

LAPORAN KINERJA
TUGAS AKHIR PROGRAM RPL

**PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE THINK
PAIR SHARE BERBANTUAN MEDIA PETA BUTA INTERAKTIF
TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN LETAK DAN NAMA
PROVINSI DI INDONESIA SISWA KELAS 4 DI SD NEGERI 6
RANDUDONGKAL**



Nama : Endang Supriyatiningih
NIM : 134232015
Dosen Pembimbing : Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO SEMARANG
TAHUN 2025

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul : Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Think Pair Share Berbantuan Media "Peta Buta Interaktif" Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Letak dan Nama Provinsi di Indonesia Siswa Kelas 4 di SD Negeri 6 Randudongkal
2. Mahasiswa Pelaksana
- Nama : Endang Supriyatiningih
NIM : 134232015
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Komputer dan Pendidikan
No. HP : 082313248686
Email : endangsupriyatiningih519@gmail.com
3. Instansi Bekerja : SD Negeri 6 Randudongkal
4. Lama Bekerja : 15 Tahun

Ungaran, Mei 2025

Mengetahui

Dosen Pembimbing


Kartika Luni Purwanti, M.Pd.
NIDN. 0623069201


LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul : Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Think Pair Share Berbantuan Media "Peta Buta Interaktif" Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Letak dan Nama Provinsi di Indonesia Siswa Kelas 4 di SD Negeri 6 Randudongkal
2. Mahasiswa Pelaksana
- Nama : Endang Supriyatiningasih
NIM : 134232015
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Komputer dan Pendidikan
No. HP : 082313248686
Email : endangsupriyatiningasih519@gmail.com
3. Instansi Bekerja : SD Negeri 6 Randudongkal
4. Lama Bekerja : 15 Tahun


Ungaran, 06 Agustus 2025

Mengetahui,

Dosen Penguji 1



Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0631039001

Dosen Penguji 2


Zulmi Resnika Rini, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0605089002

Menyetujui,

Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Anni Malihatul Hawa, S. Pd., M.Pd.
NIDN. 0631039001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan



Iwan Sigawan Wibisono, S.T., M.Kom.
NIDN. 0614077901

PERNYATAAN ORISINILITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Endang Supriyatiningih

NIM : 134232015

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Komputer dan Pendidikan


Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Kinerja saya yang berjudul **"PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE THINK PAIR SHARE BERBANTUAN MEDIA PETA BUTA INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP LETAK DAN NAMA PROVINSI DI INDONESIA SISWA KELAS 4 DI SD NEGERI 6 RANDUDONGKAL"** adalah karya ilmiah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik apapun di Perguruan Tinggi manapun
2. Karya Kinerja ini merupakan ide dan hasil karya murni saya yang dibimbing dan dibantu oleh tim pembimbing dan narasumber
3. Karya Kinerja ini tidak memuat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan kecuali secara tertulis dicantumkan dalam naskah sebagai acuan dengan menyebut nama pengarang dan judul aslinya serta dicantumkan dalam daftar pustaka
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan tidak benaran di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh dan sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Ngudi Waluyo.

Semarang, 31 Juli 2025

Pembimbing,

Yang membuat pernyataan,


Kartika Yuni Purwanti, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0623069201


Endang Supriyatiningih

KESEDIAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Endang Supriyatiningih
Nomor Induk Mahasiswa : 134232015
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Komputer dan Pendidikan
Jenis Karya Ilmiah : Karya Kinerja
Judul Skripsi : PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING
TIPE THINK PAIR SHARE BERBANTUAN MEDIA
PETA BUTA INTERAKTIF TERHADAP
PENINGKATAN PEMAHAMAN LETAK DAN NAMA
PROVINSI DI INDONESIA SISWA KELAS 4 DI SD
NEGERI 6 RANDUDONGKAL

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya setuju untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti/ pemberian dana kepada Universitas Ngudi Waluyo atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan disiplin ilmu pengetahuan
2. Memberikan hak untuk menyimpan dan mempublikasikan, tanpa meminta lagi persetujuan dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai pembuat karya tulis ilmiah ini.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Ngudi Waluyo, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Ungaran, 31 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Endang Supriyatiningih

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya yang tak terhingga. Berkat anugerah dan izin-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan kinerja ini dengan judul "Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Think Pair Share Berbantuan Media Peta Buta Interaktif terhadap Peningkatan Pemahaman Letak dan Nama Provinsi di Indonesia Siswa Kelas 4 di SD Negeri 6 Randudongkal". Laporan ini disusun sebagai salah satu bentuk pertanggungjawaban akademik dan profesional dalam rangka pemenuhan syarat Tugas Akhir Program Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Komputer dan Pendidikan, Universitas Ngudi Waluyo.

Laporan ini bukan hanya sekadar tugas akhir, melainkan juga merupakan refleksi dari proses pembelajaran dan pengalaman nyata yang telah penulis jalani sebagai seorang pendidik di lapangan. Melalui penyusunan laporan ini, penulis berkesempatan untuk menuangkan ide, inovasi, dan praktik pembelajaran kreatif yang telah diterapkan di kelas, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Penulis juga berharap laporan ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Penulis menyadari bahwa tersusunnya laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan dukungan moril, motivasi, inspirasi, serta arahan yang berarti selama proses penyusunan berlangsung. Setiap dukungan, baik dalam bentuk dorongan semangat, pemikiran, fasilitas, maupun kesempatan yang diberikan, sangat berkontribusi dalam kelancaran dan kesempurnaan laporan ini. Kehadiran orang-orang yang bersedia meluangkan waktu untuk berdiskusi, memberikan bimbingan teknis, serta berbagi pengalaman praktis, telah menjadi pendorong utama bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan penuh tanggung jawab.

Penulis juga ingin mengakui bahwa proses penyusunan laporan ini merupakan perjalanan yang penuh pembelajaran bermakna, di mana banyak tantangan yang berhasil dihadapi berkat kolaborasi dan dukungan dari berbagai pihak.

Untuk itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum., selaku Rektor Universitas Ngudi Waluyo Semarang.
2. Bapak Iwan Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo Semarang.

3. Ibu Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan juga selaku Dosen Pembimbing Laporan Kinerja yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi secara intensif hingga tersusunnya laporan ini.
4. Ibu Zulmi Roestika Rini, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Penasihat Akademik, atas segala arahan dan perhatiannya selama proses studi berlangsung.
5. Segenap dosen dan civitas akademika Universitas Ngudi Waluyo Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berharga selama perkuliahan.
6. Bapak Kepala SD Negeri 6 Randudongkal, yang telah memberikan izin, dukungan, dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan pengembangan inovasi pembelajaran di sekolah yang beliau pimpin.
7. Ibu Guru kelas 1 SD Negeri 6 Randudongkal, atas kerja sama, dukungan, dan bimbingannya selama proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung.
8. Siswa-siswi kelas 1 SD Negeri 6 Randudongkal, yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sebagai subjek dalam pelaksanaan inovasi ini.
9. Suami tercinta, atas segala doa, dorongan, kesabaran, dan dukungan moril maupun materiil yang tiada henti diberikan selama penulis menjalani proses studi hingga penyusunan laporan ini.
10. Anak tercinta, yang menjadi sumber semangat dan inspirasi dalam setiap langkah perjuangan penulis menyelesaikan pendidikan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di tingkat sekolah dasar serta menjadi inspirasi bagi para pendidik untuk terus berinovasi dalam dunia pendidikan.

Ungaran, 26 Juli 2025

Penulis

Endang Supriyatiningih

NIM. 134232015

**PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE THINK PAIR
SHARE BERBANTUAN MEDIA “PETA BUTA INTERAKTIF” TERHADAP
PENINGKATAN PEMAHAMAN LETAK DAN NAMA PROVINSI DI
INDONESIA SISWA KELAS 4 DI SD NEGERI 6 RANDUDONGKAL**

Oleh: Endang Supriyatiningasih

NIM: 134232015

e-mail: endangsupriyatiningasih519@gmail.com

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Komputer dan Pendidikan
Universitas Ngudi Waluyo Semarang**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 SD Negeri 6 Randudongkal terhadap letak dan nama provinsi di Indonesia melalui penerapan model Cooperative Learning tipe Think Pair Share (TPS) berbantuan media "Peta Buta Interaktif". Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran IPS di kelas 4 adalah rendahnya kemampuan siswa dalam mengenali peta Indonesia secara detail, terutama dalam mengingat letak dan nama-nama provinsi. Hal ini disebabkan oleh metode konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Model Think Pair Share dipilih karena mampu mengajak siswa untuk berpikir mandiri (think), mendiskusikan ide bersama pasangan (pair), dan berbagi hasil diskusi dengan kelompok atau kelas (share). Pendekatan ini sangat relevan dengan tujuan pembelajaran IPS yang menekankan pemahaman, partisipasi aktif, dan kerja sama. Untuk menunjang penerapan model ini, digunakan media "Peta Buta Interaktif", yaitu peta Indonesia yang tidak mencantumkan nama provinsi melainkan diberi nomor acak. Dalam praktiknya, siswa mengocok gulungan nama provinsi dan diminta menunjukkan posisi provinsi yang sesuai berdasarkan nomor di peta. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan yang dirancang dengan pendekatan aktif, menyenangkan, dan menantang. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, menunjukkan peningkatan signifikan dalam mengenali letak provinsi, serta

mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. Media yang digunakan dinilai efektif dalam membangun keterampilan spasial dan memperkuat daya ingat siswa melalui pendekatan permainan edukatif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Cooperative Learning tipe Think Pair Share berbantuan media "Peta Buta Interaktif" efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap letak dan nama provinsi di Indonesia. Hasil ini memberikan rekomendasi positif bagi guru untuk memanfaatkan model pembelajaran inovatif yang menekankan interaksi, eksplorasi, dan visualisasi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Cooperative Learning, Think Pair Share, Peta Buta Interaktif, Letak Provinsi, IPS SD*

