

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI EKOSISTEM
MENGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* BERBANTU CANVA PADA
SISWA KELAS V SDN CIJELER III**

**Eka Maulianni¹, Pratiwi Tarida², Hadissah Jamiatus So'adah³, Muhamad Riva
Fauzan⁴, Nita Nurizki⁵, Rana Gustian Nugraha⁶**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Indonesia^{1, 2, 3, 4, 5, 6}

e-mail: ekamaulianni@upi.edu¹, pratiwitarida@upi.edu², hadissahjs@upi.edu³,
muhamadriva29@upi.edu⁴, nitanurizki11@upi.edu⁵, ranaagustian@upi.edu⁶

Diterima: 21/1/2026; Direvisi: 24/1/2026; Diterbitkan: 28/1/2026

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang terbatas dalam mata pelajaran IPAS menjadi dasar penelitian ini. Studi ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan model *Cooperative Learning* yang difasilitasi oleh media Canva untuk meningkatkan prestasi akademik siswa kelas V pada materi IPAS tentang ekosistem, serta untuk menilai peningkatan hasil belajar pasca intervensi. Metodologi yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart, yang mencakup langkah-langkah persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Peserta penelitian terdiri dari 15 siswa kelas V dari SDN Cijeler III yang mengikuti 2 siklus kegiatan. Temuan penelitian menunjukkan peningkatan penguasaan pembelajaran dari pre-test ke siklus I dan selanjutnya ke siklus II. Persentase penguasaan belajar meningkat dari 0% pada awalnya menjadi 26,6% pada siklus I, dan selanjutnya mencapai 86,6% pada siklus II. Pencapaian penguasaan dalam siklus II telah melampaui penanda keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya, sehingga penelitian dianggap berhasil dalam siklus II. Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan Pembelajaran Kooperatif berbantu Canva berhasil meningkatkan hasil belajar materi IPAS tentang ekosistem pada siswa kelas V di SDN Cijeler III.

Kata Kunci: *Cooperative Learning, Canva, Hasil Belajar, Ekosistem, IPAS*

ABSTRACT

The limited utilization of interactive learning media in the IPAS subject serves as the foundation for this research. The study seeks to elucidate the use of the Cooperative Learning model facilitated by Canva media to enhance the academic performance of fifth-grade students in IPAS content concerning ecosystems, as well as to assess the advancement in learning outcomes post-intervention. The employed methodology is Classroom Action Research (CAR) utilizing the Kemmis and McTaggart model, encompassing the steps of preparation, execution, observation, and reflection. The research participants comprised 15 fifth-grade children from SDN Cijeler III who engaged in two cycles of activity. The research findings indicate a progression in learning mastery from the pre-test to cycle I and subsequently to cycle II. The percentage of learning mastery rose from an initial 0% to 26.6% in cycle I, and subsequently reached 86.6% in cycle II. The attainment of mastery in cycle II has surpassed the predetermined success markers, so the research was deemed successful in cycle II. Consequently, it can be inferred that the implementation of the Canva-assisted Cooperative Learning approach is successful in enhancing the learning outcomes of IPAS material on ecosystems among fifth-grade students at SDN Cijeler III.

Keywords: *Cooperative Learning, Canva, Learning Outcomes, Ecosystem, IPAS*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau IPAS menempati posisi fundamental dalam kurikulum sekolah dasar sebagai sarana utama pembangunan pemahaman holistik siswa mengenai fenomena alam dan dinamika sosial lingkungan sekitar. Sejarahnya, dalam implementasi Kurikulum 2013, kedua disiplin ilmu tersebut diajarkan secara terpisah yang sering kali memunculkan fragmentasi pemahaman serta tantangan pedagogis bagi pendidik maupun peserta didik di lapangan. Fakta menunjukkan bahwa materi yang disediakan otoritas pendidikan belum sepenuhnya mengintegrasikan kedua subjek tersebut secara komprehensif, melainkan masih disusun dalam satu buku dengan narasi topik yang terpisah dan tidak memiliki keterkaitan substansial (Nurhasanah et al., 2024). Kondisi ini mengakibatkan siswa kesulitan membangun koneksi intelektual antara konsep sains murni dengan konteks sosial yang mereka alami sehari-hari. Padahal, integrasi IPAS diharapkan mampu melahirkan generasi yang memiliki pola pikir sistematis dan integratif dalam menghadapi berbagai permasalahan kehidupan. Transformasi pendidikan saat ini menuntut adanya restrukturisasi penyajian materi agar lebih relevan dengan perkembangan zaman serta kebutuhan kognitif anak usia dasar yang sedang berkembang pesat. Oleh sebab itu, efektivitas kurikulum sangat bergantung pada bagaimana fondasi ilmu ini disampaikan secara matang.

