

Cara Mengutip (Gaya APA):

Choirun Nisa, Elsa Lusiana, Fauziatul Khoeriah & Imam Priyanto. (2026). Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Interaktif *Canva* untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Didaktika Dwija Indria*, 14 (4), 2257-2267.

<https://doi.org/10.20961/ddi.v14i4.14.4.2257-2267>

Didaktika Dwija Indria

Jurnal Ilmiah Pendidikan

ISSN 2337-8786 (Print) | ISSN 2775-2917 (Online)

Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Interaktif *Canva* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Choirun Nisa ¹, Elsa Lusiana ², Fauziatul Khoeriah ³, Imam Priyanto ⁴

¹ Universitas Muhammadiyah Surakarta

²³PGSD, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Sukoharjo, Indonesia

⁴SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta

Email penulis korespondensi: cs609@ums.ac.id

Dikirim: 1 Juni

Direvisi: 1 Juli

Diterima: 1 Agustus

DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i4>

Kata Kunci:	Abstrak
<i>Teams Games Tournament (TGT); learning outcomes; fact and opinions.</i>	<i>Learning on fact and opinion material in elementary schools still faces challenges because students have difficulty distinguishing factual information from opinions, resulting in suboptimal learning outcomes. This study aims to improve the learning outcomes of fourth-grade students on facts and opinions material through the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by carrot cards and Canva interactive media at SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta. This study employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of two cycles. The research subjects were 23 fourth-grade students in the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation, tests, and documentation and analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The results showed that students' learning outcomes improved after the implementation of the TGT model assisted by carrot cards and Canva interactive media. The average score increased from 78.9 in Cycle I to 92.3 in Cycle II, while the learning mastery percentage increased from 78% to 100%. These findings indicate that the TGT learning model assisted by interactive media effectively improves students' learning outcomes on facts and opinions material.</i>

Jurnal Didaktika Dwija Indria Vol. 14, No. 4, Agustus, 2026, Halaman. 2257-2267

doi: : <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i4.14.4.2257-2267>

© Penulis(i). 2026



Karya ini dilisensikan di bawah [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Dunia pendidikan saat ini menghadapi tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mampu melibatkan peserta didik secara kreatif, aktif dan kolaboratif. Pada era abad 21 ini, diharapkan guru memiliki keterampilan dan kemampuan berinovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif, menarik dan bermakna bagi peserta didik (Susanti & Hidayat, 2022). Proses pembelajaran tidak hanya berlangsung di lingkungan sekolah, tetapi juga terjadi dalam berbagai lingkungan kehidupan serta berlanjut sepanjang hayat (Nurzanah et al., 2025). Oleh karena itu, guru dituntut untuk terus berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik agar proses belajar menjadi lebih aktif, kreatif, kolaboratif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dan berpikir peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis, yang saling berkaitan dalam membangun kemampuan literasi peserta didik (Pratiwi & Winarni, 2026). Salah satu materi yang dipelajari pada kelas IV adalah informasi fakta dan opini. Kemampuan membedakan informasi fakta dan opini menjadi salah satu tantangan bagi peserta didik dalam memahami berbagai informasi secara kritis dan tepat dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran. Selain menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran, model pembelajaran yang tepat membantu guru menyesuaikan strategi mengajar dengan karakteristik peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang inovatif diperlukan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Masalah Penelitian

Berdasarkan observasi, di kelas IV SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta, ditemukan beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar peserta didik pada materi informasi fakta dan opini belum optimal. Pembelajaran Bahasa Indonesia masih kurang menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti permainan edukatif sehingga peserta didik cenderung cepat merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga belum sepenuhnya menerapkan model pembelajaran inovatif yang mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan aktif dalam pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam membedakan informasi fakta dan opini serta hasil evaluasi pembelajaran yang belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan model dan media pembelajaran yang mampu

meningkatkan keaktifan, motivasi, serta hasil belajar peserta didik pada materi informasi fakta dan opini.

