

## **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media Canva Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III UPTD SDN Bertingkat Naikoten**

**Novri Vektoria Tamelab<sup>1</sup>, Maxsel Koro<sup>2</sup>, Habibi Musa<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>[novritamelab@gmail.com](mailto:novritamelab@gmail.com), <sup>2</sup>[maxselkoro18@gmail.com](mailto:maxselkoro18@gmail.com),  
<sup>3</sup>[habibi\\_musa@staf.undana.ac.id](mailto:habibi_musa@staf.undana.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas III UPTD SDN Bertingkat Naikoten pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi ragam bentang alam di Indonesia. Berdasarkan kondisi awal pembelajaran, hasil belajar siswa masih belum optimal karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru, penggunaan media pembelajaran masih kurang menarik, dan siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model dan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media Canva. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media Canva pada pembelajaran IPAS kelas III UPTD SDN Bertingkat Naikoten. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 27 siswa kelas IIIB UPTD SDN Bertingkat Naikoten, yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I, dari 27 siswa terdapat 16 siswa (59,26%) yang mencapai KKTP, sedangkan 11 siswa (40,74%) belum mencapai KKTP. Pada siklus II, jumlah siswa yang mencapai KKTP meningkat menjadi 24 siswa (88,9%), sedangkan 3 siswa (11,1%) belum mencapai KKTP. Nilai rata-rata hasil belajar pada siklus II mencapai 83. Selain itu, aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan selama proses pembelajaran. Aktivitas guru pada siklus II memperoleh persentase 94,11% dan 97,5% dari dua observer dengan kriteria sangat baik, sedangkan aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata 81,39. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi ragam bentang alam di kelas III UPTD SDN Bertingkat Naikoten. Penerapan model TGT berbantuan media Canva juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

**Kata kunci:** *Teams Game Tournament* (TGT), *Media Canva*, *Hasil Belajar*

### **Abstract**

This study was motivated by the low learning outcomes of third-grade students at UPTD SDN Bertingkat Naikoten in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS), particularly on the topic of various landforms in Indonesia. Based on the initial learning conditions,

students' learning outcomes were still not optimal because the learning process tended to be teacher-centered, the use of learning media was less engaging, and students were less active in participating in the learning process. Therefore, a learning model and media that could create an active and enjoyable learning environment and improve students' learning outcomes were needed. One effort that could be implemented was the use of the cooperative learning model *Teams Game Tournament* (TGT) assisted by Canva media. This study aimed to improve students' learning outcomes through the implementation of the cooperative learning model *Teams Game Tournament* (TGT) assisted by Canva media in IPAS learning for third-grade students at UPTD SDN Bertingkat Naikoten. This study used a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, implementation of action, observation, and reflection. The subjects of the study were 27 third-grade students of UPTD SDN Bertingkat Naikoten, consisting of 13 male students and 14 female students. The data collection techniques used were observation, learning outcome tests, and documentation. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis. The results showed that the implementation of the cooperative learning model *Teams Game Tournament* (TGT) assisted by Canva media could improve students' learning outcomes. In Cycle I, 16 out of 27 students (59.26%) achieved the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP), while 11 students (40.74%) had not yet achieved the criteria. In Cycle II, the number of students achieving the KKTP increased to 24 students (88.9%), while 3 students (11.1%) had not yet achieved the criteria. The average learning outcome score in Cycle II reached 83. In addition, teacher and student activities also improved during the learning process. Teacher activity in Cycle II achieved percentages of 94.11% and 97.5% based on the assessments of two observers, categorized as very good, while student activity in Cycle II also increased, with an average score of 81.39. Based on these results, it can be concluded that the implementation of the cooperative learning model *Teams Game Tournament* (TGT) assisted by Canva media can improve students' learning outcomes in IPAS learning on the topic of various landforms in the third grade of UPTD SDN Bertingkat Naikoten. The implementation of the TGT model assisted by Canva media can also create a more active and enjoyable learning environment and encourage students' involvement in the learning process.