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.i
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KESEDIAAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Lingkup Pengabdian dan Pengembangan.....	2
1.2.1 Ruang Lingkup Kinerja	4
1.2.2 Inovasi Sekolah.....	5
1.3 Tujuan Tugas Akhir Program RPL	6
1.4 Manfaat Tugas Akhir Program RPL.....	7
BAB II TINJAUAN TEORI.....	10
2.1 Profil Tempat Bekerja	10
2.1.1 Profil SD Negeri 6 Randudongkal.....	10
2.1.2 Visi dan Misi SD Negeri 6 Randudongkal	11
2.1.3 Bidang yang Ditekuni SD Negeri 6 Randudongkal	13
2.2 Struktur SD Negeri 6 Randudongkal.....	15
2.3 Deskripsi Pekerjaan.....	16
2.4 Kajian Teori.....	17
2.4.1 Model Pembelajaran.....	17
2.4.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	18
2.4.3 Peta Buta Interaktif sebagai Media Pembelajaran IPS	21
BAB III KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN	24
3.1 Kinerja Pengabdian.....	24
3.2 Kinerja Pengembangan.....	25
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	27
BAB IV PEMBAHASAN.....	30
4.1 Gambaran Umum	30
4.2 Implementasi Inovasi.....	31
4.3 Hasil Implementasi	33
4.3.1 Hasil Tes Pemahaman Konsep.....	34
4.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar.....	36
4.3.3 Deskripsi Peningkatan.....	36

4.4 Analisis Pengembangan Inovasi.....	36
4.5 Keunggulan Inovasi	37
BAB V PENUTUP.....	39
5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Saran	41
5.3 Penutup	43
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	47
<i>Lampiran 1: Foto Inovasi Alat Peraga</i>	<i>47</i>
<i>Lampiran 2: Dokumentasi Foto Penelitian</i>	<i>48</i>

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memiliki peran strategis dalam membentuk wawasan, sikap, dan keterampilan peserta didik sejak dini. IPS tidak hanya mengajarkan fakta dan konsep, tetapi juga diarahkan untuk melatih siswa berpikir kritis, memahami hubungan ruang, serta menumbuhkan rasa cinta tanah air. Di kelas IV, salah satu materi yang sangat penting adalah pengenalan wilayah administratif Indonesia, khususnya letak serta nama provinsi. Materi ini menjadi dasar yang akan menopang pembelajaran IPS pada tingkat yang lebih kompleks di jenjang selanjutnya.

Namun kenyataannya, proses pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah persoalan. Banyak siswa menunjukkan keterbatasan dalam mengenali letak dan nama provinsi. Hasil pengamatan di kelas memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa hanya mampu menyebutkan provinsi-provinsi besar di Pulau Jawa, sedangkan mereka masih kesulitan ketika diminta menunjukkan letak provinsi lain di luar wilayah tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Suryani dan Handayani (2019) pun menguatkan temuan tersebut, di mana hanya sekitar 45% siswa kelas IV yang dapat menjawab dengan tepat pertanyaan tentang posisi provinsi di Indonesia. Kondisi ini menggambarkan bahwa pemahaman spasial siswa belum berkembang optimal dan metode pembelajaran yang ada belum berhasil memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Permasalahan semakin diperparah oleh model pembelajaran yang masih konvensional. Guru cenderung mengandalkan ceramah dan hafalan, sehingga siswa hanya berperan sebagai penerima informasi. Hal ini membuat siswa cepat merasa bosan, kurang terlibat, dan tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis maupun keterampilan sosial. Pranoto (2020) menegaskan bahwa pendekatan monoton dan satu arah seperti ini kurang mendukung pembelajaran IPS yang seharusnya menuntut interaksi, diskusi, serta eksplorasi aktif. Akibatnya, pembelajaran lebih banyak menghasilkan hafalan jangka pendek daripada pemahaman konseptual yang dapat dipertahankan dalam ingatan siswa.

Selain dari segi model, keterbatasan media pembelajaran juga menjadi kendala yang cukup signifikan. Pada umumnya guru hanya memanfaatkan peta

dinding atau ilustrasi di buku teks yang sifatnya statis dan kurang menarik. Padahal, menurut Sudjana dan Rivai (2017), media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam menjembatani konsep abstrak agar menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Kurangnya penggunaan media yang interaktif dan menyenangkan membuat siswa tidak terdorong untuk mengeksplorasi materi lebih jauh, sehingga hasil belajar pun menjadi kurang maksimal.

Sebagai solusi, dibutuhkan strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS). Model ini menuntut siswa untuk berpikir secara individu (think), kemudian mendiskusikan hasilnya dengan teman sebaya (pair), dan akhirnya menyampaikan ide atau jawaban kepada kelompok besar (share). Slavin (2015) menyebutkan bahwa TPS efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena menumbuhkan kerja sama, komunikasi, dan keterlibatan aktif antar siswa.

Untuk mendukung pelaksanaan model TPS, diperlukan media yang mampu menarik perhatian sekaligus memfasilitasi pemahaman siswa. Media Peta Buta Interaktif menjadi salah satu pilihan yang sesuai. Media ini berbentuk peta Indonesia tanpa label nama provinsi, tetapi dilengkapi dengan nomor acak pada tiap wilayah. Siswa secara bergantian mengambil gulungan kecil berisi nama provinsi, kemudian menebak letaknya berdasarkan nomor di peta. Nurhayati (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mempelajari konsep-konsep IPS, khususnya yang bersifat spasial.

Dengan penerapan model Think Pair Share berbantuan media Peta Buta Interaktif, proses pembelajaran IPS diharapkan menjadi lebih hidup, menarik, dan bermakna. Siswa tidak hanya menghafal, melainkan belajar melalui pengalaman nyata yang melibatkan kerja sama, diskusi, dan permainan edukatif. Dengan demikian, kemampuan siswa dalam memahami letak dan nama provinsi di Indonesia dapat meningkat secara signifikan sekaligus mendukung tercapainya tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian belajar, kolaborasi, serta penguatan Profil Pelajar Pancasila.

1.2 Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

Lingkup pengabdian dan pengembangan dalam tugas akhir ini mencakup pelaksanaan kegiatan pembelajaran inovatif di lingkungan sekolah dasar sebagai

wujud nyata kontribusi penulis dalam meningkatkan mutu proses belajar mengajar. Kegiatan ini dirancang sebagai bagian dari implementasi pembelajaran tematik terpadu, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas 4, dengan fokus pada pengenalan wilayah administratif Indonesia melalui pendekatan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berbasis media interaktif. Dalam hal ini, penulis menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) yang dipadukan dengan media “Peta Buta Interaktif” guna membentuk pengalaman belajar yang menarik, menantang, dan menyenangkan.

Inovasi pembelajaran ini muncul sebagai respon terhadap permasalahan pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru dan mengandalkan hafalan, yang berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam memahami peta Indonesia dan nama-nama provinsinya. Oleh karena itu, penulis menyusun dan menerapkan serangkaian kegiatan pembelajaran yang sistematis dan terstruktur dalam tiga pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa diperkenalkan dengan peta wilayah Indonesia melalui kegiatan eksplorasi, diskusi terbuka, dan pengenalan letak geografis pulau-pulau utama. Pertemuan kedua melibatkan penggunaan media “Peta Buta Interaktif” secara langsung, di mana siswa diminta menebak letak provinsi berdasarkan nomor acak menggunakan gulungan provinsi. Pembelajaran berlangsung dalam format think-pair-share yang mendorong siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan mempresentasikan hasilnya secara aktif. Pertemuan ketiga difokuskan pada evaluasi melalui kuis kelompok dan diskusi reflektif guna mengukur tingkat pemahaman siswa serta efektivitas metode dan media yang digunakan. Evaluasi ini tidak hanya mencakup hasil kognitif siswa, tetapi juga partisipasi, sikap kolaboratif, dan motivasi belajar yang muncul selama proses berlangsung. Seluruh proses ini dilaksanakan dengan pendekatan yang mengutamakan keterlibatan aktif siswa, pengembangan keterampilan abad 21 (komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis), serta pemanfaatan media yang mendukung visualisasi konsep secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, pengabdian dan pengembangan yang dilakukan dalam laporan ini bertujuan untuk mendorong penerapan praktik pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka yang menekankan pada kemandirian belajar, eksplorasi potensi peserta didik, dan penciptaan lingkungan belajar yang inklusif dan inspiratif. Dengan merancang kegiatan yang menggabungkan pendekatan kolaboratif dan media edukatif berbasis permainan, diharapkan siswa tidak hanya memahami materi secara mendalam, tetapi juga menumbuhkan minat terhadap pelajaran IPS sebagai

bagian penting dari wawasan kebangsaan. Ruang lingkup kinerja dalam laporan ini meliputi penerapan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan kooperatif TPS dan media pembelajaran visual interaktif. Implementasi dilakukan di kelas 4 SD Negeri 6 Randudongkal sebagai bagian dari kegiatan pengabdian berbasis praktik pembelajaran langsung. Fokus utamanya adalah peningkatan pemahaman konseptual siswa terhadap peta wilayah Indonesia, yang mencakup letak geografis dan nama-nama provinsi melalui kegiatan eksploratif, kolaboratif, dan reflektif. Seluruh rangkaian kegiatan bertujuan membentuk pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

1.2.1 Ruang Lingkup Kinerja

Ruang lingkup kinerja dalam laporan ini meliputi penerapan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) dengan media pembelajaran visual berupa "Peta Buta Interaktif" secara sistematis dan berorientasi pada hasil. Implementasi dilakukan secara langsung di kelas 4 SD Negeri 6 Randudongkal melalui serangkaian aktivitas terstruktur yang dilaksanakan dalam tiga pertemuan pembelajaran. Kegiatan ini dirancang sebagai bentuk nyata dari pelaksanaan praktik pengajaran berbasis pengalaman lapangan yang tidak hanya bertujuan menguji keefektifan suatu pendekatan, tetapi juga sebagai bagian dari pengembangan kemampuan reflektif guru dalam menilai dampak penggunaan strategi dan media terhadap pemahaman siswa.

