112022212008

Setelah membaca dan memeriksa instrumen penelitian berupa Tes yang berjudul "Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS Siswa SD", oleh peneliti :

Nama : Razan Rafiqi
NPM : 225060106
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Maka dengan ini menyatakan butir-butir soal yang ada pada instrumen ini *) :

- a. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran sebagai berikut :

.....
.....
.....

- b. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
c. Tidak layak untuk penelitian

Dengan surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 21 Mei 2026

Validator,

(.....)

*) Lingkari pada huruf sesuai pendapat Bapak/Ibu

INSTRUMEN VALIDASI TES

Validasi Tes Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS Siswa SD

Nama Validator : Sopyan Hendrayana, M. Pd.
 NIP : 15110782
 Jabatan : Dosen
 Instransi : Universitas Pasundan
 Tanggal Pengisian : 20 Mei 2026

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap soal tes hasil belajar yang telah disusun oleh peneliti. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari soal tes hasil belajar yang telah disusun oleh peneliti. Peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian yang tersedia. Adapun keterangan mengenai penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Tidak Baik 3 = Baik
 2 = Cukup Baik 4 = Sangat Baik
2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kejelasan	Kejelasan setiap butir soal				✓
		Kejelasan petunjuk pengisian soal				✓
2.	Ketepatan Isi	Ketepatan bahasa dengan tingkat perkembangan anak			✓	
		Ketepatan bentuk soal dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar			✓	

3.	Relevansi	Butir soal berkaitan dengan materi				✓
4.	Kevalidan Isi	Tingkat kebenaran butir			✓	
No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
5.	Tidak ada Bias	Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap			✓	
		Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda			✓	
6.	Ketepatan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓	
		Bahasa yang digunakan efektif				✓
		Penulisan sesuai dengan EYD				✓

D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

Siswa lebih dilibatkan dalam penggunaan.....
 canva

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh validator, maka lembar tes untuk peserta didik ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Bandung, 20 Mei 2026

Validator,


 (.....)

Lampiran A.11 Surat Hasil Uji Turnitin



SURAT KETERANGAN HASIL PENGECEKAN SIMILARITY

Nomor: TRN/2026/00273

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa naskah mahasiswa berikut telah dilakukan pengecekan similarity melalui sistem:

Nama Mahasiswa	: Razan Rafiqi
NIM	: 225060106
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Naskah	: Pengaruh Model Cooperative Learning tipe Team Games Tournament Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS Siswa SD
Jenis Dokumen	: Skripsi
Nilai Similarity	: 25.00%
Batas Similarity	: 30.00%
Status	: MEMENUHI BATAS SIMILARITY

Surat keterangan ini diterbitkan setelah mendapatkan persetujuan verifikator pada tanggal 02 July 2026.



Scan QR untuk verifikasi keaslian

Bandung, 07 July 2026

Verifikator,

Verifikator

LAMPIRAN B

Lampiran B.1 Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR DEEP LEARNING

MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL

BAB 7 MENGENAL SEJARAH DAN BUDAYA SEKITAR

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SDN 235 Lengkong Kecil Bandung
Nama Penyusun	: Razan Rafiqi
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Kelas / Fase /Semester	: III / B / Genap
Alokasi Waktu	: 1 pertemuan (2x35)
Tahun Pelajaran	: 2025 / 202

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN SISWA

- **Pengetahuan Awal:** Siswa umumnya telah mengenal budaya secara sederhana, seperti makanan khas, pakaian adat, dan kebiasaan di lingkungan sekitar. Namun, sebagian besar belum mampu menjelaskan jenis budaya secara sistematis serta belum memahami pentingnya melestarikan budaya.
- **Minat:** Siswa cenderung tertarik pada materi yang berkaitan langsung dengan kehidupan mereka, seperti makanan khas, pakaian adat, dan kebiasaan di lingkungan sekitar. Minat belajar akan meningkat apabila pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan (games) dan aktivitas interaktif seperti *Team Games Tournament*.
- **Latar Belakang:** Siswa berasal dari latar belakang budaya yang beragam, sehingga memiliki pengalaman yang berbeda terkait budaya daerah masing-masing. Hal ini menjadi potensi dalam pembelajaran untuk saling berbagi pengalaman.
- **Kebutuhan Belajar:**

- Visual: membutuhkan gambar, video, dan ilustrasi budaya
- Auditori: membutuhkan penjelasan lisan dan diskusi
- Kinestetik: membutuhkan aktivitas permainan dan kerja kelompok
- Diferensiasi: Beberapa siswa mungkin memerlukan bimbingan lebih, sementara yang lain dapat berakselerasi dengan diberikan tugas pengayaan.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:** Faktual (jenis-jenis budaya seperti tari, pakaian adat, makanan, kebiasaan), konseptual (pengertian budaya, keberagaman budaya), Prosedural (mengidentifikasi budaya di lingkungan sekitar), metakognitif (merefleksikan pentingnya menjaga budaya)
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Siswa:** Materi ini sangat dekat dengan kehidupan siswa karena mereka hidup di lingkungan yang memiliki budaya tertentu seperti kebiasaan gotong royong, makanan khas, atau perayaan adat.
- **Tingkat Kesulitan:** Relatif sederhana, namun perlu konkretisasi melalui gambar, video, dan contoh nyata agar mudah dipahami siswa SD.
- **Struktur Materi:** Dimulai dari pengertian budaya, jenis-jenis budaya disekitar, manfaat dari adanya budaya dan bagaimana cara melestarikan budaya.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:** Integritas (jujur dalam mengambil keputusan ekonomi), Tanggung Jawab (bertanggung jawab atas pilihan dan konsekuensinya), Mandiri (mampu membuat keputusan ekonomi secara rasional), Kreatif (mencari alternatif solusi atas kelangkaan), Peduli (mempertimbangkan dampak keputusan ekonomi pada orang lain/lingkungan).

D DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Penalaran Kritis:** Siswa mampu mengidentifikasi dan menganalisis berbagai jenis budaya di lingkungan sekitar serta menjelaskan pentingnya melestarikan budaya secara logis dan sederhana.

- **Kreativitas:** Siswa mampu mengemukakan ide-ide kreatif dalam menjaga dan melestarikan budaya, misalnya melalui gambar, cerita, atau contoh kegiatan sederhana di lingkungan sehari-hari.
- **Kolaborasi:** Siswa mampu bekerja sama secara aktif dalam kelompok saat kegiatan diskusi (Teams), permainan (Games), dan turnamen (Tournament), serta saling membantu dalam memahami materi.
- **Komunikasi:** Siswa mampu menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, serta mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara lisan dengan bahasa yang sederhana dan jelas.
- **Kewargaan:** Siswa menunjukkan rasa cinta terhadap budaya lokal sebagai bagian dari identitas bangsa serta memiliki kesadaran untuk menjaga dan melestarikan budaya di lingkungan sekitar.
- **Growth Mindset:** Siswa menunjukkan sikap pantang menyerah, berani mencoba, dan terus berusaha memperbaiki diri dalam memahami materi serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan permainan dan turnamen.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Pada akhir Fase B murid mampu menjelaskan bentuk dan fungsi pancaindra; menganalisis siklus hidup makhluk hidup dan Upaya pelestariannya; menghasilkan Solusi untuk masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim; menyimpulkan proses perubahan wujud zat; menjelaskan sumber dan bentuk energi, serta proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari; membedakan jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, Gerak dan bentuk benda; menjelaskan peran, tugas, dan tanggung jawab serta interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah; mengenali letak kabupaten/kota dan provinsi tempat tinggalnya dengan menggunakan peta konvensional/digital; mengklasifikasikan ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi Masyarakat, ragam budaya serta upaya untuk melestarikannya; menganalisis

Sejarah Masyarakat di lingkungan tempat tinggal; menjelaskan nilai mata uang dan fungsinya, serta cara mengelola keuangan secara bijak.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman Konsep	• Siswa mampu menjelaskan bentuk dan fungsi pancaindra; menganalisis siklus hidup makhluk hidup dan Upaya pelestariannya • Siswa menghasilkan Solusi untuk masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim • Siswa menyimpulkan proses perubahan wujud zat • Siswa menjelaskan sumber dan bentuk energi, serta proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari • Siswa membedakan jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda • Siswa menjelaskan peran, tugas, dan tanggung jawab serta interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah • Siswa mengenali letak kabupaten/kota dan provinsi tempat tinggalnya dengan menggunakan peta konvensional/digital • Siswa mengklasifikasikan ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi Masyarakat, ragam budaya serta upaya untuk melestarikannya • Siswa menganalisis Sejarah Masyarakat di lingkungan tempat tinggal • Siswa menjelaskan nilai mata uang dan fungsinya, serta cara mengelola keuangan secara bijak.
Keterampilan Proses	Siswa • Mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dan dapat mencatat hasil pengamatannya.

