Aurelia: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia
E-ISSN: 2964-2493 P-ISSN: 2962-0430
Vol. 4 No. 2 Juli 2025

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray dan Pemanfaatan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Murid Kelas V.B di UPT SPF SDN Gunung Sari I Makassar

Rahma Weda[1] Muh Yunus[2] Arifuddin Iskandar[3]
Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pascasarjana, Universitas Patompo Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia[1,2,3]
Email: fps@unpatompo.ac.id

Abstract
This research aims to improve the learning outcomes of science and science through the application of the Two Stay Two Stray type cooperative learning model and the use of Canva media in grade V.B at UPT SPF SDN Gunung Sari I Makassar. The research method used is classroom action research which consists of planning, implementation, observation, and reflection to continue to make improvements and evaluations. The subject of this study is students of class V.B at UPT SPF SDN Gunung Sari I Makassar with a total of 22 students, consisting of 8 boys and 14 girls. This research was carried out in two cycles, namely cycle I which was carried out 3 meetings (the first and second meetings for the learning process and the third meeting for the assessment of science and science learning outcomes) and cycle II was also carried out 3 meetings. The two cycles were carried out for 2 months plus summarizing all existing research results. The results of the study show that the application of the Two Stay Two Stray type cooperative learning model and the use of Canva media can improve student learning outcomes in science and science learning in class V.B at UPT SPF SDN Gunung Sari I Makassar. This is evidenced by the increase in the average percentage of student learning outcomes in each cycle. In the first cycle, the average student learning outcome was 67 with a learning completion percentage of only 50%. In cycle II, there was a significant increase with the average student learning outcome of 81 with the percentage of learning completion having reached 86%. This means that the average percentage of student learning outcomes has exceeded the set success criteria of 75%.
Keywords: *Two Stay Two Stray, Canva, Learning Outcomes*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka di jenjang Sekolah Dasar (SD) memperkenalkan pendekatan baru dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan. Namun, dalam konteks mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Lingkungan (IPAS), masih terdapat sejumlah tantangan yang perlu diatasi. Salah satunya adalah kurangnya keterlibatan murid dan minimnya minat belajar terhadap IPAS yang berdampak pada hasil belajar murid, yang bisa disebabkan oleh penyajian materi yang kurang menarik atau kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari murid. Di samping itu, kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan prinsip kurikulum merdeka juga menjadi faktor penghambat dalam mencapai tujuan pembelajaran IPAS yang lebih efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang latar belakang masalah terkait kurikulum merdeka dan implementasinya dalam pembelajaran IPAS di SD menjadi krusial dalam merumuskan strategi dan langkah-langkah perbaikan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, minat belajar, dan hasil akademik murid dalam mata pelajaran IPAS.

Kurikulum merdeka pada murid kelas V.B UPT SPF SDN Gunung Sari I Makassar mulai diterapkan di tahun ajaran 2023/2024. Berdasarkan informasi dari guru kelas V.B di UPT SPF SDN Gunung Sari I Makassar pada minggu pertama April 2024 bahwa murid kurang termotivasi

dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dan nilai-nilai rata- rata yang diperoleh dari tes masih tergolong rendah. Nilai ketuntasan KKTP untuk mata pelajaran IPAS yaitu 70,00 namun nilai rata-rata murid kelas V untuk tahun ajaran 2023/2024 semester ganjil hanya mencapai 67,85. Dari 22 murid yang terdaftar pada tahun ajaran 2023/2024 terdapat 7 murid yang mendapat nilai rendah, 8 murid yang mendapat nilai sedang, dan hanya 7 murid yang mendapat nilai tinggi. Hal ini disebabkan penyampaian materi yang tidak bervariasi dan cenderung membosankan sehingga murid tidak tertarik dan bosan belajar IPAS. Dalam situasi yang demikian murid menjadi bosan karena tidak ada inovasi dan kreasi, murid kurang perhatian dalam mengikuti proses pembelajaran dan murid belum dilibatkan secara aktif sehingga guru sulit untuk mengembangkan atau meningkatkan pembelajaran yang benar-benar berkualitas. Selain itu, pengetahuan guru mengenai berbagai macam model dan media pembelajaran masih sangat minim. Hal ini bisa dilihat dari keseharian mengajar guru yang hanya menggunakan metode ceramah saja atau model pembelajaran kooperatif tipe langsung dan media yang hanya ada di buku ajar semata. Yang menjadi penyebab minimnya pengetahuan guru mengenai berbagai macam model dan media pembelajaran adalah kurangnya motivasi dari guru itu sendiri untuk lebih maju dan juga kurangnya dukungan dari pihak yang berkecimpung di dunia pendidikan, misalnya kepala sekolah dan cabang dinas pendidikan.