Pada pembelajaran topik ekosistem, tujuan ideal yang diharapkan adalah tumbuhnya kesadaran siswa terhadap hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya guna mengembangkan rasa peduli terhadap keberlanjutan alam semesta. Namun, realitas di lapangan menunjukkan kesenjangan signifikan di mana partisipasi siswa dalam proses pembelajaran IPAS masih berada pada level rendah, yakni hanya sekitar tiga puluh lima persen siswa yang aktif terlibat. Berdasarkan data evaluasi awal, hasil belajar secara kolektif sering kali berada di bawah standar ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh satuan pendidikan masing-masing. Pembelajaran yang seharusnya menjadi pengalaman eksplorasi yang menyenangkan justru berubah menjadi beban kognitif yang menjemukan bagi sebagian besar siswa sekolah dasar saat ini. Fenomena rendahnya keterlibatan ini berimplikasi langsung pada lemahnya penguasaan konsep dasar mengenai rantai makanan serta keseimbangan lingkungan yang sangat vital. Kesenjangan antara harapan kurikulum untuk mencetak generasi yang peka lingkungan dengan kenyataan rendahnya minat belajar memerlukan penanganan segera melalui strategi instruksional yang lebih tepat sasaran. Tanpa adanya perbaikan yang mendasar, maka kualitas pemahaman sains siswa akan terus mengalami penurunan yang cukup mengkhawatirkan pada masa mendatang.

Hasil pengamatan awal pada siswa kelas lima di SDN Cijeler III memperkuat temuan mengenai rendahnya pencapaian hasil belajar IPAS, khususnya pada materi ekosistem yang bersifat kompleks. Masalah utama yang teridentifikasi berakar pada dominasi metode pengajaran konvensional yang bersifat *teacher-centered* atau berpusat pada guru sebagai sumber informasi tunggal di dalam kelas. Praktik instruksional di sekolah tersebut masih didominasi oleh metode ceramah yang monoton sehingga membatasi ruang kreativitas serta interaksi kritis antar siswa dalam mendalami materi (Agustini et al., 2024). Akibat dari pendekatan yang kurang variatif ini, siswa cenderung menjadi pasif, cepat merasa bosan, serta mengalami kesulitan besar dalam memvisualisasikan konsep ekosistem yang bersifat abstrak dan luas. Ketidakmampuan siswa dalam menginternalisasi materi secara mendalam tercermin dari nilai ujian harian yang belum memenuhi kriteria kelulusan minimal. Situasi ini

menunjukkan bahwa ketergantungan pada instruksi langsung tanpa melibatkan partisipasi aktif siswa tidak lagi efektif dalam konteks pendidikan modern saat ini. Diperlukan sebuah pergeseran paradigma mengajar yang lebih dinamis untuk membangkitkan kembali antusiasme belajar siswa secara menyeluruh. Tindakan nyata harus segera dilakukan demi memperbaiki kualitas proses belajar.