	• Secara mandiri, murid mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang ingin diketahui saat melakukan pengamatan dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. • Dengan panduan pendidik, murid membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan, murid melakukan observasi menggunakan alat bantu pengukuran sederhana. • Dengan panduan pendidik, murid mengorganisasikan data dalam bentuk turus dan diagram gambar untuk menyajikan dan mengidentifikasi pola. Murid membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan penjelasan • Murid melakukan refleksi terhadap penyelidikan yang sudah dilakukan. • Murid mengomunikasikan hasil penyelidikan secara lisan.
--	---

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Bahasa Indonesia** : Kemampuan literasi untuk memahami teks sederhana mengenai budaya lokal dan kemampuan komunikasi lisan/tulisan.
- **PPKn** : Siswa memahami bahwa setiap daerah memiliki budaya yang berbeda dan semuanya harus dihormati, menyadari bahwa keberagaman budaya merupakan kekayaan bangsa Indonesia.
- **Seni Budaya** : Fokus pada kemampuan siswa dalam mengekspresikan budaya secara kreatif.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Memahami Kelangkaan, Kebutuhan, dan Keinginan

- **Mengidentifikasi** : Murid mampu mengenali dan menyebutkan berbagai bentuk budaya yang ada di lingkungan sekitar secara tepat, seperti pakaian

adat, makanan khas, rumah adat, bahasa daerah, dan kebiasaan masyarakat melalui kegiatan pengamatan gambar, video, dan diskusi kelompok.

- **Menjelaskan** : Murid mampu menjelaskan manfaat budaya dalam kehidupan sehari-hari dengan bahasa sederhana, meliputi fungsi budaya sebagai identitas daerah, sarana kebersamaan, serta warisan yang harus dijaga, baik secara lisan maupun tertulis pada LKPD.
- **Menganalisis** : Murid mampu menguraikan alasan pentingnya melestarikan budaya dengan mengaitkan dampak yang terjadi jika budaya tidak dijaga, melalui kegiatan diskusi kelompok dan menjawab pertanyaan analitis pada LKPD secara logis dan sederhana.
- **Menyajikan** : Murid mampu menyajikan hasil diskusi kelompok tentang budaya di lingkungan sekitar secara runtut dan jelas melalui presentasi lisan dalam kegiatan *Team Games Tournament*, dengan menunjukkan kerja sama, kepercayaan diri, dan kemampuan komunikasi yang baik.

. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- **Pakaian adat** : Pakaian adat adalah simbol budaya yang digunakan dalam acara tertentu dan mencerminkan nilai serta karakter suatu daerah.
- **Tradisi sekolah** : Kegiatan rutin seperti memakai batik, kebaya, atau pangsi pada hari tertentu di sekolah.
- **Kebiasaan Masyarakat**: Gotong royong, saling menyapa, musyawarah, atau kegiatan adat tertentu.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. Praktik Pedagogik:

- Model Pembelajaran: *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*
- Strategi Pembelajaran: Kooperatif (diskusi kelompok), *Inquiry-based Learning* (menyelidiki budaya yang ada disekitar)
- Metode Pembelajaran: Diskusi, games

2. Kemitraan Pembelajaran:

- Lingkungan Sekolah: Kemitraan dengan guru lain bertujuan memperkuat

integrasi lintas mata pelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

- Lingkungan Keluarga : Orang tua berperan sebagai sumber belajar utama dalam mengenalkan budaya secara langsung dan kontekstual. Dapat menceritakan budaya daerah asal keluarga.
- Lingkungan Masyarakat : Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai objek observasi sederhana. Mengamati budaya yang ada di lingkungan sekitar (misalnya kegiatan gotong royong, tradisi lokal)

3. Lingkungan Belajar:

- Ruang Fisik: kelas yang kondusif, lingkungan fisik kelas dirancang untuk mendukung kenyamanan dan fokus belajar siswa. Tempat duduk disusun berkelompok (sesuai sintaks TGT: teams). Suasana aman, tertib, dan menyenangkan.
- Ruang Virtual: Menampilkan video dan gambar pakaian adat, makanan khas, dan kebiasaan Masyarakat, slide presentasi menggunakan power point yang menarik untuk mempermudah pemahaman konsep abstrak menjadi konkret serta menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar
- Budaya Belajar: Lingkungan belajar mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melakukan diskusi kelompok (fase Teams dalam TGT), tanya jawab interaktif antara guru dan siswa, mengemukakan pendapat serta bekerjasama dalam kelompok.

4. Pemanfaatan Digital:

- Canva games : Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media permainan edukatif dalam model team games tournamen
- Video pembelajaran : Media video digunakan sebagai stimulus awal dan penguatan materi. Video berisikan pengenalan budaya (pakaian adat, makanan khas, dll.)
- Power point : penjelasan materi didukung oleh presentasi interaktif.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

KEGIATAN PENDAHULUAN

A. Pertemuan 1: Memahami Kelangkaan, Kebutuhan, dan Keinginan

- **Diferensiasi Konten:**

- Menyediakan materi budaya dalam berbagai bentuk
- Tingkat kompleksitas materi dibedakan menjadi level dasar, level menengah, dan level tinggi
- Materi dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa seperti budaya rumah, tradisi di sekolah, dan kebiasaan Masyarakat sekitar

- **Diferensiasi Proses:**

- Pengelompokan heterogen untuk diskusi, dengan peran yang jelas.
- Variasi aktivitas belajar dibagi menjadi diskusi kelompok, bermain game edukatif, serta turnamen kelompok
- Gaya belajar difasilitasi yaitu visual (gambar, video, Canva games), auditori (penjelasan guru dan diskusi), serta kinestetik (aktivitas game dan turnamen)

- **Diferensiasi Produk:**

- Siswa dapat mengisi LKPD kelompok, menjawab soal dalam Canva games, menyampaikan hasil diskusi secara lisan serta membuat daftar contoh budaya di lingkungan sekitar.

KEGIATAN PEMBELAJARAN:

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit) - Mindful, Joyful Learning

- **Pembukaan dan Salam:** Guru menyambut siswa dengan ceria dan semangat.
- **Apersepsi (Mindful):** Guru memulai dengan pertanyaan pemantik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari: "apa makanan khas yang ada di daerah asal mu?" "mengapa setiap hari kami seragam sekolah kita menggunakan batik dan pangsi?"
- **Ice Breaking (Joyful):** Guru memberi petunjuk: "Aku makanan khas... aku manis... dari Jawa Barat..." Siswa menebak: "Dodol!"
- **Motivasi (Meaningful):** Guru menampilkan video yang relevan antara materi yang akan disampaikan dengan kehidupan sehari-hari
<https://youtu.be/vMLEzCod4c0?si=6Pb0t1J5Z-KoIy-d>

- **Penyampaian Tujuan Pembelajaran:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ini secara jelas.

KEGIATAN INTI (50 MENIT) - MEANINGFUL, MINDFUL, JOYFUL LEARNING

- **Sintaks 1 *Class presentation* :**
 - Guru menampilkan gambar pakaian adat, makanan khas, dan rumah di daerah
 - Guru menjelaskan materi konsep dari budaya
 - Guru melakukan tanya jawab singkat di sela sela penyampaian materi agar pembelajaran menjadi dua arah
 - Siswa mengamati penjelasan, menjawab pertanyaan dan mencatat poin penting yang disampaikan oleh guru
- **Sintaks 2 *Teams* :**
 - Guru membagi kelompok secara heterogen
 - Siswa duduk sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan oleh guru
 - Guru menjelaskan aturan kerja tim dan menentukan peran anggota
 - Siswa membagi tugas setiap orang dikelompoknya
 - Guru membagikan LKPD yang diisi oleh anggota kelompok dan menjelaskan langkah kerja
 - Siswa berdiskusi untuk mengisi LKPD
 - Guru memantau dan mengarahkan jalannya diskusi
- **Sintaks 3 *Games***
 - Setelah LKPD beres dikerjakan, guru menjelaskan aturan permainan.
 - Guru menampilkan Canva games pada proyektor (tebak gambar budaya)
 - Siswa berdiskusi cepat dan menjawab soal dengan bekerja sama antar tim dan mengumpulkan poin
 - Guru mengoreksi pemahaman

- **Sintaks 4 *Tournament***
 - Guru membagi siswa ke meja turnaen
 - 2 kelompok pertama maju ke depan untuk berlomba mengisi jawaban secara cepat dengan batas waktu yang sudah ditentukan begitu pula 2 kelompok selanjutnya sampai final dan dapat 1 kelompok pemenang
 - Guru menilai jawaban dan menghitung skor
- **Sintaks 5 *Team recognition***
 - Guru menggabungkan skor game dan turnamen
 - Guru mengumumkan dan memberikan apresiasi kepada siswa
 - Siswa juga memberikan apresiasi kepada anggota lainnya
- **Refleksi Diri (Mindful):**
 - Siswa menjawab pertanyaan dengan jawaban singkat ditulis pada *Post-it* yang sudah dibagikan oleh guru”Bagaimana cara melestarikan budaya?