Akibat minimnya pengetahuan guru, maka model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray dan media pembelajaran berbasis Canva tidak terlalu dikenal oleh sebagian besar guru-guru yang ada di UPT SPF SDN Gunung Sari I Makassar pada umumnya. Agar masalah di atas tidak terjadi lagi di tahun berikutnya, maka pihak-pihak yang berkecimpung di bidang pendidikan perlu melaksanakan pelatihan-pelatihan mengenai berbagai materi pendidikan terutama materi yang membahas jenis-jenis model dan media pembelajaran yang efektif kepada semua guru agar pengetahuan mereka bertambah. Jika masalah di atas tidak dapat diselesaikan dan dibiarkan berlarut- larut maka akan berdampak buruk bagi perkembangan belajar dan hasil belajar murid khususnya kelas V.B. Oleh karena itu, melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray dan pemanfaatan media Canva. Menurut Slavin (2015:24), model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray dapat memperbaiki kerjasama antar murid dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif. Dengan interaksi yang terjadi antara kelompok-kelompok, murid dapat belajar dari sudut pandang berbeda dan mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan untuk bekerja sama dalam tim. Menurut Wong (2020:45), Canva adalah alat yang sangat berguna bagi individu maupun organisasi yang ingin menciptakan konten visual berkualitas tinggi tanpa harus mempelajari perangkat lunak desain yang kompleks. Dengan antarmuka yang user-friendly dan fitur-fitur yang lengkap, Canva telah menjadi pilihan populer di kalangan pendidik, pemasar, dan pebisnis untuk kebutuhan desain sehari-hari. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray dan pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar diharapkan dapat mengatasi kesulitan murid mempelajari IPAS dan dapat menimbulkan kesan bermakna dalam diri individu murid sehingga hasil belajar IPAS dapat meningkat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk terus melakukan perbaikan dan evaluasi.. Subjek penelitian ini adalah murid kelas V.B di UPT SPF SDN Gunung Sari I Makassar dengan jumlah murid 22 orang, terdiri atas 8 laki-laki dan 14 perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan (pertemuan pertama dan kedua untuk proses pembelajaran dan pertemuan ketiga untuk kegiatan penilaian hasil belajar IPAS) dan siklus II juga dilakukan sebanyak 3 kali

pertemuan. Kedua siklus tersebut dilakukan selama 2 bulan ditambah dengan merangkum semua hasil penelitian yang ada.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan pemanfaatan media *Canva* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas V.B di UPT SPF SDN Gunung Sari I Makassar bertujuan untuk memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Model *Two Stay Two Stray* menekankan kerja sama antarmurid dalam kelompok kecil yang saling bertukar informasi untuk memecahkan masalah atau memahami materi pembelajaran. Berdasarkan teori Suyono dan Hariyanto (2020:102), model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keterlibatan aktif murid, mendorong kerja sama, dan melatih kemampuan berpikir kritis. Dengan kolaborasi melalui *Canva*, murid dapat menyalurkan kreativitas dalam menyajikan konsep IPAS secara visual yang sesuai dengan teori pembelajaran berbasis teknologi yang dikemukakan oleh Sugiyono (2020:87). Materi "Kondisi Permukaan Bumi Dapat Berubah dari Waktu ke Waktu" membutuhkan pemahaman mendalam tentang proses geologis, seperti erosi, vulkanisme, dan sedimentasi, serta dampaknya pada kehidupan. *Two Stay Two Stray* memungkinkan murid belajar secara mendalam melalui diskusi kelompok yang terstruktur. Dua murid bertahan di kelompok sebagai "penjaga informasi," sementara dua murid lainnya berkunjung ke kelompok lain untuk bertukar wawasan.

Teori ini sejalan dengan pandangan Haryanto (2020:73), yang menyatakan bahwa *Two Stay Two Stray* meningkatkan keterampilan komunikasi dan tanggung jawab murid dalam belajar. Ketika diintegrasikan dengan *Canva*, proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena murid dapat membuat diagram, presentasi, atau peta visual yang mendukung pemahaman mereka. *Canva* memberikan kemudahan dalam memvisualisasikan informasi yang kompleks secara sederhana dan menarik, sebagaimana dijelaskan oleh Sukmadinata (2020:125). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Two Stay Two Stray* dan penggunaan *Canva* mampu meningkatkan hasil belajar murid secara signifikan. Pada siklus kedua, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan nilai rata-rata murid sebesar 36%, yang berarti sebagian besar murid mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan teori evaluasi pembelajaran oleh Arikunto (2020:112), metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang cenderung lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Media *Canva* memberikan kontribusi besar dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis visual. Dalam proses pembelajaran IPAS, murid diminta membuat poster, diagram, dan presentasi mengenai topik seperti perubahan permukaan bumi. Hal ini memungkinkan murid untuk belajar secara mandiri dan berkolaborasi dengan rekan kelompoknya. Seperti yang dikemukakan oleh Wibowo (2020:110), pembelajaran berbasis teknologi seperti *Canva* membantu murid mengembangkan keterampilan abad ke-21, termasuk berpikir kritis, kreatif, dan komunikasi. *Canva* juga mendukung aksesibilitas materi pembelajaran dengan menyediakan berbagai template visual yang mudah digunakan oleh murid dan guru.