Fokus utama ruang lingkup kinerja ini adalah pada upaya peningkatan pemahaman konseptual siswa terhadap materi peta wilayah Indonesia, termasuk letak geografis dan nama-nama provinsi, yang seringkali dianggap sulit karena sifatnya yang abstrak dan menuntut daya ingat tinggi. Dengan menggunakan media peta buta yang dilengkapi dengan nomor acak pada masing-masing provinsi serta didukung aktivitas pengocokan gulungan nama provinsi, siswa dilibatkan dalam proses penebakan dan pemetaan yang melatih keterampilan berpikir spasial, analitis, dan kolaboratif.

Ruang lingkup ini juga mencakup kegiatan observasi langsung terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, mulai dari kemampuan individu dalam berpikir mandiri (think), kemampuan berdiskusi secara berpasangan (pair), hingga keberanian dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas (share). Selain itu, dilakukan pula evaluasi formatif dan sumatif guna menilai sejauh mana peningkatan pemahaman terjadi, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun sosial. Hasil evaluasi ini menjadi dasar pertimbangan

dalam refleksi guru terhadap efektivitas penggunaan model dan media pembelajaran yang diterapkan.

Dengan demikian, ruang lingkup kinerja dalam laporan ini tidak hanya terbatas pada pelaksanaan teknis kegiatan belajar mengajar, melainkan juga menyentuh dimensi perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi, dan refleksi dalam konteks pembelajaran inovatif berbasis praktik lapangan yang relevan dan berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Kegiatan ini sepenuhnya selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran abad 21 serta mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya partisipasi aktif, diferensiasi pembelajaran, dan pembentukan profil pelajar Pancasila.

1.2.2 Inovasi Sekolah

Inovasi Sekolah Kegiatan ini menjadi bagian dari inovasi sekolah karena menggabungkan metode pembelajaran modern berbasis kolaborasi dengan media yang dirancang secara kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share yang dikombinasikan dengan media "Peta Buta Interaktif" menjadi sebuah pendekatan baru yang tidak hanya membangkitkan minat belajar siswa, tetapi juga menyesuaikan dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Inovasi ini ditujukan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, komunikatif, dan bermakna, di mana siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung dan eksploratif.

Penggunaan peta buta sebagai media utama bertujuan untuk menghindari pembelajaran yang bersifat hafalan semata. Peta tersebut tidak mencantumkan nama-nama provinsi, melainkan hanya menunjukkan bentuk dan letaknya secara visual dengan diberi nomor, sehingga siswa ditantang untuk menebak berdasarkan gulungan nama provinsi yang mereka dapatkan. Aktivitas ini menciptakan interaksi yang dinamis antar siswa, melatih keterampilan berpikir spasial, mengembangkan kemampuan visual, serta memperkuat pemahaman terhadap pembagian wilayah Indonesia secara menyenangkan dan kompetitif.

Lebih dari itu, pendekatan Think Pair Share yang digunakan memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berpikir secara mandiri, berbagi pemikiran dengan pasangan, dan mengkomunikasikan ide mereka di hadapan teman-teman dalam suasana yang positif dan suportif. Hal ini secara tidak langsung mengembangkan kemampuan komunikasi dua arah, keberanian menyampaikan pendapat, dan sikap menghargai pendapat orang lain. Inovasi ini menekankan

pentingnya proses kolaboratif dan partisipatif dalam pembelajaran, yang sangat sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka dan pembentukan Profil Pelajar Pancasila.

Penerapan strategi inovatif ini juga berkontribusi terhadap penguatan kompetensi guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan relevan dengan kondisi peserta didik. Di sisi lain, siswa menjadi lebih aktif, terlibat, dan termotivasi karena proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Suasana kelas yang awalnya pasif menjadi lebih hidup, penuh interaksi, dan memberikan pengalaman belajar yang tidak mudah dilupakan.

Inovasi ini diharapkan tidak hanya memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam materi IPS, tetapi juga menjadi inspirasi bagi guru lain dalam mengembangkan model dan media pembelajaran yang serupa. Dengan kata lain, inovasi ini dapat dijadikan contoh praktik baik (*best practice*) yang dapat direplikasi, dimodifikasi, dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah lain untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan menyenangkan.

1.3 Tujuan Tugas Akhir Program RPL

Tugas akhir Program Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) ini disusun sebagai bentuk dokumentasi reflektif sekaligus akademik yang merepresentasikan pengalaman dan kontribusi nyata penulis dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Tujuan utama dari penyusunan laporan ini adalah memberikan gambaran yang utuh mengenai praktik pembelajaran inovatif yang tidak hanya berorientasi pada hasil belajar siswa, tetapi juga menyentuh aspek pedagogi modern yang responsif terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik abad ke-21.

Melalui penerapan model Cooperative Learning tipe Think Pair Share (TPS) yang dipadukan dengan media "Peta Buta Interaktif", tugas akhir ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan secara sistematis perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proses pembelajaran IPS di kelas 4 SD Negeri 6 Randudongkal yang mengintegrasikan strategi pembelajaran kolaboratif dengan media visual interaktif berbasis permainan edukatif.

2. Menganalisis efektivitas model pembelajaran TPS berbantuan media peta buta terhadap peningkatan pemahaman siswa tentang letak dan nama-nama provinsi di Indonesia, ditinjau dari segi kognitif, afektif, serta sosial.
3. Mengevaluasi dampak implementasi pendekatan pembelajaran inovatif terhadap motivasi belajar, keaktifan siswa dalam diskusi kelompok, dan keberanian menyampaikan pendapat secara terbuka.
4. Menjadi sarana refleksi bagi penulis dalam mengembangkan keterampilan pedagogik, kreativitas dalam merancang media pembelajaran, serta kemampuan mengevaluasi dan menyesuaikan strategi mengajar sesuai dinamika kelas.
5. Memberikan kontribusi nyata dalam praktik baik (best practice) pembelajaran IPS, yang dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi bagi guru lain, calon guru, maupun peneliti yang ingin mengeksplorasi pendekatan pembelajaran aktif yang menyenangkan dan kontekstual.
6. Mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka dengan menekankan pentingnya pembelajaran berdiferensiasi, penguatan karakter siswa melalui Profil Pelajar Pancasila, serta penciptaan lingkungan belajar yang eksploratif, partisipatif, dan berorientasi pada kebutuhan siswa.

Dengan demikian, tujuan dari tugas akhir RPL ini tidak semata-mata berorientasi pada pemenuhan persyaratan akademik, melainkan juga diarahkan untuk memberikan dampak yang berkelanjutan terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan pengembangan profesionalisme pendidik dalam menyikapi tantangan pendidikan di era modern.

1.4 Manfaat Tugas Akhir Program RPL

1. Bagi siswa, kegiatan ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan memperkuat pemahaman tentang pembagian wilayah Indonesia secara menyenangkan, visual, dan interaktif. Melalui aktivitas eksploratif menggunakan media "Peta Buta Interaktif", siswa dapat meningkatkan kemampuan mengenali letak dan nama-nama provinsi, melatih daya ingat spasial, serta membentuk pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual.
2. Bagi guru, tugas akhir ini menjadi contoh konkret dari penerapan strategi pembelajaran aktif dan kolaboratif yang dapat diadaptasi dalam materi IPS

maupun mata pelajaran lainnya. Guru dapat menggunakan model pembelajaran Think Pair Share sebagai sarana untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi melalui kegiatan berpasangan dan kelompok.

3. Bagi sekolah, kegiatan ini memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan mutu inovasi pembelajaran di tingkat satuan pendidikan. Penerapan media edukatif sederhana namun efektif seperti "Peta Buta Interaktif" dapat menjadi inspirasi untuk memperkaya metode pembelajaran, sekaligus memperkuat budaya sekolah yang mendukung pembelajaran berbasis pengalaman dan pemanfaatan media kreatif.
4. Bagi penulis, penyusunan dan pelaksanaan tugas akhir ini memberikan pengalaman langsung dalam merancang, menerapkan, dan merefleksikan model pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Proses ini memperkuat kompetensi pedagogik, kreativitas dalam mengembangkan media, serta kemampuan evaluasi pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan mengajar di masa depan.
5. Bagi peneliti selanjutnya, tugas akhir ini dapat menjadi referensi awal untuk pengembangan kajian serupa dengan cakupan yang lebih luas, pendekatan yang lebih variatif, atau media yang lebih kompleks dan berbasis teknologi. Penelitian ini juga membuka peluang untuk dilakukan pengujian lanjutan dalam skala yang lebih besar, baik dari sisi populasi, durasi pelaksanaan, maupun integrasi dengan kurikulum lain yang relevan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan pijakan awal bagi eksplorasi lebih lanjut tentang efektivitas model pembelajaran kolaboratif berbasis media interaktif di lingkungan sekolah dasar.
6. Bagi instansi pendidikan dan pengambil kebijakan, hasil dari tugas akhir ini dapat menjadi pertimbangan dalam merumuskan kebijakan peningkatan mutu pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Pendekatan pembelajaran yang berbasis kolaboratif dan media interaktif seperti ini dapat dijadikan model dalam pengembangan program pelatihan guru, penyusunan kurikulum tematik, serta penyediaan media pembelajaran yang relevan dan kontekstual. Dengan mendorong adopsi metode yang inovatif, pihak sekolah maupun dinas pendidikan dapat lebih strategis dalam memajukan kualitas pendidikan, khususnya dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial yang mengedepankan pemahaman wilayah, budaya, dan kebangsaan.