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT) - MINDFUL, JOYFUL LEARNING

- **Refleksi Pembelajaran (Constructive Feedback):** Guru mengajak siswa untuk merefleksikan proses pembelajaran yang telah berlangsung. "bagaimana cara melestarikan budaya”
- **Penyimpulan (Meaningful):** Bersama-sama, guru dan siswa menyimpulkan poin-poin penting tentang budaya di sekitar Masyarakat.
- **Salam Penutup:** Guru menutup pelajaran dengan salam dan motivasi.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

A. Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik)

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal, minat, dan gaya belajar siswa.
- **Format:**
 - **Tes Tertulis/Kuis Daring:** Tanya jawab lisan
 - Contoh Pertanyaan:
 1. Asesmen diagnostik dilakukan pada awal pembelajaran untuk

mengetahui pengetahuan awal siswa terkait budaya di lingkungan sekitar. Guru melakukan tanya jawab menggunakan pertanyaan pemantik seperti “Apa makanan khas daerahmu?” dan “Mengapa kita memakai pakaian adat di hari tertentu?”.

- **Observasi:** Mengamati partisipasi siswa dalam diskusi awal dan respons terhadap pertanyaan pemantik.
- **Wawancara Singkat (opsional):** Guru dapat berbicara singkat dengan beberapa siswa untuk menggali minat dan harapan mereka.

B. Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif)

- **Tujuan:** Memantau pemahaman siswa secara berkelanjutan, menilai keterampilan kolaborasi dan komunikasi, serta memberikan umpan balik selama pembelajaran
- **Format:**
- **Observasi Partisipasi Diskusi Kelompok:** Guru menilai kerja sama, partisipasi, dan tanggung jawab siswa dalam kelompok.
- **Penilaian keaktifan dalam games (Canva games):** Menilai kecepatan berpikir, ketepatan jawaban, dan keterlibatan siswa. Dilihat dari kontribusi siswa dalam menjawab soal
- **Penilaian kinerja saat turnamen :** Menilai kemampuan siswa dalam menjawab soal secara kompetitif. Mengukur pemahaman konsep budaya secara langsung.
- **Penilaian LKPD kelompok :** Menilai hasil diskusi kelompok berdasarkan kecepatan jawaban dan kelengkapan isi.

C. Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif)

- **Tujuan:** Mengetahui Tingkat pencapaian kompetensi siswa, mengukur pemahaman konsep budaya secara menyeluruh, serta menilai kemampuan analisis dan penyajian informasi.
- **Format:**
- **Tes Tertulis (Esai dan Pilihan Ganda):**

- **Esai (10 soal):** Mengukur kemampuan analisis dan penerapan konsep.

LEMBAR KERJA SISWA (KELOMPOK)



Budaya di Sekitarku

Tuliskan budaya atau tradisi apa yang biasa dilakukan teman sekelompokmu bersama keluarga? dari mana budaya itu berasal? catat dalam bentuk tabel seperti berikut

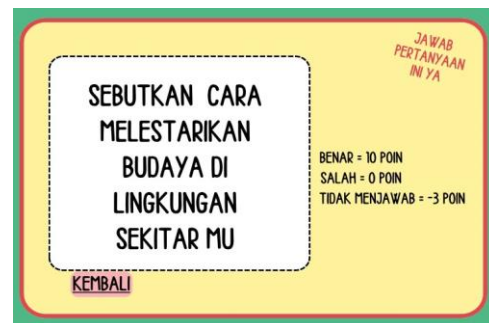
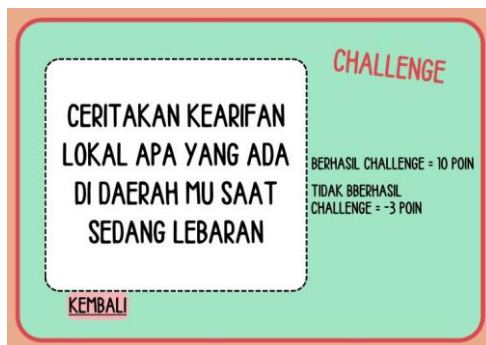
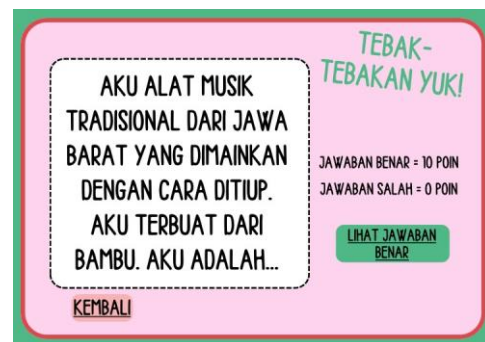
Nama Anggota Kelompok	Nama Budaya	Asal Daerah

Makanan Khas dan Kesenian Daerah

Perhatikan gambar, tuliskan nama makanan khas dan kesenian daerah serta asalnya di bawah ini.

		
_____	_____	_____
		
_____	_____	_____
		
_____	_____	_____

BENTUK CANVA GAMES



Lampiran B.2 Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR DEEP LEARNING

MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL

BAB 7 MENGENAL SEJARAH DAN BUDAYA SEKITAR

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SDN 235 Lengkong Kecil Bandung
Nama Penyusun	: Razan Rafiqi
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Kelas / Fase /Semester	: III / B / Genap
Alokasi Waktu	: 1 pertemuan (2x35)
Tahun Pelajaran	: 2025 / 2026

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN SISWA

- **Pengetahuan Awal:** Siswa umumnya telah mengenal budaya secara sederhana, seperti makanan khas, pakaian adat, dan kebiasaan di lingkungan sekitar. Namun, sebagian besar belum mampu menjelaskan jenis budaya secara sistematis serta belum memahami pentingnya melestarikan budaya.
- **Minat:** Siswa cenderung tertarik pada materi yang berkaitan langsung dengan kehidupan mereka, seperti makanan khas, pakaian adat, dan kebiasaan di lingkungan sekitar. Minat belajar akan meningkat apabila pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan (games) dan aktivitas interaktif seperti *Team Games Tournament*.
- **Latar Belakang:** Siswa berasal dari latar belakang budaya yang beragam, sehingga memiliki pengalaman yang berbeda terkait budaya daerah masing-masing. Hal ini menjadi potensi dalam pembelajaran untuk saling berbagi pengalaman.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** membutuhkan gambar, video, dan ilustrasi budaya

- Auditori: membutuhkan penjelasan lisan dan diskusi
- Kinestetik: membutuhkan aktivitas permainan dan kerja kelompok
- Diferensiasi: Beberapa siswa mungkin memerlukan bimbingan lebih, sementara yang lain dapat berakselerasi dengan diberikan tugas pengayaan.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:** Faktual (jenis-jenis budaya seperti tari, pakaian adat, makanan, kebiasaan), konseptual (pengertian budaya, keberagaman budaya), Prosedural (mengidentifikasi budaya di lingkungan sekitar), metakognitif (merefleksikan pentingnya menjaga budaya)
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Siswa:** Materi ini sangat dekat dengan kehidupan siswa karena mereka hidup di lingkungan yang memiliki budaya tertentu seperti kebiasaan gotong royong, makanan khas, atau perayaan adat.
- **Tingkat Kesulitan:** Relatif sederhana, namun perlu konkretisasi melalui gambar, video, dan contoh nyata agar mudah dipahami siswa SD.
- **Struktur Materi:** Dimulai dari pengertian budaya, jenis-jenis budaya disekitar, manfaat dari adanya budaya dan bagaimana cara melestarikan budaya.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:** Integritas (jujur dalam mengambil keputusan ekonomi), Tanggung Jawab (bertanggung jawab atas pilihan dan konsekuensinya), Mandiri (mampu membuat keputusan ekonomi secara rasional), Kreatif (mencari alternatif solusi atas kelangkaan), Peduli (mempertimbangkan dampak keputusan ekonomi pada orang lain/lingkungan).

D DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Penalaran Kritis:** Siswa mampu mengidentifikasi dan menganalisis berbagai jenis budaya di lingkungan sekitar serta menjelaskan pentingnya melestarikan budaya secara logis dan sederhana.
- **Kreativitas:** Siswa mampu mengemukakan ide-ide kreatif dalam menjaga

dan melestarikan budaya, misalnya melalui gambar, cerita, atau contoh kegiatan sederhana di lingkungan sehari-hari.