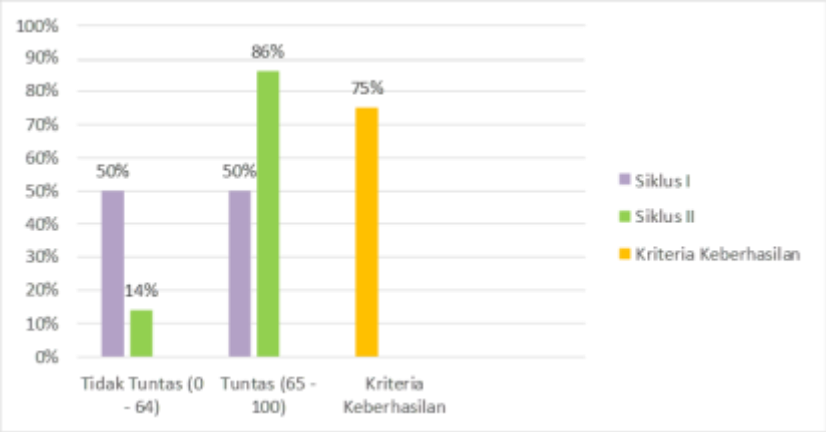
Penelitian ini dikatakan berhasil juga apabila 75% dari murid kelas V.B di UPT SPF SDN Gunung Sari I Makassar memiliki nilai minimal 70 pada mata pelajaran IPAS. Hal ini berdasarkan kurikulum UPT SPF SDN Gunung Sari I Makassar mengenai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran IPAS yaitu 70,00. Berikut disajikan tabel mengenai persentase hasil belajar murid yang mencapai nilai KKTP pada siklus I sampai siklus II.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Murid Siklus I dan II

Kategori	Siklus I	Siklus II
Tidak Tuntas (0-64)	50%	14%
Tuntas (65-100)	50%	88%

Sumber : Data primer diolah pada hari Minggu, 8 Desember 2024

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, dapat diketahui bahwa pada hasil belajar murid pada siklus I, persentase murid yang mencapai nilai tuntas belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu 75% karena baru mencapai 50% sehingga perlu ditingkatkan lagi pada siklus II. Pada hasil siklus II, murid yang mencapai nilai tuntas sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan bahkan melebihi. Hasil siklus II menunjukkan bahwa besarnya persentase murid yang telah mencapai KKTP 70,00 adalah 86%. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Gambar 1. Bagan Peningkatan Hasil Belajar Murid Siklus I dan II

Berdasarkan data nilai hasil tes akhir siklus 1 dan siklus II, keseluruhan tindakan dalam penelitian ini terlihat adanya peningkatan hasil belajar murid pada pemahaman materi Bab IV "Mari Berkenalan Dengan Bumi Kita" pada murid kelas V.B di UPT SPF SDN Gunung Sari I Makassar. Berdasarkan data tersebut maka disimpulkan bahwa pembelajaran ini sudah berhasil sesuai target yang telah ditetapkan dan sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tindakan yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : "Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray dan pemanfaatan media Canva dapat meningkatkan hasil belajar murid dalam pembelajaran IPAS di kelas V.B di UPT SPF SDN Gunung Sari I Makassar. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata persentase hasil belajar murid setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata hasil belajar murid adalah 67 dengan persentase ketuntasan belajar hanya sebesar 50%. Pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dengan rata-rata hasil belajar murid adalah 81 dengan persentase ketuntasan belajar sudah mencapai 86%. Hal ini berarti bahwa rata-rata persentase hasil belajar murid telah melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%.

DAFTAR PUSTAKA

Anisa, R. (2020). Pembelajaran Global untuk Generasi Z. Semarang: Diponegoro Press.

Arends, R. I. (2020). Learning to Teach. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. (2023). Modul embelajaran IPAS untuk SD

dalam Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Arikunto, S. (2020). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta. Arifin, Z. (2021). Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2019). Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. New York: Plenum.

Hasanuddin. (2020). KurikuIum Inovatif di Era Globalisasi. Surabaya: Erlangga. Hidayat, A. (2020). Model Pembelajaran Holistik untuk Siswa SD. Jakarta: Bumi Aksara.

Huda, M. (2020). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kemendikbud. (2023). Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Megawati. (2019). Penerapan Model Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Kelas V SDIT Thoriqul Jannah.

Megawati. (2019). Penggunaan Model Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran IPAS Pada Murid Kelas V MIM Hadimulyo.

Mulyasa. (2020). Pengembangan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Siswa. Jakarta: Kencana.

Susanto, A. (2016). Pengantar Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.

Wahyudi. (2016). Strategi Pembelajaran Terpadu. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Wibowo, A. (2020). Strategi Pembelajaran Inovatif: Menumbuhkan Kreativitas

Wong, D. (2020). The Ultimate Guide to Canva: Create Stunning Graphics for All Your Needs. New York: Design Press.

Yulia Izmi Aziz. (2020). Penerapan Model Two Stay Two Stray dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Murid Kelas VIII-1 pada Materi Adab terhadap Orang tua dan Guru di MTsN 7 Aceh Besar.

Zahra. (2023). Pembelajaran Terpadu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di SD. Jakarta: Rineka Cipta.