7. Bagi lembaga penyedia pelatihan guru atau organisasi profesi kependidikan, tugas akhir ini dapat dijadikan contoh materi pelatihan atau workshop dalam rangka peningkatan kapasitas guru. Model pembelajaran TPS dan media "Peta Buta Interaktif" dapat digunakan sebagai bahan praktik dalam pelatihan inovasi pembelajaran, pengembangan perangkat ajar, serta penyusunan modul kontekstual yang aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan lapangan. Dengan demikian, hasil tugas akhir ini dapat mendorong terbentuknya komunitas pembelajar yang aktif dan berdaya guna di kalangan pendidik.
8. Bagi mahasiswa pendidikan, khususnya calon guru sekolah dasar, laporan ini dapat menjadi bahan pembelajaran kontekstual yang memperkaya wawasan mereka tentang implementasi strategi pembelajaran inovatif di lapangan. Dengan mempelajari pengalaman nyata melalui laporan ini, mahasiswa dapat memperoleh gambaran konkret mengenai penerapan model TPS dan penggunaan media yang kreatif, sekaligus mempersiapkan diri menjadi pendidik yang adaptif dan profesional.
9. Bagi komunitas pendidikan dan pemerhati literasi geografis, tugas akhir ini menunjukkan pentingnya pendekatan visual-spasial dalam pembelajaran IPS. Penggunaan peta interaktif yang menantang siswa untuk berpartisipasi aktif membuka ruang bagi terciptanya budaya belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Hal ini dapat mendorong kolaborasi lintas sektor antara pendidik, pengembang media, dan komunitas dalam menciptakan inovasi pembelajaran berbasis kearifan lokal dan teknologi sederhana.

BAB II TINJAUAN TEORI

2.1 Profil Tempat Bekerja

2.1.1 Profil SD Negeri 6 Randudongkal

SD Negeri 6 Randudongkal merupakan salah satu satuan pendidikan formal tingkat dasar yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Pemalang, Provinsi Jawa Tengah. Sekolah ini berlokasi di Jl. Gatot Subroto No. 480, Desa Randudongkal, Kecamatan Randudongkal, Kabupaten Pemalang, dengan kode pos 52353. Berdiri sejak tanggal 1 Agustus 1985, keberadaan sekolah ini telah menjadi bagian penting dari sejarah pendidikan dasar di daerah tersebut.

Sebagai sekolah negeri yang berstatus milik Pemerintah Daerah, SD Negeri 6 Randudongkal terus mengalami perkembangan baik dari segi kurikulum maupun manajemen sekolah. Pada tahun 2022, sekolah ini memperoleh akreditasi B berdasarkan SK Akreditasi No. 1857/BAN-SM/SK/2022 yang dikeluarkan pada tanggal 30 November 2022. Adapun Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) adalah 20324307, dan Nomor Statistik Sekolah (NSS) adalah 101032707054.

Saat ini, SD Negeri 6 Randudongkal menyelenggarakan pendidikan dengan sistem waktu sehari penuh (6 hari/minggu). Dengan daya listrik sebesar 900 kWh dan akses internet Speedy Telkom, sekolah ini sudah memiliki dukungan infrastruktur dasar untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif. Komunikasi daring sekolah dilakukan melalui email resmi: sdn06randudongkal@gmail.com, meskipun belum memiliki situs web sekolah.

Sebagai institusi pendidikan dasar, SD Negeri 6 Randudongkal berupaya menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, bermutu, dan berkeadilan bagi seluruh peserta didik. Sekolah ini telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, yang mendorong penguatan karakter dan pembentukan Profil Pelajar Pancasila, melalui pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Jumlah peserta didik di SD Negeri 6 Randudongkal berkisar antara 100 hingga 150 siswa, tersebar dari kelas I hingga kelas VI. Kegiatan pembelajaran dipandu oleh guru-guru yang memiliki kualifikasi akademik minimal Sarjana (S1) dan telah mengikuti program sertifikasi pendidik. Para guru dikenal berdedikasi tinggi serta mampu menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan, sejalan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Dari segi sarana dan prasarana, sekolah ini memiliki ruang kelas yang memadai, ruang guru, perpustakaan, lapangan olahraga, kamar mandi guru dan siswa, musola, taman serta kamar kecil yang bersih. Meskipun belum dilengkapi dengan fasilitas modern, pengelolaan lingkungan dilakukan dengan baik untuk menciptakan suasana belajar yang sehat dan nyaman. Fasilitas media dan alat peraga pembelajaran pun terus ditingkatkan, terutama yang berkaitan dengan literasi dan numerasi.

Manajemen sekolah dipimpin oleh seorang kepala sekolah yang visioner dan partisipatif, yang berorientasi pada peningkatan mutu pendidikan melalui keterlibatan semua warga sekolah. Hubungan yang harmonis antara guru, siswa, orang tua, dan masyarakat sekitar dijalin melalui berbagai kegiatan seperti rapat komite, kegiatan keagamaan, lomba-lomba antar kelas, hingga kerja bakti bersama.

Untuk mendukung pengembangan potensi siswa, SD Negeri 6 Randudongkal aktif mengikuti berbagai program nasional seperti Gerakan Literasi Sekolah (GLS), Gerakan Sekolah Sehat (GSS), serta menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler yang bertujuan menggali minat dan bakat siswa. Selain itu, inovasi pembelajaran juga terus dikembangkan, misalnya melalui penggunaan media berbasis lingkungan dan alat peraga sederhana hasil inisiatif guru.

Nilai-nilai utama seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan cinta tanah air ditanamkan dalam semua kegiatan pembelajaran maupun kegiatan sekolah lainnya. Hal ini bertujuan untuk membentuk karakter siswa yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga kuat secara moral dan sosial.

Dengan segala potensi dan keterbatasan yang dimiliki, SD Negeri 6 Randudongkal terus berkomitmen menjadi lembaga pendidikan yang relevan dengan kebutuhan zaman. Melalui kolaborasi antara pendidik, tenaga kependidikan, orang tua siswa, serta pemerintah daerah, sekolah ini tumbuh sebagai tempat belajar yang humanis, inklusif, dan transformatif, serta mampu mencetak lulusan yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

2.1.2 Visi dan Misi SD Negeri 6 Randudongkal

Visi Sekolah

“Terwujudnya peserta didik yang cerdas, berkarakter, dan peduli lingkungan.”

Visi ini mencerminkan komitmen SD Negeri 6 Randudongkal dalam membentuk generasi muda yang tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas moral dan kepekaan terhadap keberlanjutan lingkungan. Visi ini menjadi arah strategis sekolah dalam seluruh proses penyelenggaraan pendidikan dan pengembangan karakter peserta didik. Dalam konteks Kurikulum Merdeka dan penguatan Profil Pelajar Pancasila, visi ini sangat relevan sebagai landasan dalam membangun ekosistem pendidikan yang utuh dan transformatif.

Misi Sekolah

Untuk mewujudkan visi tersebut, SD Negeri 6 Randudongkal merumuskan misi sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan (PAIKEM).

Sekolah berkomitmen untuk menciptakan suasana belajar yang membangun semangat siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif. Melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis aktivitas, eksplorasi, dan teknologi, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih efektif dan bermakna.

2. Menumbuhkan semangat keunggulan akademik dan non-akademik. SD Negeri 6 Randudongkal memberikan perhatian seimbang terhadap pencapaian akademik dan pengembangan potensi minat dan bakat siswa. Hal ini diwujudkan melalui kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler yang mendorong prestasi, baik dalam bidang sains, seni, olahraga, maupun kepemimpinan siswa.

3. Menanamkan nilai-nilai karakter melalui pembiasaan positif di lingkungan sekolah.

Penanaman karakter menjadi bagian integral dalam keseharian aktivitas siswa, seperti melalui program rutin (literasi pagi, jumat bersih, doa bersama, dan kegiatan sosial) yang menginternalisasi nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, kejujuran, toleransi, dan gotong royong.

4. Menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran yang efektif.

Sekolah terus berupaya melakukan pengelolaan dan pengembangan fasilitas pendidikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Penyediaan ruang belajar yang nyaman, media pembelajaran yang relevan, serta akses

terhadap teknologi informasi menjadi prioritas dalam mendukung proses belajar-mengajar yang optimal.

5. Mendorong keterlibatan aktif orang tua dan masyarakat dalam proses pendidikan.

SD Negeri 6 Randudongkal membangun sinergi dengan keluarga dan masyarakat melalui berbagai forum seperti rapat komite sekolah, kegiatan parenting, dan pelibatan dalam program sekolah. Kemitraan ini dipandang penting dalam memperkuat lingkungan belajar yang kolaboratif dan berkelanjutan.

Dengan visi dan misi tersebut, SD Negeri 6 Randudongkal bertekad menjadi institusi pendidikan dasar yang adaptif terhadap tantangan zaman, berakar pada nilai-nilai budaya lokal, dan berorientasi pada pengembangan sumber daya manusia yang unggul secara holistik.