- **Kolaborasi:** Siswa mampu bekerja sama secara aktif dalam kelompok saat kegiatan diskusi (Teams), permainan (Games), dan turnamen (Tournament), serta saling membantu dalam memahami materi.
- **Komunikasi:** Siswa mampu menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, serta mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara lisan dengan bahasa yang sederhana dan jelas.
- **Kewargaan:** Siswa menunjukkan rasa cinta terhadap budaya lokal sebagai bagian dari identitas bangsa serta memiliki kesadaran untuk menjaga dan melestarikan budaya di lingkungan sekitar.
- **Growth Mindset:** Siswa menunjukkan sikap pantang menyerah, berani mencoba, dan terus berusaha memperbaiki diri dalam memahami materi serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan permainan dan turnamen.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Pada akhir Fase B murid mampu menjelaskan bentuk dan fungsi pancaindra; menganalisis siklus hidup makhluk hidup dan Upaya pelestariannya; menghasilkan Solusi untuk masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim; menyimpulkan proses perubahan wujud zat; menjelaskan sumber dan bentuk energi, serta proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari; membedakan jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, Gerak dan bentuk benda; menjelaskan peran, tugas, dan tanggung jawab serta interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah; mengenali letak kabupaten/kota dan provinsi tempat tinggalnya dengan menggunakan peta konvensional/digital; mengklasifikasikan ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi Masyarakat, ragam budaya serta upaya untuk melestarikannya; menganalisis Sejarah Masyarakat di lingkungan tempat tinggal; menjelaskan nilai mata uang dan fungsinya, serta cara mengelola keuangan secara bijak.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman Konsep	• Siswa mampu menjelaskan bentuk dan fungsi panca indra; menganalisis siklus hidup makhluk hidup dan Upaya pelestariannya • Siswa menghasilkan Solusi untuk masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim • Siswa menyimpulkan proses perubahan wujud zat • Siswa menjelaskan sumber dan bentuk energi, serta proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari • Siswa membedakan jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda • Siswa menjelaskan peran, tugas, dan tanggung jawab serta interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah • Siswa mengenali letak kabupaten/kota dan provinsi tempat tinggalnya dengan menggunakan peta konvensional/digital • Siswa mengklasifikasikan ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi Masyarakat, ragam budaya serta upaya untuk melestarikannya • Siswa menganalisis Sejarah Masyarakat di lingkungan tempat tinggal • Siswa menjelaskan nilai mata uang dan fungsinya, serta cara mengelola keuangan secara bijak.
Keterampilan Proses	Siswa • Mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dan dapat mencatat hasil pengamatannya. • Secara mandiri, murid mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang ingin diketahui saat melakukan

	pengamatan dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. • Dengan panduan pendidik, murid membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan, murid melakukan observasi menggunakan alat bantu pengukuran sederhana. • Dengan panduan pendidik, murid mengorganisasikan data dalam bentuk turus dan diagram gambar untuk menyajikan dan mengidentifikasi pola. Murid membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan penjelasan • Murid melakukan refleksi terhadap penyelidikan yang sudah dilakukan. • Murid mengomunikasikan hasil penyelidikan secara lisan.
--	---

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Bahasa Indonesia** : Kemampuan literasi untuk memahami teks sederhana mengenai budaya lokal dan kemampuan komunikasi lisan/tulisan.
- **PPKn** : Siswa memahami bahwa setiap daerah memiliki budaya yang berbeda dan semuanya harus dihormati, menyadari bahwa keberagaman budaya merupakan kekayaan bangsa Indonesia.
- **Seni Budaya** : Fokus pada kemampuan siswa dalam mengekspresikan budaya secara kreatif.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Memahami Kelangkaan, Kebutuhan, dan Keinginan

- **Mengidentifikasi** : Murid mampu mengenali dan menyebutkan berbagai bentuk budaya yang ada di lingkungan sekitar secara tepat, seperti pakaian adat, makanan khas, rumah adat, bahasa daerah, dan kebiasaan masyarakat melalui kegiatan pengamatan gambar, video, dan diskusi kelompok.

- **Menjelaskan** : Murid mampu menjelaskan manfaat budaya dalam kehidupan sehari-hari dengan bahasa sederhana, meliputi fungsi budaya sebagai identitas daerah, sarana kebersamaan, serta warisan yang harus dijaga, baik secara lisan maupun tertulis pada LKPD.
- **Menganalisis** : Murid mampu menguraikan alasan pentingnya melestarikan budaya dengan mengaitkan dampak yang terjadi jika budaya tidak dijaga, melalui kegiatan diskusi kelompok dan menjawab pertanyaan analitis pada LKPD secara logis dan sederhana.
- **Menyajikan** : Murid mampu menyajikan hasil diskusi kelompok tentang budaya di lingkungan sekitar secara runtut dan jelas melalui presentasi lisan dalam kegiatan *Team Games Tournament*, dengan menunjukkan kerja sama, kepercayaan diri, dan kemampuan komunikasi yang baik.

TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- **Pakaian adat** : Pakaian adat adalah simbol budaya yang digunakan dalam acara tertentu dan mencerminkan nilai serta karakter suatu daerah.
- **Tradisi sekolah** : Kegiatan rutin seperti memakai batik, kebaya, atau pangsi pada hari tertentu di sekolah.
- **Kebiasaan Masyarakat**: Gotong royong, saling menyapa, musyawarah, atau kegiatan adat tertentu.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. Praktik Pedagogik:

- **Model Pembelajaran**: Pembelajaran langsung (*Direct Learning*).
- **Strategi Pembelajaran**: Penyampaian materi, Latihan terbimbing, tanya jawab, diskusi, dan pemberian umpan balik.
- **Metode Pembelajaran**: Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan latihan soal

3. Lingkungan Belajar:

- **Ruang Fisik**: kelas yang kondusif, lingkungan fisik kelas dirancang untuk mendukung kenyamanan dan fokus belajar siswa. Tempat duduk disusun berkelompok. Suasana aman, tertib, dan menyenangkan.

- Ruang Virtual: Menampilkan video dan gambar pakaian adat, makanan khas, dan kebiasaan Masyarakat, slide presentasi menggunakan power point yang menarik untuk mempermudah pemahaman konsep abstrak menjadi konkret serta menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar
- Budaya Belajar: Lingkungan belajar mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melakukan diskusi kelompok, tanya jawab interaktif antara guru dan siswa, mengemukakan pendapat serta bekerjasama dalam kelompok.

4. Pemanfaatan Digital:

- Video pembelajaran : Media video digunakan sebagai stimulus awal dan penguatan materi. Video berisikan pengenalan budaya (pakaian adat, makanan khas, dll.)
- Power point : penjelasan materi didukung oleh presentasi interaktif.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

KEGIATAN PENDAHULUAN

A. Pertemuan 1: Memahami Kelangkaan, Kebutuhan, dan Keinginan

- **Diferensiasi Konten:**
 - Menyediakan materi budaya dalam berbagai bentuk
 - Tingkat kompleksitas materi dibedakan menjadi level dasar, level menengah, dan level tinggi
 - Materi dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa seperti budaya rumah, tradisi di sekolah, dan kebiasaan Masyarakat sekitar
- **Diferensiasi Proses:**
 - Pengelompokan heterogen untuk diskusi, dengan peran yang jelas.
 - Gaya belajar difasilitasi yaitu visual (gambar, video), auditori (penjelasan guru dan diskusi).
- **Diferensiasi Produk:**
 - Siswa dapat mengisi LKPD kelompok, menyampaikan hasil diskusi secara lisan serta mengerjakan soal individu.

KEGIATAN PEMBELAJARAN:

2. Kegiatan Pendahuluan (10 menit) - Mindful, Joyful Learning

- **Pembukaan dan Salam:** Guru menyambut siswa dengan ceria dan semangat.
- **Apersepsi (Mindful):** Guru memulai dengan pertanyaan pemantik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari: "apa makanan khas yang ada di daerah asal mu?"
- **Ice Breaking (Joyful):** Guru memberi petunjuk: "Aku makanan khas... aku manis... dari Jawa Barat..." Siswa menebak: "Dodol!"
- **Motivasi (Meaningful):** Guru memberikan gambaran, pentingnya memahami materi keberagaman budaya dan kearifan lokal serta mengapa kita harus bangga terhadap budaya yang kita miliki.
- **Penyampaian Tujuan Pembelajaran:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ini secara jelas.

KEGIATAN INTI (50 MENIT) - MEANINGFUL, MINDFUL, JOYFUL LEARNING

- **Orientasi**
 - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai keberagaman budaya dan kearifan lokal.
 - Guru menayangkan video pembelajaran berisikan fenomena yang relevan dengan materi Sejarah dan budaya sekitar <https://youtu.be/vMLEzCod4c0?si=6Pb0t1J5Z-KoIy-d>
 - Siswa mengamati video dan menyampaikan tanggapan awal mengenai masalah ketenagakerjaan yang ditemukan.
 - Guru mengarahkan siswa pada pertanyaan, "mengapa setiap hari Kamis seragam sekolah kita menggunakan kebaya dan pangsi?"
- **Mempresentasikan dan mendemonstrasikan pengetahuan**
 - Guru menjelaskan materi mengenai keberagaman budaya dan kearifan

lokal menggunakan media pembelajaran seperti Powerpoint, video, dan gambar keberagaman budaya di Indonesia.

- Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil secara heterogen yang terdiri dari 4–5 orang.
- Guru membimbing siswa memahami konsep keberagaman budaya dan kearifan lokal pertanyaan arahan, seperti “Mengapa budaya di Indonesia itu beragam?”
- Siswa dibimbing guru untuk memahami dan mengidentifikasi permasalahan ketenagakerjaan yang diberikan.