Keadaan Terkini Penelitian

Salah satu materi yang dipelajari pada kelas IV adalah informasi fakta dan opini. Materi fakta dan opini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar berperan dalam mengembangkan kemampuan literasi dan berpikir kritis peserta didik. Fakta merupakan informasi yang sesuai dengan kenyataan sehingga dapat dibuktikan berdasarkan data atau bukti yang valid, sedangkan opini merupakan pendapat atau penilaian seseorang yang bersifat subjektif sehingga kebenarannya masih memerlukan pembuktian (Maulana & Suprihatini, 2024). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat membantu peserta didik memahami konsep fakta dan opini serta meningkatkan hasil belajarnya (Yulianti & Nuryanto, 2025)

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya motivasi belajar, metode atau model pembelajaran dan lingkungan belajar yang mendukung. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu faktor penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Hasanah et al., 2025). Selain itu, keberhasilan hasil belajar juga dipengaruhi oleh kerja sama yang baik antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran sehingga tercipta lingkungan belajar yang mendukung pencapaian kompetensi peserta didik (A. Azizah et al., 2025).

Penerapan model pembelajaran yang bervariasi bisa menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan berpusat pada peserta didik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam menyesuaikan strategi mengajar dengan keberagaman karakteristik peserta didik. Sehingga proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga mendorong peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, menerapkan model pembelajaran yang inovatif diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna bagi peserta didik (Putri et al., 2023).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media benda konkret terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik karena mampu meningkatkan partisipasi aktif, kerja sama antar peserta didik, sehingga membantu peserta didik memahami konsep melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna (Kinasih & Matsuri, 2026). Model ini memadukan aktivitas permainan, kerja sama dalam kelompok serta turnamen kecil yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, serta hasil belajar peserta didik (Riswana et al., 2024). Model pembelajaran ini memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh peserta didik untuk mengikuti turnamen sehingga setiap individu dapat berkontribusi sesuai dengan kapasitas dan kemampuannya masing-masing (Setyaningrum & Asrofah, 2024).

Menurut Andre Frayoga, (2024) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang proses belajarnya dimulai dengan peserta didik menyimak penjelasan guru di depan kelas (presentasi kelas) dilanjutkan dengan kegiatan belajar kelompok, permainan, turnamen akademik, dan pemberian penghargaan kepada tim. Anggraeni & Alpian (2019) menjelaskan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk terlibat secara aktif tanpa membedakan perlakuan berdasarkan tingkat prestasi akademik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Fuji Astuti et al., 2022) bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran peserta didik dan terdapat permainan.

Pembelajaran dilakukan melalui turnamen akademik, kuis, serta sistem penilaian berdasarkan perkembangan individu yang di mana peserta didik bersaing sebagai perwakilan tim melawan peserta lain yang memiliki kemampuan akademik setara (Dewi et al., 2025). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat mendorong peserta didik untuk saling membantu dan berperan sebagai tutor sebaya dalam memahami materi pembelajaran (Fatah & Utami, 2024). Model pembelajaran yang melibatkan interaksi belajar antar peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Sulistyo et al., 2019). Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama kelompok, kompetisi yang sehat, serta unsur permainan dalam proses pembelajaran.

Kebaruan, Kesenjangan Penelitian, & Tujuan

Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan efektif. Guru perlu menyesuaikan model pembelajaran, media, maupun alat peraga dengan karakteristik materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Mulia et al., 2024). Media pembelajaran berperan penting dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Menurut (Wati, 2021) penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan peserta didik semangat dalam pembelajaran serta rasa penasaran karena kegiatan menggunakan media melibatkan imajinasi dan kepekaan peserta didik yang akan menambah wawasan pengalaman baru melalui pemahaman yang akan dibangun.

Media interaktif yang digunakan dalam penelitian ini berupa kartu wortel dan kuis interaktif melalui *canva*. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi informasi fakta dan opini. Melalui kegiatan belajar kelompok, permainan edukatif dan turnamen akademik, diharapkan peserta didik lebih aktif dan mudah memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Teams Games Tournament*

Didaktika Dwija Indria Vol. 14, No. 4, Agustus, 2026, Halaman. 2257-2267

(TGT) Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Informasi Fakta Dan Opini Pada Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajaran, meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta mengatasi berbagai permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran (A. Azizah, 2021). Model Kemmis dan McTaggart terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Nisa et al., 2025).