2.1.3 Bidang yang Ditekuni SD Negeri 6 Randudongkal

SD Negeri 6 Randudongkal memiliki fokus pengembangan yang terarah pada beberapa bidang strategis yang sejalan dengan kebijakan nasional pendidikan, khususnya dalam implementasi Kurikulum Merdeka, penguatan literasi dan numerasi dasar, serta pengembangan Profil Pelajar Pancasila. Bidang-bidang ini menjadi pilar utama dalam mendukung proses pembelajaran yang holistik, transformatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di abad ke-21.

1. Penguatan Literasi dan Numerasi Dasar

Salah satu bidang yang menjadi prioritas utama adalah peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa, khususnya pada fase-fase awal pendidikan (kelas I hingga kelas III). SD Negeri 6 Randudongkal menyadari bahwa kemampuan membaca permulaan merupakan fondasi krusial yang akan menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran di tingkat selanjutnya. Oleh karena itu, berbagai pendekatan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran literasi, seperti penggunaan media konkret, strategi pembelajaran tematik integratif, dan inovasi berbasis permainan edukatif, seperti media "Pohon Huruf Ceria".

Di bidang numerasi, pendekatan pembelajaran kontekstual dengan penggunaan benda nyata, soal cerita, serta integrasi kehidupan sehari-hari

terus dioptimalkan untuk membantu siswa memahami konsep matematika secara bermakna.

2. Implementasi Kurikulum Merdeka

SD Negeri 6 Randudongkal merupakan salah satu sekolah yang secara aktif mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan ruang lebih luas bagi guru dan sekolah untuk berinovasi, menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik, serta memperkuat peran guru sebagai fasilitator dan pendamping belajar. Salah satu bentuk konkret implementasinya adalah pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang mengangkat tema-tema relevan seperti gaya hidup berkelanjutan, budaya lokal, dan kewirausahaan.

Melalui kegiatan proyek tersebut, siswa tidak hanya belajar pengetahuan kognitif, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai karakter, keterampilan sosial, dan kemampuan berpikir kritis serta kreatif.

3. Pengembangan Kecakapan Hidup dan Karakter

Selain bidang akademik, SD Negeri 6 Randudongkal juga berkomitmen mengembangkan karakter dan kecakapan hidup siswa melalui pendekatan pembiasaan positif dan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan seperti pramuka, seni tari, olahraga, dan kegiatan berbasis lingkungan (seperti bank sampah sekolah dan taman literasi) menjadi sarana pengembangan potensi siswa secara utuh.

Sekolah ini juga aktif menanamkan nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, gotong royong, dan toleransi melalui program-program sekolah berbasis karakter. Hal ini dilakukan untuk mendukung misi sekolah dalam menciptakan peserta didik yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara emosional dan sosial.

4. Digitalisasi Pembelajaran dan Penguatan Literasi Digital

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, SD Negeri 6 Randudongkal juga mulai mengadopsi pendekatan digital dalam proses pembelajaran. Meskipun berada di lingkungan semi-perkotaan, sekolah terus berupaya memanfaatkan teknologi secara bijak dan proporsional melalui pelatihan guru, pengenalan aplikasi pembelajaran interaktif, serta

penyediaan akses literasi digital yang sesuai dengan jenjang pendidikan dasar.

Dengan bidang-bidang unggulan tersebut, SD Negeri 6 Randudongkal menunjukkan komitmennya sebagai lembaga pendidikan dasar yang progresif, inklusif, dan responsif terhadap kebutuhan zaman. Fokus pada literasi dasar, inovasi kurikulum, penguatan karakter, dan pemanfaatan teknologi menjadi kekuatan utama dalam mendukung pencapaian kualitas pendidikan yang berkelanjutan.

2.2 Struktur SD Negeri 6 Randudongkal

Struktur organisasi di SD Negeri 6 Randudongkal terdiri atas kepala sekolah, guru kelas, guru Pendidikan Agama Islam (PAI), guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK), tenaga kependidikan, serta komite sekolah. Setiap elemen dalam struktur ini memiliki peran strategis dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan di sekolah.

Kepala sekolah bertanggung jawab penuh atas pengelolaan dan pengembangan seluruh aspek pendidikan di sekolah, mulai dari manajemen kurikulum, kesiswaan, hingga sarana prasarana. Dalam pelaksanaan tugasnya, kepala sekolah dibantu oleh tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang bekerja secara profesional dan kolaboratif.

Adapun struktur guru kelas dan mata pelajaran di SD Negeri 6 Randudongkal adalah sebagai berikut:

- Kelas I: Ibu Fadiah
- Kelas II: Ibu Wiwi Rosilawati
- Kelas III: Ibu Anita Larasati
- Kelas IV: Ibu Endang
- Kelas V: Ibu Siti S.
- Kelas VI: Bapak Prasetyo

Untuk mata pelajaran keagamaan (PAI) dan olahraga, berikut adalah penanggung jawabnya:

- Guru Pendidikan Agama Islam (PAI): Ibu Ida dan Bapak Ade Permana

- Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK): Bapak Bagus Yuda

Tenaga kependidikan juga memainkan peran penting dalam mendukung operasional sekolah, seperti tata usaha, kebersihan, dan pelayanan administrasi lainnya. Selain itu, komite sekolah berfungsi sebagai mitra sekolah dalam merancang kebijakan serta memberikan dukungan moral dan material demi kelancaran kegiatan pembelajaran dan pengembangan sekolah.

Hubungan dan kerjasama antar elemen sekolah berjalan secara harmonis dan produktif, menciptakan sinergi yang positif dalam mewujudkan lingkungan pendidikan yang kondusif, partisipatif, dan berkualitas.

2.3 Deskripsi Pekerjaan

Sebagai guru kelas di SD Negeri 6 Randudongkal, penulis memiliki tanggung jawab utama dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi proses pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan kontekstual. Khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas 4, penulis berfokus pada peningkatan pemahaman siswa terhadap letak geografis dan nama-nama provinsi di Indonesia melalui pendekatan pembelajaran kolaboratif dan berbasis media visual.

Dalam pelaksanaan tugas, penulis menerapkan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Think Pair Share (TPS) yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi siswa. Model ini dikolaborasikan dengan media “Peta Buta Interaktif,” yaitu media peta tanpa nama provinsi yang dilengkapi dengan penomoran dan gulungan nama provinsi sebagai alat bantu eksploratif. Strategi ini menciptakan pembelajaran yang berbasis permainan edukatif, mendorong siswa aktif menebak, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil temuannya dalam suasana yang kompetitif namun tetap menyenangkan.

Penulis juga terlibat aktif dalam pengembangan perangkat ajar berbasis Kurikulum Merdeka dan kegiatan reflektif berbasis komunitas guru seperti Kelompok Kerja Guru (KKG). Selain menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan melakukan penilaian otentik terhadap hasil belajar siswa, penulis juga menggagas integrasi teknologi sederhana dalam media ajar serta mendorong pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar kontekstual.

Seluruh kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa secara berkelanjutan serta menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut kreativitas, fleksibilitas, dan keterlibatan aktif peserta didik

2.4 Kajian Teori

2.4.1 Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Think Pair Share (TPS)

Think Pair Share (TPS) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Frank Lyman pada tahun 1981. Model ini memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara mandiri mengenai suatu masalah (*think*), kemudian berdiskusi dengan teman sebaya (*pair*), dan akhirnya menyampaikan hasil pemikirannya di hadapan kelompok besar (*share*). Menurut Slavin (2015), TPS efektif meningkatkan pemahaman karena memberi ruang kepada siswa untuk mengolah informasi secara individu sekaligus belajar dari interaksi sosial. Trianto (2018) menambahkan bahwa TPS sesuai diterapkan di sekolah dasar karena melatih keberanian, melibatkan seluruh siswa, dan menumbuhkan kebiasaan belajar aktif.

b. Sintaks/Langkah-langkah Model TPS

Menurut Lyman dalam Trianto (2018), langkah-langkah TPS terdiri atas:

1. Think (berpikir) – Guru mengajukan pertanyaan atau permasalahan, kemudian siswa diberi waktu untuk berpikir secara individu mengenai jawaban atau solusi.
2. Pair (berpasangan) – Siswa berpasangan dengan teman sebaya untuk mendiskusikan hasil pikirannya. Diskusi ini memungkinkan pertukaran ide, klarifikasi, serta memperkaya pemahaman.
3. Share (berbagi) – Setiap pasangan berbagi hasil diskusinya kepada kelompok besar atau seluruh kelas. Guru memfasilitasi proses berbagi ini sehingga semua siswa terlibat dalam pembelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan TPS

- Kelebihan:
 - Melatih siswa berpikir kritis dan mandiri.
 - Memberikan kesempatan partisipasi bagi seluruh siswa, termasuk yang biasanya pasif.

- Menumbuhkan keberanian menyampaikan pendapat.
- Mendorong kerja sama dan komunikasi antarsiswa.
- Kekurangan:
 - Membutuhkan alokasi waktu yang lebih banyak dibandingkan ceramah.
 - Kurang efektif jika kelas terlalu besar dan tidak terkontrol.
 - Memerlukan keterampilan guru dalam mengatur diskusi agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

d. Penelitian Terdahulu tentang TPS

Beberapa penelitian mendukung efektivitas model TPS dalam pembelajaran IPS maupun mata pelajaran lain. Penelitian oleh Wulandari (2020) menunjukkan bahwa penerapan TPS mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD. Hasil serupa ditemukan oleh Rahayu (2019) yang membuktikan bahwa TPS dapat meningkatkan pemahaman konsep geografis karena siswa terlibat aktif dalam diskusi. Dengan demikian, penerapan TPS terbukti relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

2.4.2 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu komponen penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut Mayer (2017), media interaktif memberikan peluang terjadinya pembelajaran dua arah antara peserta didik dan materi ajar melalui keterlibatan langsung, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Media ini mampu menyajikan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa sekolah dasar yang cenderung visual dan kinestetik.