○ **Membimbing pelatihan (*Meaningful*)**

- Guru menjelaskan langkah pengerjaan LKPD kepada setiap kelompok.
- Guru mengarahkan siswa mencari informasi dari buku, video pembelajaran dan isi power point.
- Siswa mendiskusikan hasil informasi yang diperoleh untuk menyelesaikan tugas pada LKPD.
- Guru memberikan arahan dan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan

○ **Mengecek pemahaman dan umpan balik**

- Guru membahas isi LKPD dan diskusi siswa secara bersama-sama di dalam kelas.
- Siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi, bertanya, menyampaikan pendapat, dan menanggapi materi yang telah dipelajari.
- Guru memberikan umpan balik, penguatan, dan koreksi terhadap jawaban siswa agar pemahaman materi menjadi lebih baik.
- Guru memastikan seluruh siswa terlibat aktif dan memahami materi pembelajaran yang telah diberikan.

○ **Memberikan kesempatan untuk Latihan mandiri**

- Guru memberikan soal latihan mandiri terkait analisis budaya dan kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar dan cara

melestarikannya.

- Siswa mengerjakan latihan secara individu.
- Guru membimbing siswa yang masih mengalami kesulitan.
- Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT) - MINDFUL, JOYFUL LEARNING

- **Refleksi Pembelajaran (Constructive Feedback):** Guru mengajak siswa untuk merefleksikan proses pembelajaran yang telah berlangsung. "bagian pembelajaran mana yang paling sulit di pahami"
- **Penyimpulan (Meaningful):** Bersama-sama, guru dan siswa menyimpulkan poin-poin penting tentang budaya di sekitar Masyarakat.
- **Salam Penutup:** Guru menutup pelajaran dengan salam dan motivasi.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

A. Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik)

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal, minat, dan gaya belajar siswa.
- **Format:**
 - **Tes Tertulis/Kuis Daring:** Tanya jawab lisan
 - Contoh Pertanyaan:
 2. Asesmen diagnostik dilakukan pada awal pembelajaran untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terkait budaya di lingkungan sekitar. Guru melakukan tanya jawab menggunakan pertanyaan pemantik seperti “Apa makanan khas daerahmu?” dan “Mengapa kita memakai pakaian adat di hari tertentu?”.
 - **Observasi:** Mengamati partisipasi siswa dalam diskusi awal dan respons terhadap pertanyaan pemantik.
 - **Wawancara Singkat (opsional):** Guru dapat berbicara singkat dengan beberapa siswa untuk menggali minat dan harapan mereka.

B. Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif)

- **Tujuan:** Memantau pemahaman siswa secara berkelanjutan, menilai

keterampilan kolaborasi dan komunikasi, serta memberikan umpan balik selama pembelajaran

- **Format:**
- **Observasi Partisipasi Diskusi Kelompok:** Guru menilai kerja sama, partisipasi, dan tanggung jawab siswa dalam kelompok.
- **Penilaian LKPD kelompok :** Menilai hasil diskusi kelompok berdasarkan kecepatan jawaban dan kelengkapan isi.

C. Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif)

- **Tujuan:** Mengetahui Tingkat pencapaian kompetensi siswa, mengukur pemahaman konsep budaya secara menyeluruh, serta menilai kemampuan analisis dan penyajian informasi.
- **Format:**
- **Tes Tertulis (Esai dan Pilihan Ganda):**
 - **Esai (10 soal):** Mengukur kemampuan analisis dan penerapan konsep.

Lampiran B.3 Rubrik Penilaian soal *Pretest-Posttest*

Kriteria Jawaban	Skor
Semua jawaban benar, lengkap, dan jelas	5
Sebagian besar jawaban benar dan cukup jelas	4
Jawaban cukup benar tetapi masih ada beberapa kesalahan	3
Jawaban kurang tepat dan kurang lengkap	2
Jawaban tidak tepat / tidak menjawab	1

Rumus penilaian :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{50} \times 100$$

Keterangan :

Jumlah soal = 10

Skor maksimal tiap soal = 5

Skor maksimal keseluruhan = 50

Nilai akhir maksimal = 100

Lampiran B.4 Kisi-kisi Instrumen Tes

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Soal	Tingkat Kesukaran	Jawaban	Bobot
1	Memahami keberagaman budaya di lingkungan sekitar	Mengidentifikasi budaya daerah di lingkungan sekitar	Siswa dapat menyebutkan contoh budaya di daerahnya	C1	Tulislah lima kebudayaan yang ada di daerahmu!	Mudah	Contoh: tarian daerah, rumah adat, lagu daerah, pakaian adat, makanan khas.	
2	Memahami manfaat kearifan lokal	Menjelaskan manfaat kearifan lokal di lingkungan sekitar	Siswa dapat menjelaskan manfaat kearifan lokal	C2	Tuliskan apa saja manfaat kearifan lokal yang ada disekitarmu!	Mudah	Menjaga lingkungan, mempererat kebersamaan, dan melestarikan budaya daerah.	
3	Memahami cara melestarikan budaya daerah	Menerapkan sikap menjaga budaya daerah	Siswa dapat memberikan contoh cara	C3	Tuliskan bagaimana caramu untuk menjaga dan	Sedang	Contoh: mengikuti kegiatan budaya, mempelajari tarian	

			melestarikan budaya daerah		melestarikan budaya daerah di sekitarmu		daerah, dan menjaga tradisi daerah.	
4	Menganalisis keberagaman budaya di Indonesia	Menganalisis penyebab perbedaan budaya daerah	Siswa dapat menjelaskan penyebab budaya daerah berbeda-beda	C4	Mengapa budaya di setiap daerah di Indonnesia dapat berbeda-beda? Jelaskan pendapatmu!	Sedang	Karena setiap daerah memiliki adat, bahasa, lingkungan, dan kebiasaan yang berbeda.	
5	Menganalisis dampak kearifan lokal terhadap kehidupan	Menganalisis dampak kearifan lokal terhadap alam dan manusia	Siswa dapat menjelaskan dampak kearifan lokal “Bebie”	C4	Apa dampak kearifan lokal “Bebie” pada teks terhadap alam dan manusia?	Sedang	Alam menjadi lebih terjaga dan masyarakat hidup tertib serta saling peduli	
6	Menilai pentingnya menjaga kearifan lokal	Menilai dampak hilangnya kearifan lokal	Siswa dapat menjelaskan akibat jika kearifan lokal hilang	C5	Apa dampaknya jika kearifan lokal tersebut hilang?	Sulit	Budaya daerah dapat hilang, lingkungankurang terjaga, dan nilai kebersamaan berkurang.	

7	Menceritakan bentuk kearifan lokal di lingkungan sekitar	Menggunakan pengetahuan tentang kearifan lokal	Siswa dapat menceritakan contoh kearifan lokal di lingkungan sekitar	C3	Tuliskan dan ceritakan kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitarmu	Sedang	Contoh: gotong royong membersihkan lingkungan atau tradisi kerja bakti.	
8	Memahami pentingnya mencintai budaya Indonesia	Menjelaskan alasan bangga terhadap budaya Indonesia	Siswa dapat menjelaskan pentingnya bangga terhadap keberagaman budaya dan kearifan lokal	C2	Mengapa kita perlu bangga terhadap keragaman budaya dan kearifan lokal yang ada di Indonesia?	Mudah	Karena budaya Indonesia beragam, unik, dan menjadi identitas bangsa.	
9	Memahami pentingnya menjaga kearifan lokal	Menilai pentingnya menjaga kearifan lokal di era modern	Siswa dapat memberikan pendapat tentang pentingnya melestarikan kearifan lokal	C5	Menurut pendapatmu, mengapa kearifan lokal harus tetap dijaga walaupun zaman sudah modern?	Sulit	Agar budaya daerah tidak hilang dan tetap dikenal oleh generasi berikutnya.	

10	Membuat ajakan pelestarian budaya Indonesia	Membuat ajakan menjaga budaya Indonesia	Siswa dapat membuat kalimat ajakan menjaga keberagaman budaya Indonesia	C6	Buatlah contoh ajakan singkat untuk menjaga keberagaman budaya Indonesia!	Sulit	“Ayo cintai dan lestarikan budaya Indonesia agar tetap terjaga!”	
----	---	---	---	----	---	-------	--	--

Lampiran B.5 Asesmen individu *pretest* dan *posttest*

ASESMEN INDIVIDU

Nama Lengkap :

Kelas :

1. Tulislah lima kebudayaan yang ada di daerahmu!

a.

b.

c.

d.

e.

2. Tuliskan apa saja manfaat keragaman budaya yang ada disekitarmu!

3. Tuliskan bagaimana caramu untuk menjaga dan melestarikan budaya daerah di sekitarmu

4. Perhatikan gambar dibawah!



Mengapa budaya di setiap daerah di Indonesia dapat berbeda-beda?
Jelaskan pendapatmu!

Kamu akan membaca teks tentang kearifan lokal yang ada di Indonesia. Setelah membaca dengan cermat, jawablah pertanyaan untuk nomor 5 dan 6 di bawah!



Sumber Gambar: Sumber gambar: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV Edisi Revisi*. 2021.