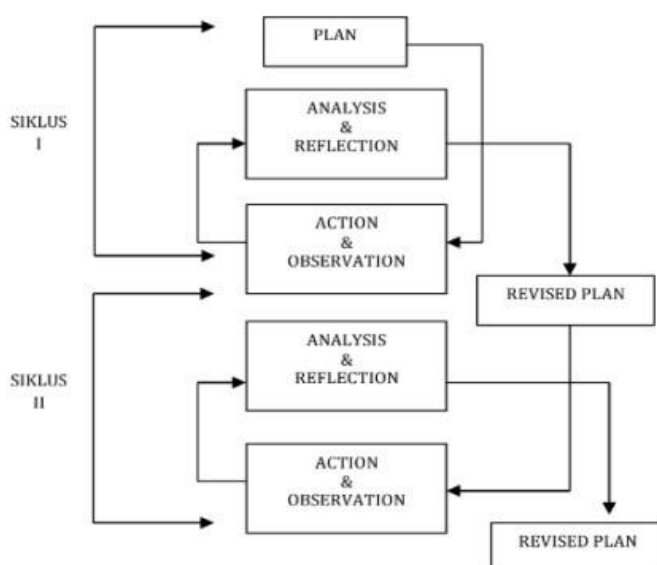
Solusi strategis yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kolaborasi antar siswa. Pendekatan ini secara sistematis mengorganisir siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil guna meningkatkan interaksi sosial, tanggung jawab kolektif, serta pemahaman konsep melalui proses diskusi dan pertukaran pengetahuan secara aktif. Pembelajaran kolaboratif menjadi sangat krusial karena mampu mengubah peran pendidik dari instruktur tunggal menjadi fasilitator dan manajer pembelajaran yang efektif dalam mengelola dinamika kelompok siswa (Mulyaningsih et al., 2024). Dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama, hambatan komunikasi dapat diminimalisir sehingga materi yang dianggap sulit pun dapat dipahami dengan lebih mudah melalui penjelasan teman sebaya. Model ini terbukti efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang bersifat sosial serta meningkatkan kemampuan interaksi antar individu secara positif. Keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan hasil kognitif, tetapi juga membangun karakter dan keterampilan interpersonal yang sangat dibutuhkan. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan bagi semua pihak. Hal ini akan memberikan dampak positif yang sangat signifikan terhadap perkembangan akademik.

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, integrasi media visual yang menarik dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar menjadi kunci keberhasilan inovasi pendidikan. Pemanfaatan *Canva* sebagai *platform* desain digital menawarkan berbagai fitur canggih seperti infografis interaktif, gambar animasi, serta presentasi menarik yang mampu memvisualisasikan materi ekosistem secara lebih nyata (Zahra et al., 2024). Oleh sebab itu, peneliti melakukan inovasi melalui penelitian berjudul Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Ekosistem Menggunakan Model *Cooperative Learning* Berbantu *Canva* pada Siswa Kelas V SDN Cijeler III. Nilai kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penggabungan sinergis antara metode kolaboratif dengan pemanfaatan teknologi desain kreatif untuk mentransformasi materi abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Penggunaan bantuan media visual ini diharapkan mampu memicu motivasi intrinsik siswa sehingga pemahaman terhadap keseimbangan alam dapat meningkat secara signifikan. Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan atau solusi alternatif bagi para pendidik dalam mengoptimalkan kualitas pembelajaran IPAS. Upaya ini merupakan langkah konkret untuk mendukung kemajuan pendidikan di era digital yang semakin pesat demi terciptanya generasi unggul yang cerdas serta kompeten.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif. Penelitian kuantitatif menggunakan data angka untuk menjawab pertanyaan penelitian (Damanik et al., 2025). Metode ini menekankan pengukuran yang objektif, pengumpulan data yang konsisten, dan penggunaan analisis statistik untuk menguji hipotesis atau memberikan penjelasan tentang fenomena. Penelitian kuantitatif biasanya digunakan untuk mengukur frekuensi, menemukan hubungan antarvariabel, atau menemukan pola dalam populasi tertentu.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Classroom Action Research* atau penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru melalui uji coba suatu siklus dalam bentuk tindakan (kegiatan) ke dalam situasi nyata (di kelas) pada rombongan belajar (Rombel) dalam rangka perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran, serta perbaikan dan peningkatan hasil belajar siswa di sekolah (Utomo et al., 2024). Kemmis dan McTaggart pada tahun 1988 membagi prosedur penelitian tindakan dalam empat tahap kegiatan pada satu siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Wijaya et al., 2023).