**Keywords:** *Teams Game Tournament (TGT), Canva Media, Learning Outcomes*

**Corresponding Author:**

Novri Vektoria Tamelab

[novritamelab@gmail.com](mailto:novritamelab@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah cabang ilmu yang mengkaji makhluk hidup serta benda mati di alam semesta beserta interaksinya, termasuk studi tentang kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungannya. Mata pelajaran (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan keterampilan siswa untuk memecahkan masalah sehingga dapat memahami Ilmu Pengetahuan Alam dalam kehidupan sehari-hari dan mengembangkan rasa ingin tahu tentang fenomena alam dan kaitannya dengan manusia serta mengembangkan keterampilan inkuiri dalam menyelesaikan masalah berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kemampuan pemahaman konsep serta melibatkan siswa menjaga, mengelola dan melestarikan alam dan lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPAS memainkan peran penting dalam

mewujudkan profil pelajar pancasila, yang menggambarkan karakter ideal siswa di Indonesia serta membuat siswa dapat mengenali berbagai tantangan yang dihadapi dan merumuskan solusi yang efektif untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Pembelajaran ini menambah ilmu yang dirancang untuk memperluas pengetahuan, nilai, sikap, dan pemahaman pada materi pelajaran sehingga siswa dapat berperan serta dalam kehidupan yang ada di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS menempati posisi penting dalam pendidikan dasar karena bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial yang mendukung pembentukan warga negara yang kritis, peduli dan bertanggung jawab. Salah satu topik startegis dalam pembelajaran IPAS adalah topik “ daerahku kebangganku”. Topik ini berperan penting dalam pembelajaran dalam memperkuat identitas budayadan karakter lokal, sekaligus menanamkan nilai nasionalisme dan rasa memiliki terhadap daerah asal (Musa & Sukmawati, 2025).

Pembelajaran IPAS di SD dapat lebih menarik jika guru menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Model pembelajaran yang baik akan memudahkan siswa dalam memahami materi. Namun observasi yang dilakukan di UPTD SD Bertingkat Naikoten kelas III ditemukan bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah dan masih di bawah standar KKTP 75. Dalam Pembelajaran IPAS ditemukan bahwa guru cenderung merancang media pembelajaran menggunakan buku panduan, LKS, dan guru juga menggunakan video pembelajaran dari youtube yang ditayangkan melalui LCD. Penggunaan video youtube sebagai media pembelajaran seringkali tidak sesuai dengan kebutuhan siswa, video yang kurang relevan atau kurangnya keterampilan guru dalam penyampaian materi yang tepat. Meskipun menarik tapi sering kali terlalu umum dan tidak mengakomodasi kecepatan belajar individu. Hal ini mengakibatkan kurangnya motivasi dan minat belajar siswa sehingga adanya kecenderungan malas mengembangkan keterampilan berpikir siswa dan kurangnya pemahaman menguasai konsep pembelajaran IPAS sehingga siswa masih memperoleh nilai rendah. Dalam permasalahan ini bukan hanya siswa yang menjadi bahan permasalahan, akan tetapi guru juga termasuk dalam permasalahan tersebut. karena guru adalah fasilitator apabila guru tidak mengelola kelas dengan baik maka berdampak pada siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti berpendapat bahwa pemilihan Model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) bisa menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mengurangi kebosanan dalam pembelajaran. Dalam model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) tidak hanya berfokus pada penyampaian materi secara pasif tetapi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) juga mampu membuat siswa lebih aktif dan tidak merasa bosan selama pembelajaran. Model Pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) merupakan salah satu pembelajaran yang menyenangkan karena siswa belajar dalam kelompok dan melakukan *game* dan *tournament* yang membuat siswa bersemangat dan memudahkan siswa memahami pembelajaran serta siswa lebih bebas untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran. Hal dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) dan media pembelajaran yang menjadi suatu alat perantara seorang guru dalam memudahkan pemahaman siswa dari semua bersifat abstrak menjadi nyata dengan harapan siswa dapat tertarik untuk belajar sambil bermain.