Tradisi “Bebie: di Sumatera Selatan

Bebie merupakan suatu tradisi menanam padi secara bersama-sama. Tujuannya agar suatu proses panen dapat dengan cepat terselesaikan. Apabila panen telah selesai, maka masyarakat akan mengadakan sebuah perayaan. Perayaan ini sebagai bentuk dari rasa Syukur atas proses panen yang berhasil dan juga sukses. Tradisi Bebie ini terdapat di Muara Enim, Sumatera Selatan.

Tradisi gotong royong ini diharapkan dapat membangun masyarakat yang lebih sejahtera dan bersyukur. Tradisi ini juga telah dikembangkan selama beberapa generasi dan menjadi bagian dari cara hidup masyarakat Muara Enim.

5. Apa dampak kearifan lokal “Bebie” pada teks terhadap alam dan manusia?

6. Apa dampaknya jika kearifan lokal tersebut hilang?

7. Tuliskan dan ceritakan kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitarmu

8. Mengapa kita perlu bangga terhadap keragaman budaya dan kearifan lokal yang ada di Indonesia?

9. Menurut pendapatmu, mengapa kearifan lokal harus tetap dijaga walaupun zaman sudah modern?

10. Buatlah contoh ajakan singkat untuk menjaga keberagaman budaya Indonesia!

Lampiran B.6 Lembar Observasi Kelas Eksperimen

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Nama : Nasia
 Hari/Tanggal : Selasa, 26 Mei 2024
 Materi : Budaya dan warisan lokal di lingkungan guru.
 Petunjuk : Berilah tandak *Checklist* pada kolom yang tersedia sesuai dengan aspek yang diamati!

Kegiatan Pembelajaran	Tahapan Model Cooperative Learning tipe Team Games Tournament	Aspek yang diamati	Aktivitas Guru	
			Ya	Tidak
Pendahuluan	-	Siswa membaca do'a, menyanyikan lagu nasional	✓	
		Siswa menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru	✓	
		Siswa memperhatikan dan menganalisis video yang ditayangkan oleh guru	✓	
		Siswa memperhatikan penjelasan konsep yang dijelaskan oleh guru	✓	
		Siswa menjawab pertanyaan singkat yang ditanyakan oleh guru	✓	

Inti	<i>Class Presentation</i>	Siswa mengamati penjelasan materi yang disampaikan oleh guru	✓	
		Siswa menjawab pertanyaan dan mencatat poin penting yang disampaikan oleh guru	✓	
	<i>Team</i>	Siswa duduk sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan oleh guru	✓	
		Siswa membagi tugas setiap orang dikelompoknya	✓	
		Siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk mengisi LKPD	✓	
	<i>Games</i>	Siswa maju kedepan untuk bermain games yang sudah dijelaskan oleh guru	✓	
		Siswa berdiskusi cepat dan menjawab soal dengan bekerja sama antar tim dan	✓	

		mengumpulkan poin		
	<i>Tournament</i>	2 kelompok pertama maju ke depan untuk berlomba mengisi jawaban secara cepat dengan batas waktu yang sudah ditentukan begitu pula 2 kelompok selanjutnya sampai final dan dapat 1 kelompok pemenang	✓	
	<i>Team Recognition</i>	Siswa saling memberikan apresiasi kepada anggota kelompok lainnya setelah skor diumumkan oleh guru	✓	
Penutup	Refleksi pembelajaran	Siswa menjawab pertanyaan refleksi dan menuliskannya pada <i>post-it</i>	✓	
	Menyimpulkan	Bersama-sama, guru dan peserta didik menyimpulkan poin-poin penting tentang budaya di	✓	

		sekitar Masyarakat.	21	
--	--	---------------------	----	--

KOMENTAR DAN SARAN UMUM

Kelas sudah cukup kondusif untuk pembelajaran
Games

Skor Maksimal = 24

Nilai Observasi Aktivitas Siswa = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Nilai yang diperoleh = 81.5

Bandung, 26/05 2026

Observer,


NIP

E. Lembar Observasi Kelas Eksperimen

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
(KELAS EKSPERIMEN)

Nama : Tria

Hari/Tanggal : Selasa, 26 Mei 2020

Materi : Budaya dan Kearifan lokal di lingkungan.

Petunjuk : Berilah tandak *Checklist* pada kolom yang tersedia sesuai dengan aspek yang diamati!

Kegiatan Pembelajaran	Tahapan Model Cooperative Learning tipe Team Games Tournament	Aspek yang diamati	Aktivitas Guru	
			Ya	Tidak
Pendahuluan	-	Guru menyambut peserta didik dengan ceria dan semangat.	✓	
		Guru memandu siswa untuk membaca do'a, menyanyikan lagu nasional	✓	
		Guru memulai dengan pertanyaan pemantik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
		Guru menampilkan video yang relevan antara materi yang akan disampaikan dengan kehidupan sehari-hari	✓	

		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ini secara jelas.	✓	
Inti	<i>Class Presentation</i>	Guru menampilkan gambar pakaian adat, makanan khas, dan rumah di daerah	✓	
		Guru menjelaskan materi konsep dari budaya	✓	
		Guru melakukan tanya jawab singkat di sela sela penyampaian materi agar pembelajaran menjadi dua arah	✓	
	<i>Team</i>	Guru membagi kelompok secara heterogen	✓	
		Guru menjelaskan aturan kerja tim dan menentukan peran anggota	✓	
		Guru membagikan LKPD yang diisi oleh anggota kelompok dan menjelaskan langkah kerja	✓	

		Guru memantau dan mengarahkan jalannya diskusi	✓	
	<i>Games</i>	Setelah LKPD beres dikerjakan, guru menjelaskan aturan permainan.	✓	
		Guru menampilkan canva games pada proyektor (tebak gambar budaya)	✓	
		Guru mengoreksi pemahaman	✓	
	<i>Tournament</i>	Guru membagi siswa ke meja turnamen	✓	
		Guru menilai jawaban dan menghitung skor	✓	
	<i>Team recognition</i>	Guru menggabungkan skor game dan turnamen	✓	
		Guru mengumumkan dan memberikan apresiasi kepada siswa	✓	

Penutup	Refleksi Pembelajaran	Guru mengajak peserta didik untuk merefleksikan proses pembelajaran yang telah berlangsung. "bagaimana cara melestarikan budaya"	✓	
	Penyimpulan	Bersama-sama, guru dan peserta didik menyimpulkan poin-poin penting tentang budaya di sekitar Masyarakat.	✓	
	Salam penutup	Guru menutup pelajaran dengan salam dan motivasi.	✓	
Skor			22	

KOMENTAR DAN SARAN UMUM

- Games yang dibuat sudah cukup inovatif
- Goal yang dibuat bisa lebih di sederhanakan kalimatnya.

Skor Maksimal = 24

Nilai Observasi Aktivitas Guru = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Nilai yang diperoleh = 91,6

Bandung, 26 Mei 2026

Observer,



NIP.....

LAMPIRAN C**Lampiran C.1 Data Mentah SPSS Uji Instrumen Soal Pretest dan Posttest**

Uji Instrumen											
No	Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10
1	Adeeva Shakila	4	3	3	2	2	3	3	4	3	4
2	Alesha Azka	4	4	3	2	4	2	4	3	3	3
3	Anisha Diana	2	3	3	2	4	3	2	3	3	4
4	Aqilla Rafanda	4	3	3	2	3	2	2	3	4	4
5	Arya Hamzah	4	2	3	2	3	1	2	2	3	1
6	Bilal Al Ghifar	4	4	2	3	4	4	3	2	2	4
7	Devan Al	1	2	1	2	2	3	2	3	3	3
8	Ersha Kenzi	2	4	2	2	2	3	2	2	3	3
9	Ersha Malka	4	4	2	3	2	2	3	2	2	3
10	Ervinna Azkalya	4	3	3	3	4	3	2	3	3	2
11	Fathir Ahmad	2	2	3	2	3	1	4	3	4	5
12	Ghaziya Hafiza	4	3	4	3	5	2	2	4	3	5
13	Haikal Abrisam	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2
14	Janie Nurani	4	3	3	3	4	2	2	2	3	3
15	Khaira Hasni	1	2	2	3	3	2	4	2	3	4
16	M. Iqbal	4	2	3	4	1	1	3	2	3	4
17	Raffa Azka	4	3	4	3	5	2	2	4	3	5
18	Raffi Azka	5	2	4	3	3	1	2	1	3	1
19	Ratu Cindy	4	3	2	3		4	4	3	4	5
20	Reksa Pinandita	4	5	3	2	2	3	3	2	4	3
21	Shaheer Adya	4	3	3	2	2	3	3	3	2	4
22	Shakira Putri	4	4	2	3	2	2	3	2	2	3
23	Sheryl R	3	1	2	3	2	2	3	2	3	4
24	Syafika Raya	2	2	3	4	4	3	4	5	4	4
25	Syauqina Zulfa	1	1	1	2	2	2	1	1	3	4
26	Alvaro	3	4	3	4	4	4	5	5	5	4