Gambar 1. Model Kemmis dan McTaggart

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V SDN Cijeler III yang berada di Sumedang, Kecamatan Situraja. Semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 pada hari Senin, 17 November 2025 dan Jum'at 28 November 2025 sebanyak 15 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Siswa kelas V SDN Cijeler III dipilih sebagai subjek penelitian tindakan kelas ini. Proses penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Perencanaan merupakan persiapan pembelajaran dengan model pembelajaran *cooperative learning* berbantu canva. Tahap pelaksanaan merupakan tahap implementasi kegiatan pembelajaran. Observasi merupakan kegiatan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran. Tahap refleksi adalah untuk mengevaluasi seluruh kegiatan pembelajaran.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan 3 cara yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk menilai secara langsung aktivitas pembelajaran guru dan siswa selama pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* berbantu canva pada setiap siklus. Selain itu, tes berfungsi sebagai metrik untuk mengevaluasi kompetensi, pengetahuan, dan pertumbuhan kognitif siswa. Selain itu, dokumentasi diperoleh melalui catatan tertulis, arsip hasil belajar, dan foto, yang berfungsi sebagai bukti yang dapat diverifikasi dan memberikan gambaran lengkap tentang konteks dan pencapaian proses pembelajaran. Hasil tes siklus akhir dievaluasi dan diberi nilai. Siswa yang mendapat nilai ≥ 72 dianggap berhasil menyelesaikan mata pelajaran mereka, karena Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 72. Secara bersamaan, ketuntasan klasikal dapat ditentukan menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100$$

Kemudian, dilakukan pengkategorian persentase ketuntasan belajar berdasarkan perolehan hasil persentase ketuntasan seperti Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Persentase Ketuntasan Belajar

| No. | Kategori | Persentase |
|-----|---------------|------------|
| 1. | Sangat Tinggi | >85% |
| 2. | Tinggi | 64% - 84% |
| 3. | Sedang | 45% - 64% |
| 4. | Rendah | 26% - 44% |
| 5. | Sangat rendah | <25% |

Adapun, skor penilaian observasi guru yang menggunakan skala 0–4 pada tahap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* berbantu camva seperti pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Pedoman Penilaian Observasi

| No. | Kategori | Bobot Skor |
|-----|--------------|------------|
| 1. | Sangat tepat | 4 |
| 2. | Tepat | 3 |
| 3. | Cukup tepat | 2 |
| 4. | Kurang tepat | 1 |
| 5. | Tidak tepat | 0 |

Setelah diperoleh skor penilaian pelaksanaan pembelajaran maka dihitung untuk menentukan kualitas pelaksanaan pembelajaran menggunakan rumus:

$$\text{Presentase Nilai Rata – rata (NR)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 3. Kriteria Skor Penilaian Observasi

| No. | Kategori | Persentase |
|-----|---------------|------------|
| 1. | Sangat tinggi | 81% - 100% |
| 2. | Tinggi | 61% - 80% |
| 3. | Sedang | 41% - 60% |
| 4. | Rendah | 21% - 40% |
| 5. | Sangat rendah | 0% - 20% |


HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pra-Siklus

Sebelum memulai proses pembelajaran, dilakukan asesmen awal untuk mengukur kemampuan dasar siswa. Hasil dari evaluasi ini menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 28, dan tidak seorang pun berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 72. Dengan demikian, tingkat keberhasilan belajar di tahap awal adalah 0%, yang berarti seluruh siswa (100%) belum memenuhi standar yang diharapkan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa siswa masih memiliki pemahaman yang sangat terbatas terhadap materi yang diajarkan.

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

 <https://doi.org/10.51878/elementary.v6i1.9222>

Hal ini mengisyaratkan bahwa pendekatan pembelajaran sebelumnya kurang melibatkan siswa secara aktif, dan penggunaan alat bantu belajar belum dioptimalkan. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan kurang bersemangat dalam kegiatan belajar. Apabila media interaktif tidak digunakan, peserta didik cenderung mengalami kebosanan dan kurang menunjukkan semangat dalam belajar (Hidayat et al., 2025). Oleh sebab itu, tindakan pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan, kerja sama, dan pemahaman konsep siswa melalui penerapan model yang lebih kolaboratif dan media yang lebih kontekstual.

Siklus I

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti meliputi perancangan desain serta penentuan materi yang akan disajikan dalam media Canva, pembuatan media Canva, penetapan tujuan pembelajaran, penyusunan Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), perencanaan proses pembelajaran, serta penyiapan instrumen lembar observasi guru pada tahap perencanaan dan pelaksanaan, menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan instrumen evaluasi. Tanggal 17 November 2025 dengan durasi 3 jam pelajaran (3x35 menit) adalah waktu pelaksanaan siklus I. Pembelajaran dilakukan sesuai Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) yang telah disiapkan mengikuti sintaks model *Discovery Learning* berbantu media Canva untuk menstimulasi keaktifan awal siswa dalam menemukan konsep ekosistem.