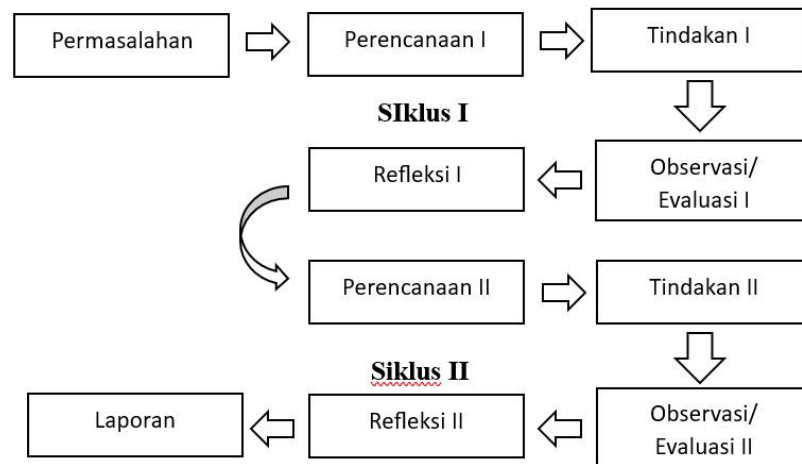
Tahap perencanaan, peneliti Menyusun secara rinci berbagai aspek yang berkaitan dengan pelaksanaan tindakan, meliputi kegiatan yang akan dilakukan, tujuan pelaksanaan, waktu, tempat, pihak yang terlibat, serta prosedur pelaksanaannya (Norlaila & Hermina, 2025). Selain itu, guru menetapkan fokus permasalahan yang akan diatasi dan menyiapkan instrumen observasi untuk mendokumentasikan berbagai fakta yang muncul selama proses tindakan berlangsung. Adapun masalah yang diidentifikasi adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta pada materi fakta dan opini. Identifikasi permasalahan ini didasarkan pada tahap observasi awal yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam membedakan antara fakta dan opini, antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan hasil belajar yang rendah.

Pada tahap kedua yaitu Tindakan, tahap ini merupakan pelaksanaan rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan. Peneliti mengimplementasikan pembelajaran sesuai modul ajar dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu wortel dan kuis interaktif berbasis *canva* pada materi fakta dan opini. Selama proses pembelajaran, guru berperan mengelola kelas secara efektif melalui pengaturan tempat duduk, penyampaian instruksi yang jelas, serta memotivasi peserta didik agar terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya tahap ketiga, observasi. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan tindakan beserta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Peneliti dibantu oleh rekan kolaborator dalam mengumpulkan data guna mengevaluasi keberhasilan penerapan model TGT berbantuan kartu wortel dan kuis interaktif berbasis *canva*. Data diperoleh menggunakan instrumen yang telah memenuhi aspek validitas dan reliabilitas, yaitu wawancara dan tes pilihan ganda, sehingga hasil yang diperoleh dapat dipercaya.

Tahap keempat yaitu refleksi yang bertujuan mengevaluasi hasil observasi melalui analisis data secara deskriptif dan interpretatif. Peneliti menilai efektivitas tindakan yang telah dilaksanakan berdasarkan hasil belajar peserta didik. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dan interpretatif. Analisis deskriptif mendeskripsikan data, seperti menghitung nilai rata-rata dan persentase. Sedangkan analisis interpretatif menginterpretasikan data dan membuat

kesimpulan. Hasil dari refleksi digunakan sebagai dasar untuk menentukan tindak lanjut, baik dengan memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya jika tujuan belum tercapai maupun mengakhiri penelitian apabila permasalahan telah berhasil diatasi. Adapun bagan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) disajikan di bawah ini.



Gambar 1. Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes belajar peserta didik pada materi informasi fakta dan opini, sedangkan data kualitatif berupa hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta yang terdiri dari 7 peserta didik perempuan dan 16 peserta didik laki-laki.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata hasil belajar dan persentase ketuntasan belajar peserta didik pada setiap siklus, sedangkan analisis data kualitatif dilakukan terhadap hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik melalui tahapan pengumpulan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta pada materi informasi fakta dan opini melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif berupa kartu wortel dan kuis berbasis *canva*. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Hasil analisis data hasil belajar peserta didik pada Siklus I dan Siklus II disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus 1 Dan Siklus II

Siklus	KKTP	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas	Presentase Ketuntasan Klasikal
I	70	60	95	78,9	18	5	78%
II	70	75	100	92,3	23	0	100%

Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 78,9 pada Siklus I menjadi 92,3 pada Siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari 78% menjadi 100%, sehingga seluruh peserta didik mencapai kriteria ketuntasan pada Siklus II.