Berdasarkan permasalahan di atas maka salah satu strategi yang efektif untuk menjawab tuntutan tersebut adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang mampu menstimulus minat belajar dan meningkatkan interaksi dalam kelas (Suyanti & Asep Jihad, 2022). Menurut Pertiwi & Nurhakim (2022), tentang efektivitas model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar di kelas, dan menurut pendapat Nata et al., (2024), hal ini mendorong keterlibatan siswa, menumbuhkan tanggung jawab individu dan kelompok, serta meningkatkan minat belajar. Selain itu, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT), berbantuan media canva dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Titin (2023), media pembelajaran adalah sarana atau materi yang dipakai dalam proses belajar - mengajar dengan tujuan memberikan bantuan atau dukungan berupa penyampaian informasi, konsep, dan materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran dapat memicu perhatian dan ketertarikan siswa dalam belajar. Hal ini dapat diatasi dengan media pembelajaran canva. Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran serta siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain. hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan terjemahan dari *classroom action research* yaitu *action researc* (azizah 2023). Penelitian Tindakan kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) berbantuan media canva pada pembelajaran IPAS materi ragam bentang alam di Indonesia. Penelitian dilaksanakan di kelas III UPTD SDN Bertingkat Naikoten, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur, dengan subjek penelitian sebanyak 27 siswa. Penelitian dilaksanakan pada 9–10 Juni 2026. Prosedur penelitian menggunakan model PTK yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*).

Penelitian ini dirancang dalam dua siklus. Siklus II dilaksanakan apabila hasil pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar, media Canva, Lembar Kerja Siswa (LKS), instrumen observasi, dan soal evaluasi. Tahap pelaksanaan dilakukan sesuai langkah-langkah model TGT berbantuan Canva. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, sedangkan tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi proses dan hasil tindakan serta menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian meliputi modul ajar, LKS, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Tes hasil belajar terdiri atas *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa sebelum dan setelah tindakan pembelajaran.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor observasi, nilai individu, nilai rata-rata kelas, dan persentase ketuntasan belajar klasikal. Nilai individu dihitung berdasarkan perbandingan skor yang diperoleh dengan skor maksimum, kemudian dikalikan 100. Persentase ketuntasan klasikal dihitung

berdasarkan jumlah siswa yang mencapai nilai sesuai KKTP dibandingkan dengan jumlah seluruh siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) berbantuan media canva dalam pembelajaran IPAS tentang materi ragam bentang alam di Indonesia dilaksanakan melalui dua siklus pembelajaran yang terdiri atas empat tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi serta refleksi.

Siklus I, dalam pembelajaran tentang ragam bentang alam menggunakan model kooperatif tipe *teams game tournament* dan media canva. Hasil tes ini menunjukkan bahwa 16 dari 27 siswa (59,26%) siswa telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 11 siswa (40,74%) belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Hasil observasi ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kurang fokus ketika guru menjelaskan materi sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa juga kurang percaya diri saat presentasi serta beberapa siswa belum berani memberikan tanggapan terhadap hasil presentasi dari kelompok lain.

Hasil Refleksi siklus I. Refleksi ini dilakukan untuk mengkaji hasil yang telah dicapai dan permasalahan yang ditemukan selama pembelajaran siklus I sehingga dapat dilakukan perbaikan pada siklus II. Perbaikan dilakukan dengan pengelolaan kelas, menggunakan media yang lebih menarik sehingga perhatian siswa fokus sejak awal pembelajaran. Pembentukan kelompok juga telah mempertimbangkan heterogenitas kemampuan siswa berdasarkan pemetaan akademik, yang berdampak langsung pada dinamika diskusi yang lebih aktif dan berjalannya fungsi tutor sebaya secara efektif.