Setelah siklus I dilaksanakan dan dilakukan evaluasi melalui post-test, terlihat ada perbaikan nilai rata-rata menjadi 59,3. Walaupun begitu, baru 4 siswa (26,6%) yang berhasil melampaui KKM, sementara 11 siswa lainnya (73,4%) masih memerlukan peningkatan. Kenaikan ini mengindikasikan perkembangan positif dibanding kondisi awal, namun target keberhasilan yang ditetapkan (minimal 85%) belum tercapai. Secara keseluruhan, model *Discovery Learning* cukup berhasil membangkitkan minat siswa, namun kebersamaan dan kolaborasi dalam kelompok masih kurang optimal. Sebagian siswa cenderung lebih mandiri dalam mengerjakan tugas, sementara yang lain kurang aktif berpartisipasi. Dari evaluasi siklus I, disimpulkan bahwa diperlukan metode belajar yang tidak hanya fokus pada penemuan, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih bekerja sama.

Siklus II

Tahapan yang dilakukan peneliti yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), merancang proses pembelajaran, menyiapkan instrumen lembar observasi guru untuk tahap perencanaan dan pelaksanaan, serta menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan instrumen evaluasi bagi peserta didik. Tanggal 28 November 2025 dengan durasi 3 jam pelajaran (3x35 menit) adalah waktu pelaksanaan siklus II. Pembelajaran dilakukan sesuai Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) yang telah disiapkan mengikuti sintaks model *Cooperative Learning*.

Pada siklus II, diterapkan model *Cooperative Learning* berbantu Canva sebagai solusi untuk mengatasi rendahnya interaksi dan kerja sama siswa pada siklus sebelumnya. Dalam model ini, peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil untuk bekerja sama mengamati gambar ekosistem yang ditampilkan melalui Canva, menggunting dan menempel komponen biotik serta abiotik pada LKPD, mendiskusikan hubungan antar komponennya, serta mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. Melalui kerja kelompok, setiap siswa memiliki tanggung jawab dan peran masing-masing seperti mencari gambar, menyusun teks penjelas, dan menjelaskan hubungan antarkomponen ekosistem. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memberikan umpan balik terhadap hasil kerja kelompok.

Hasil post-test siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Nilai rata-rata mencapai 86, dengan 13 siswa (86,6%) lulus dan hanya 2 siswa (13,4%) yang belum mencapai KKM. Kenaikan rata-rata dari siklus pertama ke siklus kedua sebesar 26,7 poin, dan

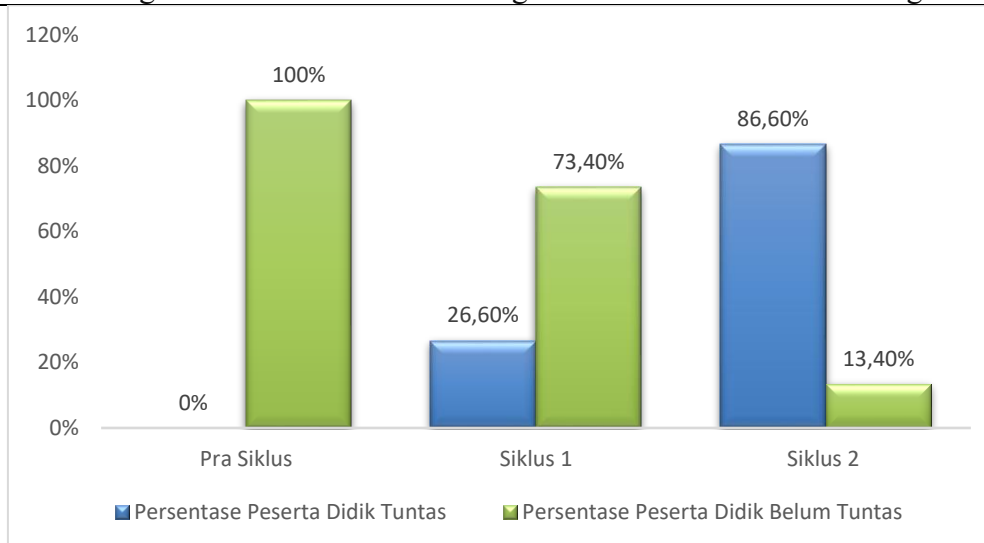
kenaikan persentase kelulusan sebesar 60%. Perubahan tingkah laku belajar juga tampak nyata. Siswa menjadi lebih giat bertanya, berdiskusi, dan berani mengemukakan pendapat. Aktivitas belajar menjadi lebih bermakna karena peserta didik belajar melalui interaksi sosial dan kolaborasi dalam kelompok. Pemanfaatan media Canva membantu visualisasi konsep ekosistem, sehingga siswa mudah memahami hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya.