Lampiran C.2 Hasil Uji Validitas

Correlations												
		Item_1	Item_2	Item_3	Item_4	Item_5	Item_6	Item_7	Item_8	Item_9	Item_10	Total_skor
Item_1	Pearson Correlation	1	.503**	.414*	.517**	.805**	.396*	.470*	.690**	.540**	.525**	.752**
	Sig. (2-tailed)		0.009	0.035	0.007	0.000	0.045	0.015	0.000	0.004	0.006	0.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Item_2	Pearson Correlation	.503**	1	.639**	.466*	.577**	.547**	0.347	.656**	.452*	.617**	.740**
	Sig. (2-tailed)	0.009		0.000	0.016	0.002	0.004	0.082	0.000	0.020	0.001	0.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Item_3	Pearson Correlation	.414*	.639**	1	.510**	.687**	.596**	0.350	.522**	.612**	.666**	.771**
	Sig. (2-tailed)	0.035	0.000		0.008	0.000	0.001	0.080	0.006	0.001	0.000	0.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Item_4	Pearson Correlation	.517**	.466*	.510**	1	.587**	.702**	.659**	.627**	.540**	.525**	.785**
	Sig. (2-tailed)	0.007	0.016	0.008		0.002	0.000	0.000	0.001	0.004	0.006	0.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Item_5	Pearson Correlation	.805**	.577**	.687**	.587**	1	.498**	.561**	.619**	.574**	.605**	.838**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.002	0.000	0.002		0.010	0.003	0.001	0.002	0.001	0.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Item_6	Pearson Correlation	.396*	.547**	.596**	.702**	.498**	1	.714**	.546**	.716**	.573**	.806**
	Sig. (2-tailed)	0.045	0.004	0.001	0.000	0.010		0.000	0.004	0.000	0.002	0.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Item_7	Pearson Correlation	.470*	0.347	0.350	.659**	.561**	.714**	1	.428*	.587**	.493*	.722**
	Sig. (2-tailed)	0.015	0.082	0.080	0.000	0.003	0.000		0.029	0.002	0.011	0.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Item_8	Pearson Correlation	.690**	.656**	.522**	.627**	.619**	.546**	.428*	1	.492*	.763**	.814**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.006	0.001	0.001	0.004	0.029		0.011	0.000	0.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Item_9	Pearson Correlation	.540**	.452*	.612**	.540**	.574**	.716**	.587**	.492*	1	.424*	.764**
	Sig. (2-tailed)	0.004	0.020	0.001	0.004	0.002	0.000	0.002	0.011		0.031	0.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Item_10	Pearson Correlation	.525**	.617**	.666**	.525**	.605**	.573**	.493*	.763**	.424*	1	.797**
	Sig. (2-tailed)	0.006	0.001	0.000	0.006	0.001	0.002	0.011	0.000	0.031		0.000

Lampiran C.3Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.928	10

Lampiran C.4 Hasil Tingkat Kesukaran

[illegible]

Lampiran C.5 Hasil Uji Daya Pembeda

Item-Total Statisticss		
	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Soal_1	0.691	Baik
Soal_2	0.680	Baik
Soal_3	0.709	Baik sekali
Soal_4	0.731	Baik sekali
Soal_5	0.790	Baik sekali
Soal_6	0.756	Baik sekali
Soal_7	0.648	Baik
Soal_8	0.761	Baik sekali
Soal_9	0.699	Baik
Soal_10	0.739	Baik sekali

[illegible]

Lampiran C.7 Data Pretest Posttest Kelas Kontrol

PRETEST KONTROL												
No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total skor	Nilai
Resp.1	2	3	2	3	2	4	4	3	2	3	28	56
Resp.2	2	3	3	2	3	2	2	3	4	3	27	54
Resp.3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	25	50
Resp.4	2	2	2	2	3	2	2	2	1	3	21	42
Resp.5	1	2	1	2	3	3	3	2	3	3	23	46
Resp.6	1	2	2	1	2	3	1	2	1	2	17	34
Resp.7	1	2	2	1	3	2	1	3	2	2	19	38
Resp.8	2	3	3	4	2	3	2	4	3	3	29	58
Resp.9	3	2	2	2	2	3	2	1	3	2	22	44
Resp.10	1	3	3	2	3	1	3	2	2	2	22	44
Resp.11	2	4	2	2	3	3	2	2	2	3	25	50
Resp.12	2	2	3	3	3	2	3	4	2	2	26	52
Resp.13	3	1	2	2	3	2	2	1	2	2	20	40
Resp.14	1	2	1	3	2	2	2	2	2	1	18	36
Resp.15	1	2	1	1	1	1	3	2	3	1	16	32
Resp.16	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	28	56
Resp.17	3	3	2	1	2	3	3	1	3	3	24	48
Resp.18	2	3	2	2	2	2	2	1	3	1	20	40
Resp.19	2	2	1	1	2	1	3	2	3	2	19	38
Resp.20	2	1	2	3	2	2	1	1	1	3	18	36
Rata-rata											22.35	44.7

POSTTEST KONTROL												
No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total skor	Nilai
Resp.1	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	33	66
Resp.2	4	3	2	3	4	2	2	2	3	3	28	56
Resp.3	3	3	2	3	4	3	2	2	2	2	26	52
Resp.4	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	25	50
Resp.5	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	26	52
Resp.6	3	4	3	3	2	2	3	3	3	4	30	60
Resp.7	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	32	64
Resp.8	4	3	2	3	4	2	3	3	3	4	31	62
Resp.9	2	2	2	3	3	5	2	2	3	3	27	54
Resp.10	1	3	2	2	4	3	2	3	3	3	26	52
Resp.11	3	4	3	2	3	2	2	2	3	4	28	56
Resp.12	3	3	3	4	2	2	3	3	3	2	28	56
Resp.13	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	32	64
Resp.14	4	3	2	3	2	2	4	3	3	3	29	58
Resp.15	2	4	3	3	2	3	4	3	3	3	30	60
Resp.16	3	2	4	3	4	3	3	3	3	2	30	60

Lampiran C.8 Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kontrol

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistics	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	0.046	1	36	0.832
	Based on Median	0.019	1	36	0.892
	Based on Median and with adjusted df	0.019	1	35.952	0.892
	Based on trimmed mean	0.049	1	36	0.825

Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistics	df	Sig.	Statistics	df	Sig.
Pretest_eksperimen	0.101	18	.200*	0.957	18	0.553
Posttest_eksperimen	0.178	18	0.135	0.946	18	0.37
Pretest_kontrol	0.101	18	.200*	0.964	18	0.675
Posttest_kontrol	0.178	18	0.138	0.952	18	0.45

Hasil Uji Paired Sample Test Kelas Eksperimen

Paired Samples Test							
		Paired Differences					t
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		
					Lower	Upper	
Pair 1	Pretest – Posttest eksperimen	-29.889	9.566	2.255	-34.646	-25.132	-13.256

Hasil Uji Paired Sample Test Kelas Kontrol

Paired Samples Test						
		Paired Differences				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pair 1	<i>Pretest – Posttest</i> kontrol	-12.4	8.816	1.971	-16.526	-8.274

Hasil Uji N-Gain

Descriptives

Kelas		Statistics		Std. Error
N_gain	Eksperimen	Mean	0.6121	0.02879
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	0.5513
			Upper Bound	0.6728
		5% Trimmed Mean	0.6148	
		Median	0.5849	
		Variance	0.015	
		Std. Deviation	0.12213	
		Minimum	0.35	
		Maximum	0.82	
		Range	0.47	
		Interquartile Range	0.15	
		Skewness	0.131	0.536
		Kurtosis	0.063	1.038
	Kontrol	Mean	0.21	0.02882
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	0.1497
			Upper Bound	0.2703

5% Trimmed Mean	0.2078	
Median	0.1662	
Variance	0.017	
Std. Deviation	0.1289	
Minimum	0.04	
Maximum	0.42	
Range	0.38	
Interquartile Range	0.23	
Skewness	0.444	0.512
Kurtosis	-1.222	0.992

Hasil Uji Independent Sample Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
N_gain	Equal variances assumed	0.653	0.424	9.841	36	0	0.40206	0.04085	0.3192	0.48491
	Equal variances not assumed			9.87	35.894	0	0.40206	0.04073	0.31943	0.48468

LAMPIRAN D

Lampiran D.1 Foto Kegiatan Peneliti



Penyampaian materi



Pembelajaran 2 arah



Pelaksanaan *Pretest*



Games



Games monopoli dengan Canva



Turnamen



Refleksi



Foto bersama

Lampiran D.2 Hasil *Pretest* Siswa

ASESMEN INDIVIDU

Nama Lengkap : *anda*

Kelas : *2B*

Bacalah setiap soal dengan teliti, lalu tuliskan jawabanmu dengan rapi dan jelas pada lembar jawaban yang telah disediakan. Kerjakan soal secara mandiri sesuai kemampuanmu dan periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.