Setelah perbaikan dilakukan, hasil belajar pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan sebanyak 24 (88,9%) telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hanya 3 siswa (11,1%) yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) berbantuan media canva pada pembelajaran ragam bentang alam di Indonesia mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III UPTD SDN Bertingkat Naikoten. Peningkatan tersebut terlihat daribertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada setiap siklus pembelajaran.

Perbandingan hasil tes siklus I pada umumnya hasil yang diperoleh siswa mendapat nilai rata-rata yaitu 74,25. Namun presentase ketuntasan klasikal yang diperoleh belum mencapai 80%. Sedangkan pada siklus II, siswa memperoleh nilai rata-rata 89,62 dengan presentase ketuntasan 88,9% dan sudah mencapai ketuntasan yang sudah ditetapkan yaitu 80%.

**Tabel 1. Perbandingan Hasil Tes Siklus I dan Siklus II**

| Hasil Tes                     | Siklus I | Siklus II | Peningkatan |
|-------------------------------|----------|-----------|-------------|
| Jumlah Nilai                  | 2.005    | 2.420     | 415         |
| Rata-Rata                     | 74,25    | 89,62     | 15,37       |
| Presentase Ketuntasan         | 59,26%   | 88,9%     | 29,64%      |
| Presentase ketidak Ketuntasan | 40,74%   | 11,1%     | 29,64%      |

Perbandingan tersebut terlihat dari keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta meningkatnya hasil belajar siswa pada siklus II. Hal

ini sejalan dengan pendapat Pamuji & Setyami (2021), bahwa model pembelajaran kooperatif *teams game tournament* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan mengintegrasikan konsep, ide, keterampilan, sikap dan nilai ke dalam satuan mata pelajaran dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari tujuannya untuk membekali siswa dan kemampuan yang mereka perlukan untuk berkembang di dunia nyata.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh Anwar dan Nurhadi (2020) menunjukkan bahwa dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta hasil belajar yang lebih baik. Selain itu menurut peneliti Lestari & Herawati (2021), bahwa TGT dapat mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok, tetapi juga meningkatkan semangat belajar dan dorongan untuk menciptakan kegiatan sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) berbantuan media canva dapat meningkatkan aktivitas guru, siswa dan hasil belajar siswa kelas III UPTD SDN Bertingkat Naikoten.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) berbantuan media canva pada materi ragam bentang alam dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan keaktifan guru dan siswa siswa presentase ketuntasan pada siklus I dari 27 siswa yang mencapai KKTP yang telah ditentukan adalah terdapat 16 siswa (59,26%), yang tidak mencapai KKTP adalah 11 siswa (40,74%), sedangkan pada siklus II dari 27 siswa, yang mencapai KKTP adalah 24 orang (88,9%) , dan yang tidak mencapai KKTP 3 orang siswa (11,1%).

Temuan utama dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar ketuntasan siswa naik secara signifikan bahwa Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) berbantuan media canva sangat baik untuk diterapkan pada siswa karena melalui model pembelajaran dan media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa, membuat siswa berfikir secara kritis, membangun komunikasi yang baik antara siswa dengan guru untuk memacu siswa untuk mencari tau sendiri tentang materi yang akan dipelajari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Sari, D. P., & Lestari, A. (2022). *Pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka*. Jakarta: Tatakata Grafika
- Ahyar, D. B., dkk. (2021). *Model-model pembelajaran*. Pradina Pustaka.3(1), 179-185
- Alhadi, E., et al. (2021). Analisis pengaruh model pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran fisika terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 120–128.
- Amri, K., et al. (2022). Analisis penerapan model TGT (teams, games and tournament) terhadap hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56.
- Anwar, M., & Nurhadi, D. (2020). *Gamification in learning : A new aproach to Enhance student Enggagement . international Jurnal of Education Technology in Higer Education*, 17 (1) 1-15.