Hasil Belajar Kognitif

Berikut Tabel 4 dan Gambar 2 terkait tabel dan grafik ketuntasan hasil belajar kognitif pra-siklus, siklus I dan siklus II.

Tabel 4. Hasil Belajar Kognitif Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II

| No. | Indikator | Pra-Siklus | Siklus I | Siklus II |
|-----|----------------------------|---------------|----------|---------------|
| 1. | Peserta didik tuntas | 0 | 4 | 13 |
| 2. | Peserta didik belum tuntas | 15 | 11 | 2 |
| 3. | Skor total | 420 | 890 | 1.290 |
| 4. | Skor tertinggi | 40 | 90 | 100 |
| 5. | Skor terendah | 10 | 30 | 50 |
| 6. | Nilai rata-rata | 28 | 59,3 | 86 |
| 7. | Persentase ketuntasan | 0% | 26,6% | 86,6% |
| 8. | Persentase ketidaktuntasan | 100% | 73,4% | 13,4% |
| 9. | Kategori | Sangat rendah | Rendah | Sangat tinggi |



Gambar 2. Grafik Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 2 perolehan hasil belajar kognitif peserta didik pada tahap pra-siklus menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa terhadap materi ekosistem masih tergolong sangat rendah. Nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 28, dengan 0 peserta didik (0%) mencapai KKM 72. Dari total 15 peserta didik, seluruhnya belum mencapai ketuntasan. Skor tertinggi yang diperoleh adalah 40, sedangkan skor terendah 10.

Pada siklus I, hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan dibanding pra-siklus. Nilai rata-rata siswa naik menjadi 59,3, dengan 4 peserta didik (26,6%) yang telah mencapai ketuntasan, sedangkan 11 peserta didik (73,4%) belum mencapai KKM. Skor tertinggi pada tahap ini adalah 90, sedangkan skor terendah 30. Meskipun terdapat peningkatan nilai rata-rata, indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 85% siswa tuntas belum tercapai. Persentase ketuntasan 26,6% masih termasuk kategori rendah.

Hasil belajar pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Nilai rata-rata meningkat menjadi 86, dengan 13 peserta didik (86,6%) mencapai ketuntasan dan 2 peserta didik (13,4%) belum mencapai KKM. Skor tertinggi yang diperoleh adalah 100, dan skor terendah 60. Peningkatan ketuntasan dari 26,6% pada siklus I menjadi 86,6% pada siklus II menunjukkan adanya kenaikan sebesar 60% dan telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 85% siswa tuntas.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS materi ekosistem setelah diterapkannya model *Cooperative Learning* berbantu Canva. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang semula hanya 28 pada pra-siklus, meningkat menjadi 59,3 pada siklus I, dan mencapai 86 pada siklus II. Persentase ketuntasan juga meningkat signifikan dari 0% pada pra-siklus, menjadi 26,6% pada siklus I, dan 86,6% pada siklus II. Peningkatan nilai akademis ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran *Cooperative Learning* memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan metode konvensional atau *Discovery Learning* yang diterapkan pada siklus sebelumnya. Melalui aktivitas berkelompok, siswa dilatih untuk bekerja sama, bertukar pikiran, dan menuntaskan tugas secara bersama (Melina, 2025). Masing-masing anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan peran yang beragam, misalnya mengingat kembali materi, menempel ilustrasi biotik-abiotik pada LKPD, mencatat hasil observasi, serta memaparkan hasil diskusi di depan kelas. Kegiatan semacam ini menjadikan siswa lebih aktif dan merasa memiliki kontribusi penting dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* memberikan ruang bagi siswa untuk saling membantu dan bertukar informasi, sehingga konsep yang sulit dapat dipahami dengan cara yang lebih sederhana (Gazali et al., 2025). Pembelajaran kooperatif menekankan pada tanggung jawab bersama dalam keberhasilan belajar kelompok (Astuti, 2025). Melalui interaksi antaranggota kelompok, peserta didik tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman sebaya. Selain itu, pemanfaatan Canva dalam proses belajar mengajar juga terbukti memberikan pengaruh baik pada capaian belajar siswa. Visualisasi yang ditawarkan Canva membantu siswa mengerti hubungan timbal balik antara unsur biotik dan abiotik dalam ekosistem dengan lebih jelas. Platform ini memungkinkan guru mengubah konsep-konsep yang sulit dipahami menjadi lebih hidup melalui paduan teks, ilustrasi, warna, dan desain yang memikat. Media digital interaktif mampu menumbuhkan semangat dan meningkatkan capaian belajar siswa karena karakternya yang menarik dan mudah dipahami (Sawitri et al., 2024).

Peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor motivasi belajar siswa yang meningkat (Gumala et al., 2023). Saat siklus II, pengamatan menunjukkan bahwa siswa sangat bersemangat mengikuti pelajaran. Mereka terlihat aktif saat berdiskusi, saling memberikan pendapat, dan bersemangat menyelesaikan tugas kelompok. Sesi refleksi dan permainan menarik seperti "Cari yang Berbeda" di akhir pelajaran juga membantu memperdalam pemahaman konsep dengan cara yang menyenangkan. Keberhasilan penerapan model *Cooperative Learning* berbantu Canva pada penelitian ini juga tidak terlepas dari peran guru. Guru berperan sebagai fasilitator yang memandu diskusi, memberikan dukungan positif, dan mengatur kelas secara efektif. Guru tidak lagi menjadi sumber informasi utama, tetapi sebagai pengarah dan motivator. Pergeseran peran ini mendorong terciptanya suasana belajar yang aktif dan berfokus pada siswa atau biasa disebut *Student-Centered Learning* (Pertiwi et al., 2022).

Pembelajaran kooperatif bertujuan mengembangkan kerja sama antarindividu dalam mencapai tujuan bersama dan meningkatkan hasil belajar (Amin, 2023). Implementasi model

ini memungkinkan siswa tidak sekadar menguasai substansi pelajaran, namun juga menumbuhkan kemampuan berinteraksi, rasa tanggung jawab, serta perilaku saling menghargai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar IPAS materi ekosistem pada siswa kelas V SDN Cijeler III disebabkan oleh kolaborasi antara model *Cooperative Learning* yang menekankan kolaborasi dan tanggung jawab bersama, serta media Canva yang menghadirkan pembelajaran visual dan kontekstual. Kombinasi keduanya menjadikan proses belajar lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan. Dukungan visual dan fitur desain dari Canva memungkinkan peserta didik untuk mengekspresikan kreativitas serta mempresentasikan ide ilmiah mereka dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Kusumawati et al., 2025; Oktaria et al., 2025; Siahaan & Simbolon, 2025; Siregar et al., 2025).

Penerapan model ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa, juga menumbuhkan kemampuan bersosialisasi serta nilai karakter seperti gotong royong, rasa tanggung jawab, dan perhatian pada alam sekitar. Oleh karena itu, model *Cooperative Learning* berbantu Canva layak disarankan sebagai pilihan strategi belajar mengajar yang inovatif untuk pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Pendekatan ini selaras dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang membutuhkan media pembelajaran IPAS yang interaktif, visual, dan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar mereka (Muhamad & Aliyyah, 2025). Media interaktif seperti Canva berperan sebagai katalisator dalam hubungan ini, menjadi alat yang memudahkan guru dalam menyajikan masalah atau materi otentik sekaligus menjadi sumber daya yang menarik bagi siswa untuk melakukan eksplorasi secara mandiri (Masardi, 2025; Siahaan & Simbolon, 2025; Tasmayanti et al., 2025; Yuliana et al., 2025).

