

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.