Dalam konteks penelitian ini, media yang digunakan adalah "Peta Buta Interaktif". Media ini dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap letak dan nama provinsi di Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan partisipatif. Peta tidak mencantumkan nama provinsi, melainkan hanya diberi nomor, dan siswa harus mencocokkannya dengan gulungan berisi nama provinsi yang diambil secara acak. Kegiatan ini melibatkan aktivitas berpikir, berdiskusi, serta refleksi dalam suasana kompetitif yang sehat.

Menurut Arsyad (2021), media pembelajaran yang efektif harus memiliki karakteristik komunikatif, menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. “Peta Buta Interaktif” memenuhi keempat kriteria tersebut karena menyajikan informasi geografis dalam bentuk permainan edukatif yang merangsang rasa ingin tahu siswa dan mendorong kolaborasi.

Keunggulan Media Pembelajaran Interaktif:

1. Meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Media interaktif mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar melalui aktivitas fisik dan diskusi kelompok, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi pasif.
2. Mempermudah pemahaman materi abstrak menjadi lebih konkret. Konsep spasial seperti letak provinsi lebih mudah dipahami melalui visualisasi langsung pada peta dan interaksi dengan media.
3. Menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa melalui permainan edukatif. Format permainan seperti pengocokan nama provinsi dan penunjukkan lokasi di peta menjadikan pembelajaran terasa menyenangkan dan kompetitif.
4. Mengembangkan keterampilan abad 21 seperti kerja sama, komunikasi, dan berpikir kritis. Melalui diskusi dalam kelompok kecil, siswa belajar menyampaikan pendapat, mendengarkan, serta menghargai perbedaan pendapat.
5. Mudah direproduksi dan diadaptasi oleh guru sesuai konteks lokal sekolah. Media ini dapat dibuat dari bahan sederhana dan disesuaikan dengan kebutuhan daerah, menjadikannya sebagai solusi ekonomis namun berdampak besar dalam pembelajaran. Kelemahan Media Pembelajaran Interaktif:

6. Membutuhkan waktu persiapan dan pengarahan yang cukup panjang, terutama dalam merancang desain media yang menarik dan menyesuaikan nomor provinsi secara acak agar tidak membingungkan siswa.
7. Efektivitas bergantung pada peran aktif guru sebagai fasilitator. Jika guru kurang maksimal dalam mengarahkan dan mengelola kegiatan, maka potensi manfaat dari media ini tidak akan optimal.
8. Risiko gangguan fokus belajar siswa, terutama jika kegiatan dianggap terlalu bersifat permainan tanpa kontrol yang cukup terhadap tujuan pembelajaran.

9. Tidak semua siswa memiliki gaya belajar visual atau spasial yang dominan. Bagi siswa dengan kesulitan visual atau kognitif tertentu, media ini bisa menjadi tantangan dan memerlukan adaptasi tambahan.
10. Keterbatasan cakupan materi. Media ini hanya efektif untuk materi-materi yang bersifat spasial atau visual seperti letak geografis, tetapi tidak cocok untuk konsep IPS lain seperti nilai-nilai sosial atau ekonomi yang lebih abstrak.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti “Peta Buta Interaktif” menjadi solusi strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, relevan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Media ini juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman dan eksplorasi langsung.

2.4.3 Peta Buta Interaktif sebagai Media Pembelajaran IPS

Media "Peta Buta Interaktif" merupakan alat bantu visual yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar, khususnya pada materi letak dan nama-nama provinsi di Indonesia. Media ini berbentuk peta Indonesia yang tidak mencantumkan nama provinsi, melainkan hanya menampilkan bentuk wilayah dengan penomoran acak. Untuk melengkapinya, disediakan gulungan kecil berisi nama-nama provinsi yang akan diundi oleh siswa secara acak. Siswa kemudian diminta menebak dan menunjukkan lokasi provinsi yang mereka peroleh sesuai dengan nomor pada peta.

Pendekatan ini digunakan untuk mendukung pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS), di mana siswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga berdiskusi dan menyampaikan hasil pemikirannya secara kolaboratif. Media ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang, karena siswa dituntut untuk aktif berpartisipasi, berpikir kritis, dan mengenali bentuk serta letak geografis Indonesia secara lebih konkret.

Keunggulan media "Peta Buta Interaktif" terletak pada sifatnya yang sederhana, menarik, serta mendorong eksplorasi dan partisipasi aktif siswa. Melalui kegiatan pengocokan nama provinsi dan penunjukkan lokasi pada peta, pembelajaran menjadi interaktif, memperkuat daya ingat spasial, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap peta dan wilayah Indonesia. Dalam praktiknya, media ini digunakan dalam tiga pertemuan, mencakup pengenalan

materi, eksplorasi peta dengan kegiatan permainan, dan evaluasi melalui kuis kelompok serta refleksi pembelajaran.

Dengan penggunaan media ini, proses pembelajaran IPS menjadi lebih hidup dan bermakna. Siswa tidak hanya belajar mengenal nama-nama provinsi secara hafalan, tetapi melalui pengalaman langsung yang menyenangkan dan edukatif. Penggunaan "Peta Buta Interaktif" terbukti efektif dalam membantu siswa menguasai materi pembagian wilayah Indonesia dan direkomendasikan sebagai media pembelajaran alternatif untuk mendukung Kurikulum Merdeka serta penguatan Profil Pelajar Pancasila.

2.4.3 Peta Buta Interaktif sebagai Media Pembelajaran IPS

Media "Peta Buta Interaktif" merupakan alat bantu visual inovatif yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar, khususnya pada materi letak dan nama-nama provinsi di Indonesia. Media ini menampilkan peta wilayah Indonesia tanpa label nama provinsi, melainkan hanya dengan penomoran acak pada tiap wilayah. Siswa diminta mengocok gulungan berisi nama provinsi dan mencocokkan hasil undian tersebut dengan nomor yang sesuai pada peta.

Menurut Piaget dalam teori perkembangan kognitif, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka memahami konsep dengan lebih baik melalui benda nyata dan visualisasi. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sugiyanto (2020), yang menyatakan bahwa media visual sangat efektif digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep geografis karena mampu memberikan gambaran spasial yang konkret.

Pendekatan ini semakin efektif ketika digabungkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS), yang memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir mandiri, berdiskusi dengan pasangan, lalu mempresentasikan hasilnya kepada kelas. Melalui sinergi antara metode dan media, pembelajaran IPS tidak lagi bersifat hafalan, melainkan berbasis pengalaman belajar aktif yang menyenangkan dan kompetitif.

Media ini juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian oleh Nurhayati (2019), yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan edukatif

mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS serta memperkuat kemampuan visual-spasial mereka.

Penggunaan media "Peta Buta Interaktif" dilaksanakan dalam tiga pertemuan, yaitu:

1. Pertemuan pertama: Pengenalan materi letak provinsi dan demonstrasi penggunaan media.
2. Pertemuan kedua: Pelaksanaan permainan tebak nama provinsi berdasarkan nomor dan diskusi kelompok.
3. Pertemuan ketiga: Refleksi dan evaluasi pemahaman siswa melalui kuis dan presentasi kelompok.

Keunggulan dari media ini tidak hanya pada segi keterlibatan siswa, tetapi juga dari sisi efisiensi dan kemudahan implementasi. Guru dapat membuatnya dari bahan sederhana namun berdampak signifikan dalam meningkatkan hasil belajar. Meskipun demikian, media ini tetap membutuhkan fasilitasi guru secara optimal agar pembelajaran tetap terarah pada tujuan.

Dengan demikian, "Peta Buta Interaktif" dapat menjadi alternatif media yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan mendukung prinsip pembelajaran Kurikulum Merdeka yang berbasis pada eksplorasi, interaksi sosial, serta penguatan Profil Pelajar Pancasila. Media "Peta Buta Interaktif" merupakan alat bantu visual yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar, khususnya pada materi letak dan nama-nama provinsi di Indonesia. Media ini berbentuk peta Indonesia yang tidak mencantumkan nama provinsi, melainkan hanya menampilkan bentuk wilayah dengan penomoran acak. Untuk melengkapinya, disediakan gulungan kecil berisi nama-nama provinsi yang akan diundi oleh siswa secara acak. Siswa kemudian diminta menebak dan menunjukkan lokasi provinsi yang mereka peroleh sesuai dengan nomor pada peta.

Pendekatan ini digunakan untuk mendukung pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS), di mana siswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga berdiskusi dan menyampaikan hasil pemikirannya secara kolaboratif. Media ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang, karena siswa dituntut untuk aktif berpartisipasi, berpikir kritis, dan mengenali bentuk serta letak geografis Indonesia secara lebih konkret.

Keunggulan media "Peta Buta Interaktif" terletak pada sifatnya yang sederhana, menarik, serta mendorong eksplorasi dan partisipasi aktif siswa. Melalui kegiatan pengocokan nama provinsi dan penunjukkan lokasi pada peta, pembelajaran menjadi interaktif, memperkuat daya ingat spasial, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap peta dan wilayah Indonesia. Dalam praktiknya, media ini digunakan dalam tiga pertemuan, mencakup pengenalan materi, eksplorasi peta dengan kegiatan permainan, dan evaluasi melalui kuis kelompok serta refleksi pembelajaran.