KESIMPULAN

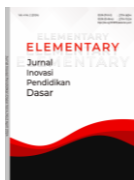
Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* berbantu media Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS materi ekosistem pada siswa kelas V SDN Cijeler III. Peningkatan hasil belajar terlihat secara bertahap dari tahap pra-siklus, siklus I, hingga siklus II. Pada pra-siklus, seluruh siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase ketuntasan 0%. Setelah tindakan pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 26,6%, dan pada siklus II meningkat secara signifikan hingga mencapai 86,6%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Penerapan model *Cooperative Learning* mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, bekerja sama dalam kelompok, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Sementara itu, penggunaan media Canva membantu memvisualisasikan konsep ekosistem secara lebih konkret dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami hubungan antara komponen biotik dan abiotik. Selain peningkatan hasil belajar kognitif, perubahan positif juga terlihat pada sikap dan aktivitas belajar siswa yang menjadi lebih antusias, komunikatif, dan berani mengemukakan pendapat. Dengan demikian, kombinasi model *Cooperative Learning* berbantu media Canva dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep secara visual dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

Agustini, H., Nugraha, R. G., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 223–232. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/67705>

- Amin, M. (2023). Model pembelajaran cooperative learning. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 1279–1284. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11388>
- Astuti, R. (2025). Efektivitas model cooperative learning tipe jigsaw dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan nilai keagamaan dan kerjasama antar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 7(1). <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk>
- Damanik, M. R., Manik, R. L., & Khadafi, M. (2025). *Metode penelitian kuantitatif: Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan*. CV. Mitra Cendekia Media. https://books.google.co.id/books?id=example_link
- Gazali, M. N., Ramadani, R., & Gusmaneli, G. (2025). Penerapan pembelajaran kooperatif dengan berbagai model. *GURUKU: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 3(2), 52–68. <https://doi.org/10.59061/guruku.v3i2.971>
- Gumala, Y., Indriyani, T., & Ruby, A. C. (2023). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3905–3912. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.5786>
- Hidayat, M. A., Agustin, D. T., Hana, N., Ramadhani, R., & Ayu, D. (2025). Keunggulan implementasi kurikulum merdeka berbasis pendekatan deep learning di SDN 1 Sungai Besar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v6i1.1138>
- Kusumawati, S. A., Sujono, I., & Utomo, F. H. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran IPAS di kelas 5 SD Negeri 3 Jabalsari. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 1145–1154. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6411>
- Masardi, D. A. (2025). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantu media interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas 5 SDN Gogodalem 1. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 941–950. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6865>
- Melina, E. (2025). Penerapan strategi pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan ketrampilan kerjasama siswa. *Jurnal Pengabdian Indonesia (JPI)*, 1(2), 306–319. <https://doi.org/10.62567/jpi.v1i2.1147>
- Muhamad, M., & Aliyyah, R. R. (2025). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 6 SDN 28 Melayu Kota Bima pada mata pelajaran IPAS. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 764–772. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5015>
- Mulyaningsih, I. N., Sujana, A., & Nugraha, R. G. (2024). Pengaruh pendekatan outdoor learning terhadap pemahaman konsep siswa pada materi bagian tubuh tumbuhan. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1693–1697. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1102>
- Nurhasanah, S. S., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan media interaktif Mentimeter terhadap hasil belajar IPAS. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1628–1634. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1195>
- Oktaria, S., Susanti, R., & Suratmi, S. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi struktur lapisan bumi kelas VIII. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 210–218. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4888>
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan metode pembelajaran berorientasi student centered menuju masa transisi kurikulum merdeka. *Jurnal*



- Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1349–1358.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8872>
- Sawitri, J. I., Sahara, R. A., & Budi, V. C. (2024). Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 48–53. <https://doi.org/10.35851/potensi.v3i2.1234>
- Siahaan, G. J. P., & Simbolon, E. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di Sekolah Menengah Atas. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 1236–1245. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6125>
- Siregar, J., Pramasti, A., Nadirah, & Naza, K. (2025). Literatur review: Analisis kebutuhan dan manajemen kelas melalui pendekatan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 7(1). <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk>
- Tasmayanti, L., Susanti, L. R. R., & Safitri, E. R. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada materi jaring-jaring makanan di sekolah dasar. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 648–655. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5223>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wijaya, H., Amir, A., Riyanti, D., Setiana, S. C., & Somakila, R. S. (2023). *Siklus Kemmis dan McTaggart: Contoh dan pembahasan*. IAIN Pontianak Press. https://books.google.co.id/books?id=example_link
- Yuliana, Y., Hartono, H., & Tibrani, M. (2025). Analisis potensi kebutuhan pengembangan video animasi konsep jaring-jaring makanan berbasis Canva pada pelajaran IPAS kelas V SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 797–806. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5227>
- Zahra, J. O. V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan media smart box untuk meningkatkan hasil belajar kognitif kelas IV SD materi hak dan kewajiban. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 125–134. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/67694>