PEMBAHASAN

Penggunaan Model Teams Tournament (TGT) berbantuan kartu wortel dan media interaktif *canva* memberikan peningkatan pada hasil belajar peserta didik kelas IV materi fakta dan opini. Berdasarkan hasil penelitian pada pelaksanaan siklus I, sebanyak 18 dari 23 peserta didik yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Tindakan Pembelajaran (KKTP) dengan perolehan nilai rata-rata 78,9 dan presentase ketuntasan adalah 78%. Meskipun sebagian besar peserta didik telah mencapai ketuntasan, hasil refleksi menunjukkan masih terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep fakta dan opini serta kurang aktif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan tindakan pada Siklus II untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

Perbaikan yang diterapkan meliputi penguatan yang lebih mendalam mengenai konsep fakta dan opini, pemberian contoh yang lebih kontekstual dan menarik bagi peserta didik, optimalisasi pemanfaatan media kartu wortel dan media interaktif *canva* untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta aktivitas permainan yang memungkinkan seluruh peserta didik berpartisipasi aktif sehingga kerja sama dalam kelompok dapat berkembang secara lebih optimal. Hasil pelaksanaan siklus II, capaian hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 92,3, sedangkan tingkat ketuntasan belajar mencapai 100%. Seluruh peserta didik, yaitu sebanyak 23 orang, berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan siklus II, peserta didik menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Mereka tampak lebih aktif mengikuti setiap kegiatan, antusias saat menggunakan media *canva*, serta mampu bekerja sama secara efektif dalam kelompok ketika mengikuti permainan edukatif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *canva* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi fakta dan opini sekaligus mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif *Canva* dapat membantu peserta didik memahami konsep materi fakta dan opini. Pembelajaran yang dikemas dalam kegiatan kompetitif, kolaboratif, dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi belajar sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Putri Rahmadiana et al., 2025) yang menyatakan bahwa suasana pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung temuan (Wulan Widari & Ardiansyah, 2025) yang menjelaskan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan permainan yang menarik perhatian peserta didik karena terdapat kompetisi sehingga meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar. Dalam kegiatan peserta didik dengan kemampuan akademis yang kurang juga terlihat aktif dan berperan penting di kelompok. Peserta didik akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran ketika mereka mengikuti kegiatan permainan dalam pembelajaran bergaya turnamen (E. N. Azizah et al., 2024).

Penggunaan media interaktif *Canva* juga memberikan kontribusi dalam keberhasilan pembelajaran karena menghasilkan kegiatan pembelajaran yang interaktif. Fitur permainan membuat peserta didik lebih tertarik dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, meningkatkan fokus, dan membuat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (Widi Winarni et al., 2025) bahwa *canva* tidak hanya memuat materi lebih menarik tetapi memberikan peserta didik kesempatan untuk belajar menggunakan teknologi digital saat ini dan mendorong peserta didik dalam pencapaian hasil belajar.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan prinsip dasar teori konstruktivisme, menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui keterlibatan aktif dan interaksi sosial dalam pembelajaran. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *Canva* mampu memfasilitasi peserta didik untuk berdiskusi, bekerja sama, bertukar gagasan, serta menyelesaikan masalah secara kelompok. Rangkaian proses tersebut tidak sekadar membantu peserta didik menguasai konsep secara komprehensif, namun turut melibatkan kemampuan nalar kritis, interaksi komunikasi, dan Kerjasama kelompok. Sehingga pencapaian akademik peserta didik, khususnya pada materi fakta dan opini, dapat mengalami peningkatan yang maksimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif *Canva* efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta pada materi informasi fakta

