

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

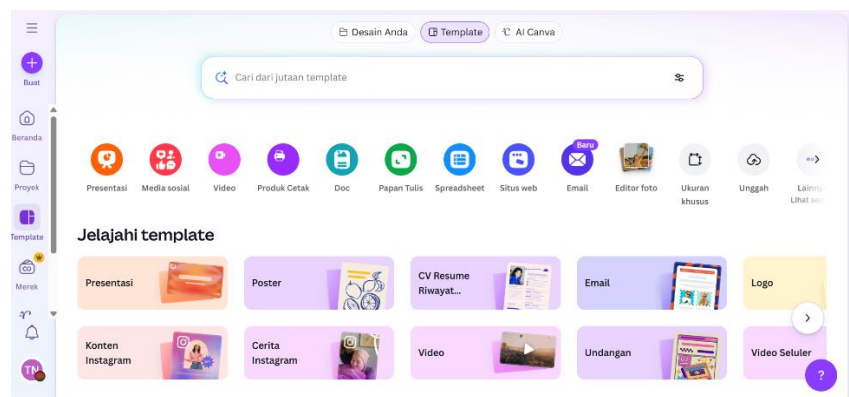
Menurut Sari dkk. (2023, hlm. 45), Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai media visual seperti poster, presentasi, infografis, dan video pembelajaran secara mudah melalui template yang telah disediakan. Definisi ini menegaskan bahwa Canva 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 faktor-faktor 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

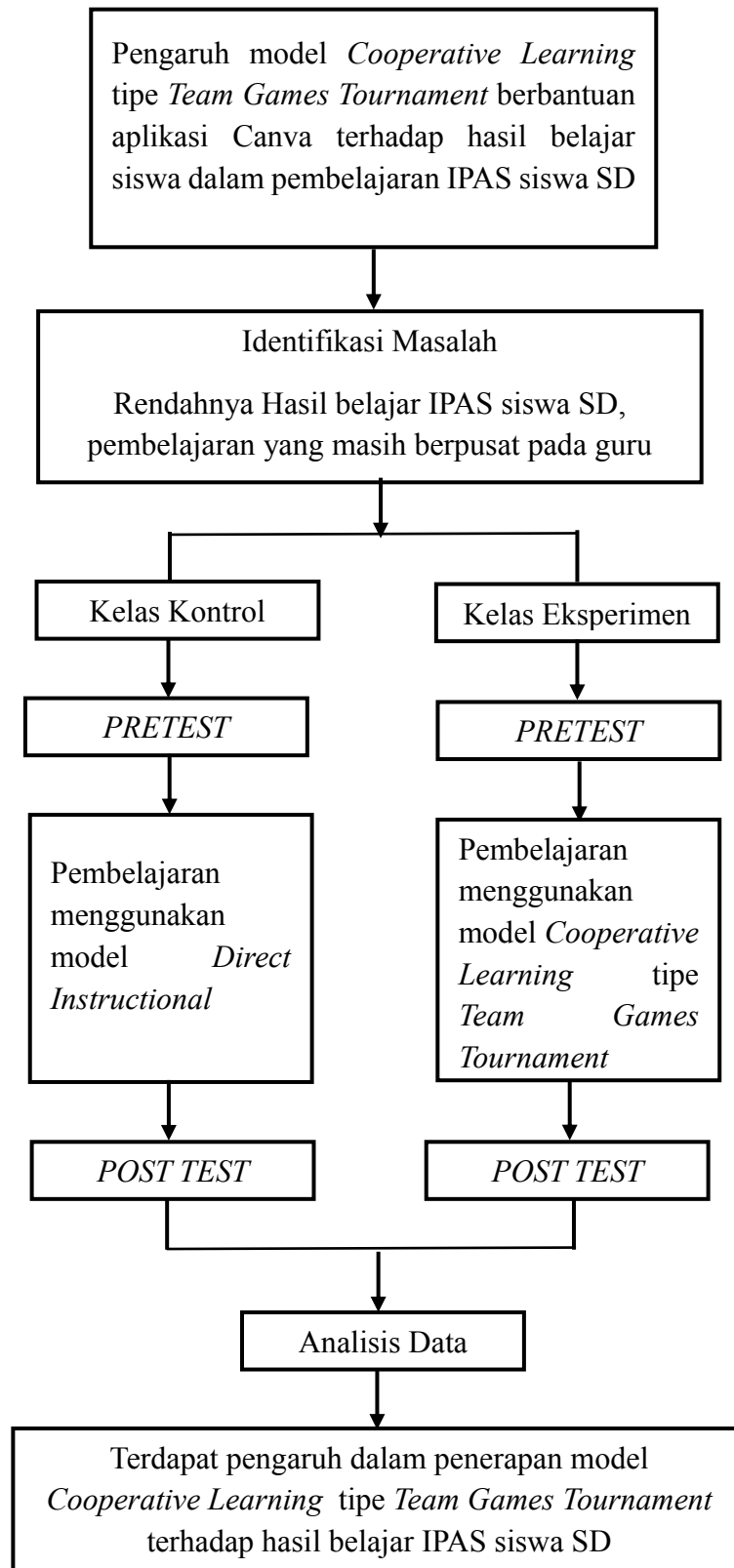
63% yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 50%, serta kontribusi pengaruh model pembelajaran sebesar 25,1%. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu sama-sama menggunakan model *Team Games Tournament* dan mengkaji hasil belajar IPAS siswa SD, namun berbeda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

3. Penelitian lain dilakukan oleh Nuraeni, Saleh, dan Sunanah (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