Dengan penggunaan media ini, proses pembelajaran IPS menjadi lebih hidup dan bermakna. Siswa tidak hanya belajar mengenal nama-nama provinsi secara hafalan, tetapi melalui pengalaman langsung yang menyenangkan dan edukatif. Penggunaan "Peta Buta Interaktif" terbukti efektif dalam membantu siswa menguasai materi pembagian wilayah Indonesia dan direkomendasikan sebagai media pembelajaran alternatif untuk mendukung Kurikulum Merdeka serta penguatan Profil Pelajar Pancasila.

BAB III KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN

3.1 Kinerja Pengabdian

Sebagai pendidik dalam Program Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL), penulis tidak hanya menjalankan peran sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga berperan aktif sebagai agen perubahan di lingkungan sekolah. Dalam hal ini, pengabdian yang dilakukan di SD Negeri 6 Randudongkal merupakan upaya nyata penulis dalam menghadirkan inovasi pembelajaran yang kontekstual, aktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas 4.

Pengabdian ini diwujudkan melalui implementasi model pembelajaran Cooperative Learning tipe Think Pair Share (TPS) yang dipadukan dengan media “Peta Buta Interaktif”. Model TPS menekankan pada tahapan berpikir mandiri (think), berdiskusi secara berpasangan (pair), dan membagikan hasil diskusi kepada kelompok (share), sebagaimana dijelaskan oleh Slavin (2015), bahwa pendekatan ini mendorong keterlibatan emosional dan kognitif siswa secara seimbang, serta meningkatkan kemampuan komunikasi dan tanggung jawab bersama.

Penggunaan media “Peta Buta Interaktif” menjadi langkah kreatif untuk membantu siswa memahami letak dan nama provinsi di Indonesia. Media ini berfungsi sebagai sarana eksplorasi geografis melalui pendekatan visual dan permainan edukatif, yang menurut Mayer (2017), dapat meningkatkan daya serap informasi serta memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Dengan tidak mencantumkan nama wilayah, tetapi menggunakan angka yang diacak, siswa dilatih untuk menghubungkan konsep lokasi dengan nama melalui aktivitas interaktif seperti undian gulungan provinsi dan penebakan lokasi berdasarkan nomor.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini diawali dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Kegiatan pengabdian ini berlangsung selama tiga kali pertemuan, yang meliputi: pengenalan materi letak provinsi dan demonstrasi media, pelaksanaan permainan dan diskusi kelompok, serta evaluasi pemahaman siswa melalui kuis dan refleksi. Seluruh tahapan dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang partisipatif, kolaboratif, dan menantang secara akademik.

Penulis juga melakukan asesmen formatif dan sumatif untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan, termasuk pengamatan perilaku siswa, keterlibatan dalam diskusi, dan hasil belajar akhir. Sejalan dengan Zubaidah (2016), kegiatan reflektif seperti ini penting dalam menilai ketercapaian keterampilan abad ke-21 dan mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila. Selain itu, penulis melakukan refleksi bersama guru sejawat dan kepala sekolah untuk meninjau kekuatan, tantangan, dan kemungkinan penyempurnaan inovasi pembelajaran di masa depan.

Kegiatan pengabdian ini menjadi bukti bahwa guru bukan sekadar pelaksana kurikulum, tetapi juga sebagai inovator dan pemimpin pembelajaran. Dengan kombinasi model TPS dan media “Peta Buta Interaktif”, pengalaman belajar siswa menjadi lebih bermakna, aktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Pengabdian ini juga berpotensi direplikasi oleh pendidik lain sebagai model pembelajaran kolaboratif berbasis media sederhana namun berdampak luas.

3.2 Kinerja Pengembangan

Kinerja pengembangan dalam laporan ini berfokus pada penciptaan dan pemanfaatan media inovatif berupa “Peta Buta Interaktif” sebagai upaya strategis untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap letak dan nama-nama provinsi di Indonesia dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas 4 di SD Negeri 6 Randudongkal. Media ini dirancang sebagai solusi kontekstual atas tantangan nyata yang ditemukan di lapangan, yakni rendahnya kemampuan spasial siswa serta kurangnya media pembelajaran geografis yang bersifat interaktif dan menyenangkan.

Proses pengembangan ini diawali dari hasil asesmen awal yang dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru mitra, serta analisis dokumen pembelajaran sebelumnya. Ditemukan bahwa metode pembelajaran yang bersifat konvensional cenderung membuat siswa pasif dan kurang tertarik dalam memahami letak wilayah provinsi. Hal ini sejalan dengan pendapat Hosnan (2014), bahwa pendekatan pembelajaran tradisional seringkali tidak mampu memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan partisipasi aktif dan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Sebagai respon atas permasalahan tersebut, penulis merancang media “Peta Buta Interaktif” berbasis visual dan aktivitas permainan edukatif. Media ini

berbentuk peta Indonesia tanpa label nama provinsi, melainkan dilengkapi dengan nomor acak untuk setiap wilayah. Siswa diberi gulungan kertas berisi nama-nama provinsi, kemudian diminta mencocokkan dengan nomor yang tertera pada peta. Menurut Mayer (2017), media interaktif seperti ini sangat efektif dalam meningkatkan daya serap informasi karena mengintegrasikan elemen visual, kinestetik, dan pengalaman langsung dalam proses belajar.

Media “Peta Buta Interaktif” dikembangkan menggunakan bahan sederhana dan murah seperti karton tebal, stiker angka, dan gulungan nama provinsi. Media ini mudah direplikasi dan fleksibel digunakan dalam berbagai bentuk aktivitas, baik secara individu maupun kelompok. Proses desain dan perakitan media dilakukan dengan prinsip kebermanfaatan, keberlanjutan, dan keterjangkauan—konsep yang sesuai dengan prinsip inovasi pendidikan berbasis kebutuhan lokal.

Pengembangan media ini juga mempertimbangkan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyebutkan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka memahami konsep dengan lebih baik melalui manipulasi langsung terhadap objek nyata. Oleh karena itu, “Peta Buta Interaktif” tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media eksplorasi dan konstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar nyata.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam proses pengembangan antara lain:

1. Identifikasi Masalah: Penulis melakukan observasi dan asesmen diagnostik yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum dapat mengingat atau menunjukkan letak provinsi di Indonesia secara tepat. Sebagian besar siswa masih kesulitan memahami konsep peta dan hanya mengandalkan hafalan tanpa pemahaman visual yang utuh.
2. Perancangan Media: Penulis merancang peta Indonesia tanpa label provinsi, tetapi diberi penomoran acak pada setiap wilayah. Selain itu, dibuat gulungan kecil berisi nama-nama provinsi yang akan diundi secara acak oleh siswa. Media ini dirancang dari bahan sederhana seperti karton, laminasi, dan spidol warna untuk memastikan daya tahan dan kejelasan visual.
3. Implementasi dan Uji Coba: Media digunakan dalam tiga pertemuan pembelajaran. Pada pertemuan pertama, siswa dikenalkan pada bentuk media dan cara penggunaannya. Pertemuan kedua diisi dengan aktivitas undian nama provinsi dan permainan menebak lokasi pada peta. Pada pertemuan

ketiga, dilakukan kuis kelompok, diskusi reflektif, dan evaluasi hasil belajar. Setiap tahapan menerapkan strategi Think Pair Share untuk mendorong interaksi dan pemikiran kritis siswa.

4. **Evaluasi Efektivitas Media:** Evaluasi dilakukan menggunakan lembar observasi, hasil tes formatif, dan refleksi siswa. Berdasarkan data yang dikumpulkan, mayoritas siswa menunjukkan peningkatan pemahaman spasial, antusiasme belajar yang lebih tinggi, serta peningkatan partisipasi dalam diskusi kelompok. Guru mitra juga menyatakan bahwa penggunaan media ini membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna.
5. **Penyempurnaan Media:** Setelah pelaksanaan, penulis melakukan revisi media dengan memperbesar ukuran peta, mempertegas warna batas wilayah, dan menambahkan fitur kuis cepat dengan poin kelompok. Penulis juga mempertimbangkan kemungkinan digitalisasi sederhana untuk penggunaan lebih fleksibel ke depan.

Kinerja pengembangan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran Kurikulum Merdeka yang menekankan pada eksplorasi, pengalaman belajar langsung, dan pembelajaran berdiferensiasi. Media ini juga mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila karena mendorong siswa untuk aktif, kreatif, kolaboratif, serta mencintai wilayah tanah airnya melalui cara yang menyenangkan. Ke depan, media “Peta Buta Interaktif” ini diharapkan dapat menjadi salah satu praktik baik yang direplikasi oleh guru lain sebagai bagian dari pengembangan pembelajaran berbasis konteks lokal dan nilai kebangsaan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Think Pair Share (TPS) berbantuan media “Peta Buta Interaktif”, diperlukan pendekatan pengumpulan data yang sistematis, menyeluruh, dan relevan dengan kebutuhan penelitian di lapangan. Proses ini bertujuan untuk menggali berbagai informasi dari sudut pandang siswa, guru, dan situasi pembelajaran secara langsung, sehingga hasil evaluasi benar-benar mencerminkan kondisi riil yang terjadi di kelas. Selain itu, teknik pengumpulan data yang digunakan juga mempertimbangkan karakteristik psikologis dan pedagogis siswa sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan kontekstual, komunikatif, dan adaptif. Dengan mengkombinasikan berbagai

teknik pengumpulan data, diharapkan diperoleh gambaran yang utuh mengenai sejauh mana strategi dan media yang diterapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi letak dan nama-nama provinsi di Indonesia dalam pembelajaran IPS.