- Ayunda, R., & Febriandi, R. (2023). Implementasi model teams games tournament untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2078–2087.
- Azizah, F. A. (2022). *Penggunaan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah menengah kejuruan* [Tesis doktor, Universitas Pendidikan Indonesia].
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) fase A - fase C*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Bunyamin. (2021). *Belajar dan pembelajaran: Konsep dasar, inovasi, dan teori*. UPT Uhamka Press. Purwokerto.
- Febrianti, N. (2020). Penggunaan metode pembelajaran team games tournament dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah dasar. *Al-Bahtsu*, 5(6). 15-19
- Fitriani, I. N., Kurniawati, P., & Komaladewi, R. (2024). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran IPAS di kelas V SD. *Jurnal Sekolah*, 8(2). 79-80
- Ginting, F. R., et al. (2024). Menyiasati tantangan pelaksanaan penelitian tindakan kelas. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 3(8), 10–20.
- Hasanah, A., et al. (2023). Pengintegrasian Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran IPAS: Upaya memaksimalkan pemahaman siswa tentang budaya lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 33–34.
- Husain, M. H., & Nassarudin, L. (2022). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team accelerated instruction terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran matematika di kabupaten takalar. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 115–131.
- Junaedy, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2). 18-21
- Kurniawati. (2023). *Implementasi kurikulum merdeka belajar pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal pendidikan dasar*. (2) 14-18
- Lestari, R.T., et al (2021), keefektifan model pembelajaran STAD terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan multidisiplin*, 3(5) 599-605.
- Manasikana, O. A. (2022). *Model pembelajaran inovatif dan rancangan pembelajaran untuk IPA SMP*. LPPM Unhasy Tebuireng Jombang. Yogyakarta
- Marwati, et al. (2023). Penggunaan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 12 mata pelajaran sosiologi SMAN Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(25), 492–500.
- Mini, dkk. (2020). Penerapan model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar. *Ibtidai: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1), 73–88.
- Muh Faisal, H. N. (2020). Peningkatan kompetensi guru sekolah dasar dalam mengembangkan bahan ajar digital di kabupaten gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(2), 76-80
- Mulyana, A. (2023). Penggunaan media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa SMA pada sub konsep invertebrata. *Jurnal Pedagogi Biologi*, 1(1), 54–51.
- Musa, H & Sukmawati (2025). Penguatan karakter melalui pembelajaran IPS disekolah Dasar. *Jurnal pendidikan multidisiplin*, 1(1), 34-40

- Nata, P. R., Sabarudin, & Anisa, F. (2024). Pengembangan modul interaktif dengan model TGT untuk pembelajaran IPA materi kemagnetan di SMP/MTs. *Jurnal Phi: Jurnal Pendidikan Fisika dan Fisika Terapan*, 10(1), 69–78.
- Pamuji, S.S., & Setyami, II. (2022). *Keterampilan berbahasa*. Jakarta: Guepedia
- Pertiwi, P. I., Agustini, & Nurhakim, Y. F. (2022). Analisis pengaruh inovasi pembelajaran Teams Game Tournament terhadap pembelajaran di SD pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 818–823.
- Reky, T. P. (2021). Penerapan model pembelajaran active learning type team dapat menuntaskan hasil belajar. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 7(2), 9-11
- Setiani, I., Medriati, R., Keguruan, F., & Bengkulu, U. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Journal of Science Education*, 05 (2), 57–68.
- Suhelayanti, Syamsiah, Z., et al. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) 6(1)*, 38-46
- Sunedar. (2022). Pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 15–23.
- Suyanto, & Jihad, A. (2022) Strategi pembelajara di Era merdeka belajar, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Titin, Yuniarti, et al. (2023). Memahami media untuk efektivitas pembelajaran. *JUTECH: Jurnal Education Technology*, 4(2), 111–123.
- Viqri, Denada, et al. (2024). Problematika pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2). 107-112
- Wardana, M. A. W., et al. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dengan model microblogging sebagai pembelajaran teks prosedur tingkat SMP. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 10(1), 71–79.
- Wulandari, & Mudinillah. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *JURMIA: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118.