1. Tulislah lima kebudayaan yang ada di daerahmu!

- U.b.j.a.h.a.l.e*
- Doat meyet*
- B.a.n.d.a.h.a*
- t.a.b.i.j.a.k.i.p.a.h.a*
- s.m.f.s.m.p*

3

2. Tuliskan apa saja manfaat kearifan lokal yang ada disekitarmu!

pelebaran iqadecsa indah dimata Dohiya

2

3. Tuliskan bagaimana caramu untuk menjaga dan melestarikan budaya daerah di sekitarmu

menjaga kehidupan masyarakat setempat harmonis

3 4

4. Perhatikan gambar dibawah!



Mengapa budaya di setiap daerah di Indonesia dapat berbeda-beda?

Jelaskan pendapatmu! *KARANA BODAY dlm atum x mcheka*

B.B.C.D.B.D.A

3

Kamu akan membaca teks tentang kearifan lokal yang ada di Indonesia. Setelah membaca dengan cermat, jawablah pertanyaan untuk nomor 5 dan 6 di bawah!



Sumber Gambar: Sumber gambar: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV* Edisi Revisi, 2021.

Tradisi "Bebie" di Sumatera Selatan

Bebie merupakan suatu tradisi menanam padi secara bersama-sama. Tujuannya agar suatu proses panen dapat dengan cepat terselesaikan. Apabila panen telah selesai, maka masyarakat akan mengadakan sebuah perayaan. Perayaan ini sebagai bentuk dari rasa Syukur atas proses panen yang berhasil dan juga sukses. Tradisi Bebie ini terdapat di Muara Enim, Sumatera Selatan.

Tradisi gotong royong ini diharapkan dapat membangun masyarakat yang lebih sejahtera dan bersyukur. Tradisi ini juga telah dikembangkan selama beberapa generasi dan menjadi bagian dari cara hidup masyarakat Muara Enim.

5. Apa dampak kearifan lokal "Bebie" pada teks terhadap alam dan manusia?

JAWAB: SUDAH DITULIS PADA DAFTAR JAWABAN
diharapkan dapat lebih sejahtera dan bersyukur
yang lebih sejahtera dan bersyukur

6. Apa dampaknya jika kearifan lokal tersebut hilang?

Budaya semakin sedikit dan banyak
ada yang hilang 3

7. Tuliskan dan ceritakan kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitarmu

dipinmas kabant ada
Kudlung Pint 3

8. Mengapa kita perlu bangga terhadap keragaman budaya dan kearifan lokal yang ada di Indonesia?

Kepada bangsa
terima su agama dan suku 3

9. Menurut pendapatmu, mengapa kearifan lokal harus tetap dijaga walaupun zaman sudah modern?

Kukira kita bisa menjaga
budaya kita budaya akan hilang 3

10. Buatlah contoh ajakan singkat untuk menjaga keberagaman budaya Indonesia!

Dokter moy dan K. DUMPIH
tapi ada jiwa 2

Lampiran D.3 Hasil *Posttest* Siswa

ASESMEN INDIVIDU

Nama Lengkap : *Muhammad AQMAL PRAGA MA*
 Kelas : *3-A*

Bacalah setiap soal dengan teliti, lalu tuliskan jawabanmu dengan rapi dan jelas pada lembar jawaban yang telah disediakan. Kerjakan soal secara mandiri sesuai kemampuanmu dan periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.

1. Tulislah lima kebudayaan yang ada di daerahmu!

- Suling*
- batik*
- Kecapond*
- Surabi*
- Angklung*

5

2. Tuliskan apa saja manfaat kearifan lokal yang ada disekitarmu!

lingkungan bersih

3

3. Tuliskan bagaimana caramu untuk menjaga dan melestarikan budaya daerah di sekitarmu

menjaga lingkungan

4

4. Perhatikan gambar dibawah!



Mengapa budaya di setiap daerah di Indonesia dapat berbeda-beda?
 Jelaskan pendapatmu!

banyak pulau di Indonesia

4

Kamu akan membaca teks tentang kearifan local yang ada di Indonesia. Setelah membaca dengan cermat, jawablah pertanyaan untuk nomor 5 dan 6 di bawah!



Sumber Gambar: Sumber gambar: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV Edisi Revisi. 2021.*

Tradisi "Bebie" di Sumatera Selatan

Bebie merupakan suatu tradisi menanam padi secara bersama-sama. Tujuannya agar suatu proses panen dapat dengan cepat terselesaikan. Apabila panen telah selesai, maka masyarakat akan mengadakan sebuah perayaan. Perayaan ini sebagai bentuk dari rasa Syukur atas proses panen yang berhasil dan juga sukses. Tradisi Bebie ini terdapat di Muara Enim, Sumatera Selatan.

Tradisi gotong royong ini diharapkan dapat membangun masyarakat yang lebih sejahtera dan bersyukur. Tradisi ini juga telah dikembangkan selama beberapa generasi dan menjadi bagian dari cara hidup masyarakat Muara Enim.

5. Apa dampak kearifan lokal "Bebie" pada teks terhadap alam dan manusia?

Panen lebih cepat dan gotong royong

5

6. Apa dampaknya jika kearifan lokal tersebut hilang?

pakai adat hilang

3

7. Tuliskan dan ceritakan kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitarmu

gotong royong

4

8. Mengapa kita perlu bangga terhadap keragaman budaya dan kearifan lokal yang ada di Indonesia?

keragaman kita unik

4

9. Menurut pendapatmu, mengapa kearifan lokal harus tetap dijaga walaupun zaman sudah modern?

agar kebudayaan tetap ada

4 S

10. Buatlah contoh ajakan singkat untuk menjaga keberagaman budaya Indonesia!

ayo menjaga kebudayaan kita

4

Lampiran D.4 Lembar Kerja Siswa



Budaya di Sekitarku

Tuliskan budaya atau tradisi apa yang biasa di lakukan teman sekelompok mu bersama keluarga? dari mana budaya itu berasal? catat dalam bentuk tabel seperti berikut

Nama Anggota Kelompok	Nama Budaya/ Kearifan Lokal	Asal Daerah
milha Ylg	Sate Lebaran aku memasak kupat tahu dan opor ayam	Kuningan
Aqiba	Sate Lebaran aku memasak opor ayam dan kupat tahu	Jawa
Qonita	Sate Lebaran ibu ku memasak opor sapi dan sate kambing	Jawa Timur
Ananda	Sate Lebaran mamah aku masak Rendang	Jawa

Kesenian Daerah

Hubungkan gambar dengan nama kesenian dan asalnya.



Tari Kecak
(Bali)

Tari Saman
(Aceh)

Gamelan
(Jawa)

Alat Musik
Sasando (NTT)

Wayang Kulit
(Jawa Tengah)

RIWAYAT HIDUP



Razan Rafiqi lahir di Bandung pada tanggal 28 Juni 2003, sebagai anak yang tumbuh dalam lingkungan yang sederhana namun sarat akan nilai perjuangan, ketulusan, dan harapan. Sejak kecil, ia dibesarkan dalam didikan keluarga yang menanamkan arti pentingnya pendidikan, tanggung jawab, serta keteguhan hati dalam menjalani setiap proses kehidupan. Masa kanak-kanak dilalui dengan langkah-langkah kecil yang perlahan membentuk mimpi besar. Di tengah kesederhanaan itu, tumbuh keinginan untuk terus belajar dan memahami dunia yang lebih luas. Pendidikan dasar hingga menengah ditempuh sebagai bagian dari perjalanan panjang yang tidak hanya mengajarkan ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter, kedisiplinan, serta ketekunan dalam menghadapi setiap tantangan. Seiring berjalannya waktu, perjalanan pendidikan membawa Razan pada kesadaran bahwa ilmu adalah jalan untuk memberi makna pada kehidupan. Hal tersebut mengantarkannya untuk melanjutkan studi di Universitas Pasundan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pilihan tersebut lahir dari keinginan yang sederhana namun mendalam, yaitu menjadi bagian dari perjalanan tumbuhnya generasi masa depan melalui dunia pendidikan. Masa perkuliahan menjadi ruang pembelajaran yang lebih luas, tidak hanya tentang teori dan akademik, tetapi juga tentang kehidupan itu sendiri. Di dalamnya terdapat pelajaran tentang keteguhan, kehilangan, keikhlasan, penolakan, terjatuh, berdarah, rasa sakit, serta bagaimana seseorang belajar untuk tetap berdiri meski badai kehidupan datang silih berganti. Setiap proses yang dilalui menjadi bagian dari pembentukan diri yang lebih dewasa dan lebih peduli. Di tengah perjalanan tersebut, terdapat pula ujian kehidupan yang turut mewarnai langkahnya, mengajarkan bahwa tidak semua hal dapat berjalan sesuai harapan. Namun dari setiap luka dan kehilangan, tumbuh kekuatan baru untuk tetap melangkah, menyelesaikan amanah pendidikan, dan terus berusaha menjadi pribadi yang lebih baik.

Akhirnya, riwayat hidup ini menjadi saksi singkat dari perjalanan seorang Razan Rafiqi, dari Bandung yang sederhana menuju dunia yang lebih luas melalui pendidikan. Sebuah perjalanan yang tidak hanya diisi oleh pencapaian, tetapi juga oleh doa, keringat, darah, air mata, dan harapan yang tidak akan pernah padam.