dan opini. Peningkatan hasil belajar terlihat dari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal yang mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, nilai rata-rata sebesar 78,9 dengan ketuntasan klasikal sebesar 78% dan 18 peserta didik telah mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Pada Siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 92,3 dengan ketuntasan klasikal mencapai 100% dan sebanyak 23 peserta didik berhasil mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Capaian tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, sehingga penelitian dinyatakan berhasil.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif *Canva* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi informasi fakta dan opini. Selain meningkatkan hasil belajar, model ini juga mampu menumbuhkan keaktifan, kerja sama, motivasi belajar, dan antusiasme peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan model TGT yang dipadukan dengan media interaktif sebagai salah satu inovasi pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andre Frayoga. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terhadap Aktivitas Pembelajaran Peserta didik di Sekolah Dasar. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(3), 36–43. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i3.3690>
- Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. (2019). Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 181–193. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5086>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Azizah, A., Deviyana, N., Sari, Y. N. I., & Nisa, C. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Melalui Media Papan Labirin Kelas 3 Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Azizah, E. N., Koesmadi, D. P., Ulfa, U., & Afifah, N. ' (2024). Pengaruh Metode Teams Games Tournament (Tgt) terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di Mi Al Falah Beran. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, 1527–1532. <https://jurnaledukasia.org>
- Dewi, K. E. A. F., Agustiana, I. G. A. T., & Wirabrata, D. G. F. (2025). Model Pembelajaran Team Games Tournament(TGT) Berbantuan Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 16(1), 13–26. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_ap.v16i1.5801

- Fatah, M. G., & Utami, R. D. (2024). Peningkatan Kerja Sama dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Strategi Team Games Tournament (TGT) pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 13(2), 90–99.
- Fuji Astuti, N., Suryana, A., Suaidi, Eh., Nasional Laa Roiba Bogor, I., & Jamiat Kheir Jakarta, I. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2). <https://doi.org/47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Hasanah, U., Masitoh, S., Dealova, Z. K., Yunus, M., Frimananda, G. R., & Prihantini. (2025). Faktor Penunjang Keberhasilan dalam Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8, 1184–1188.
- Kinasih, A., & Matsuri. (2026). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 14(1), 184–192. <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1.107509>
- Maulana, M. I., & Suprihatini, G. (2024). Analisis tingkat Pemahaman Peserta Didik terhadap Materi Fakta dan Opini (Studi pada : Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar). *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5, 172–176.
- Mulia, R. S., Siti, I., & Purnama, A. F. (2024). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media PhET Simulation terhadap konsep dasar pecahan pada kelas IV SDN se-Kecamatan Laweyan. *Didaktika Dwija Indria*, 12(4), 239–245
- Nisa, C., Ammar Khozi, J., Inda Fikriana, N., & Ika Safitri, S. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi FPB Dan KPK Dengan Menerapkan Model Problem Based Learning (PBL) Dan Media Jarimatika Kelas V SD Muhammadiyah 1 Surakarta* (Vol. 10).
- Norlaila, & Hermina, D. (2025). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 727–743. <https://journal.hasbaedukasi.co.id/index.php/jurmie>
- Nurzanah, M. S., Hudaidah, H., & Saputri, H. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Menghargai Identitas Masyarakat Kelas IV B Di SD Negeri 47 Palembang. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(1), 43–50. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.3924>
- Pratiwi, O. T., & Winarni, R. (2026). Penggunaan Media Literacy Cloud untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas VA Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 14(2), 567–573. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/107342>
- Putri Rahmadiana, U., Erwin Putera Permana, & Misbahul Anam. (2025). Model TGT dan Educaplay: Solusi Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 7. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1556>

-
- Putri, T. R., Indarini, E., & Satyawacana. (2023). Model Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Konkrit Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar. *Jurnal Educatio*, 9(3), 1220–1227. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5336>
- Riswana, Khaerunnisa, & Annisa. (2024). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Lempu*, 1(2), 139–147.
- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas XI. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(02).
- Sulistyo, E. B., Mediatati, N., Universitas, P.-F., & Wacana, K. S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments). *JP2*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17913>
- Susanti, T., & Hidayat, R. (2022). Pelatihan Model Pembelajaran Abad 21 bagi Guru-Guru di Era Digital. *JUPEMA (Jurnal Pengabdian Masyarakat)*, 1(2), 1–5.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/DOI:10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Widi Winarni, E., MuktaDir, A., Heryanto, D., & Lorenza, S. (2025). Pendampingan Peningkatan Literasi Sains Siswa bagi Guru Melalui Model TGT Berbantuan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 8(2), 582–590. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v8i2.107683>
- Wulan Widari, K., & Ardiansyah, R. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Kelas IV Pada Materi Struktur Dan Pola Kalimat Bahasa Indonesia Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. *JITERA – Journal In Teaching And Education Area*, 2(1), 30–41. <https://doi.org/10.69673/6w6tyr65>
- Yulianti, P. K., & Nuryanto, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menganalisis Fakta dan Opini Peserta Didik Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 246–260. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24744>