Dalam rangka memperoleh informasi yang akurat, relevan, dan dapat dipertanggungjawabkan mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Think Pair Share (TPS) berbantuan media “Peta Buta Interaktif” terhadap pemahaman siswa kelas 4 dalam mengenal letak dan nama-nama provinsi di Indonesia, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dan konteks pembelajaran yang dilaksanakan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi:

1. Observasi Langsung: Penulis melakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati keterlibatan siswa dalam kegiatan Think Pair Share dan penggunaan media “Peta Buta Interaktif”. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dirancang, mencakup indikator aktivitas belajar, partisipasi kelompok, serta respon siswa terhadap instruksi dan media. Teknik ini dianggap relevan karena dapat menangkap perilaku nyata siswa dalam suasana kelas yang otentik.
2. Tes Formatif: Penulis memberikan tes formatif dalam bentuk soal pilihan ganda dan isian singkat yang mengukur pemahaman siswa terhadap materi letak geografis dan nama-nama provinsi di Indonesia. Tes dilakukan setelah kegiatan pembelajaran untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi dan mampu mengaplikasikannya dalam konteks nyata. Menurut Sugiyono (2019), teknik tes merupakan alat yang objektif dan efisien untuk mengukur aspek kognitif siswa.
3. Wawancara Terbuka: Untuk memperdalam data yang diperoleh dari observasi dan tes, penulis melakukan wawancara dengan beberapa siswa dan guru mitra mengenai pengalaman mereka dalam mengikuti pembelajaran. Wawancara ini bersifat reflektif dan bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media pembelajaran dan model yang digunakan, serta dampaknya terhadap motivasi dan pemahaman belajar mereka.

4. Dokumentasi: Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data berupa foto kegiatan pembelajaran, lembar kerja siswa, hasil kuis, dan catatan guru. Data ini digunakan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan sekaligus sebagai bahan triangulasi data untuk memastikan keakuratan temuan. Dokumentasi juga membantu penulis dalam melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran secara keseluruhan.

Penggunaan teknik-teknik pengumpulan data ini memungkinkan penulis untuk memperoleh data yang holistik dan triangulatif, mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, hasil pengumpulan data dapat dijadikan dasar yang kuat dalam menganalisis efektivitas pembelajaran serta merumuskan rekomendasi pengembangan inovasi di masa mendatang.

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum

Menurut Slavin (2015), model pembelajaran kooperatif seperti Think Pair Share terbukti meningkatkan hasil belajar sekaligus kemampuan sosial siswa karena melibatkan kerja sama dan komunikasi dua arah. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, keterlibatan aktif siswa sangat penting untuk membentuk pemahaman yang mendalam, terutama pada materi yang bersifat visual dan spasial seperti letak geografis wilayah Indonesia.

Lebih lanjut, Mayer (2017) menekankan bahwa media visual yang interaktif dapat meningkatkan daya ingat jangka panjang siswa dan memperkuat keterhubungan antara informasi verbal dan visual. Hal ini mendukung penggunaan media “Peta Buta Interaktif” dalam pembelajaran IPS yang membutuhkan keterampilan visual spasial.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar merupakan sarana penting untuk menanamkan pemahaman siswa tentang wilayah, budaya, dan kondisi geografis Indonesia. Sayangnya, dalam praktiknya, proses pembelajaran IPS sering kali masih dilakukan secara konvensional, menggunakan metode ceramah dan hafalan yang membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara aktif. Hal ini berdampak pada menurunnya minat belajar serta pemahaman siswa terhadap materi, terutama pada pokok bahasan letak dan nama-nama provinsi di Indonesia.

Sebagai bentuk respons terhadap kondisi tersebut, penulis merancang dan mengimplementasikan inovasi pembelajaran yang menggabungkan model Cooperative Learning tipe Think Pair Share (TPS) dengan media visual edukatif “Peta Buta Interaktif”. Inovasi ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga menumbuhkan kemampuan sosial, komunikasi, dan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Pelaksanaan inovasi ini dilakukan dalam tiga kali pertemuan terstruktur. Pada pertemuan pertama, siswa diperkenalkan dengan materi pembelajaran tentang letak provinsi di Indonesia. Guru menjelaskan pentingnya mengenal wilayah negara sendiri serta fungsi peta dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru mendemonstrasikan cara menggunakan media “Peta Buta Interaktif”, yang terdiri dari peta Indonesia tanpa nama provinsi dan gulungan kertas berisi nama-nama provinsi. Demonstrasi dilakukan secara langsung agar siswa memahami langkah-langkah dalam permainan edukatif yang akan mereka ikuti.

Pada pertemuan kedua, siswa mulai aktif menggunakan media pembelajaran yang telah disiapkan. Dalam kegiatan inti, siswa secara acak mengambil gulungan nama provinsi dari kotak undian. Setelah itu, mereka diminta untuk menebak dan menunjukkan lokasi provinsi tersebut berdasarkan nomor yang tertera pada peta. Proses ini dilanjutkan dengan diskusi berpasangan (pair) dan presentasi hasil diskusi di depan kelas (share), sesuai dengan sintaks model Think Pair Share. Kegiatan ini menumbuhkan keterampilan komunikasi, logika spasial, dan kerja sama antar siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh tantangan.

Pada pertemuan ketiga, siswa mengikuti kuis kelompok sebagai sarana evaluasi terhadap materi yang telah dipelajari. Selain itu, siswa juga diminta untuk mempresentasikan hasil refleksi mereka tentang pengalaman belajar menggunakan media ini. Guru memberikan umpan balik secara langsung dan mencatat peningkatan partisipasi serta penguasaan materi dari masing-masing siswa. Kegiatan ditutup dengan diskusi kelas secara keseluruhan mengenai apa yang mereka pelajari dan bagaimana perasaan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Melalui rangkaian kegiatan dalam tiga pertemuan tersebut, terlihat perubahan yang signifikan dalam cara siswa belajar. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih antusias dan percaya diri, sementara siswa yang sudah aktif mampu mengembangkan keterampilan sosial dan analisis spasial mereka lebih dalam. Model TPS dan media “Peta Buta Interaktif” menjadi kombinasi strategi pembelajaran yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, kontekstual, dan menyenangkan.

4.2 Implementasi Inovasi

Implementasi inovasi dilakukan dalam tiga kali pertemuan pembelajaran IPS di kelas 4 SD Negeri 6 Randudongkal. Kegiatan ini dirancang untuk mengintegrasikan pendekatan pembelajaran kooperatif Think Pair Share (TPS) dengan penggunaan media visual edukatif “Peta Buta Interaktif”. Setiap pertemuan disusun dengan pendekatan yang sistematis dan progresif untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

1. Pertemuan Pertama: Kegiatan dimulai dengan pengenalan materi mengenai pembagian wilayah administratif Indonesia dan pentingnya memahami letak

geografis provinsi. Guru memperkenalkan media “Peta Buta Interaktif”, yaitu peta Indonesia tanpa label nama provinsi namun telah diberi nomor acak. Siswa dijelaskan tentang sistem permainan undian di mana mereka secara acak mengambil gulungan kertas yang berisi nama-nama provinsi, lalu mencocokkannya dengan nomor pada peta. Sesi ini juga digunakan untuk demonstrasi dan simulasi singkat agar siswa memahami cara menggunakan media dengan benar. Suasana kelas penuh rasa ingin tahu dan antusiasme, karena siswa tertarik untuk mencoba aktivitas baru yang tidak biasa mereka temui dalam pembelajaran IPS konvensional.

2. Pertemuan Kedua: Pada pertemuan ini, kegiatan pembelajaran difokuskan pada penerapan penuh strategi TPS. Siswa diminta berpikir mandiri (Think) mengenai letak provinsi yang mereka dapat dari undian. Kemudian mereka mendiskusikan hasil pemikirannya dengan pasangan (Pair), dan akhirnya membagikan pendapat mereka dalam kelompok besar atau di depan kelas (Share). Model ini tidak hanya mendorong siswa untuk belajar dari teman sebaya, tetapi juga membangun rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Aktivitas ini dikombinasikan dengan permainan tebak lokasi provinsi yang membuat pembelajaran lebih dinamis dan kompetitif secara sehat. Guru memfasilitasi diskusi terbuka di akhir sesi untuk merefleksikan proses pembelajaran dan mengklarifikasi konsep-konsep yang belum dipahami.
3. Pertemuan Ketiga: Pertemuan terakhir diarahkan pada penguatan konsep dan evaluasi hasil pembelajaran. Siswa mengikuti kuis kelompok berbasis peta, dengan sistem skor yang memotivasi kompetisi sehat antarkelompok. Setelah itu, dilakukan evaluasi individu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman masing-masing siswa terhadap materi. Setiap siswa juga diminta membuat refleksi tertulis mengenai pengalaman belajar mereka selama menggunakan media “Peta Buta Interaktif”. Kegiatan ini bertujuan tidak hanya untuk menilai hasil belajar secara kognitif, tetapi juga untuk mengukur aspek afektif dan metakognitif siswa.

Pelaksanaan inovasi ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan kolaborasi dan media kontekstual mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Setiap pertemuan dirancang tidak hanya untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk membentuk keterampilan berpikir kritis, kerja sama, serta membangun motivasi intrinsik siswa dalam memahami materi geografi Indonesia secara lebih mendalam.

4.3 Hasil Implementasi

Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap letak dan nama-nama provinsi di Indonesia setelah diterapkannya model pembelajaran Cooperative Learning tipe Think Pair Share (TPS) berbantuan media “Peta Buta Interaktif”. Berdasarkan hasil evaluasi formatif dan sumatif, sebagian besar siswa menunjukkan penguasaan materi yang jauh lebih baik dibandingkan sebelum inovasi diterapkan. Selain dari aspek kognitif, suasana belajar di kelas juga mengalami perubahan positif. Proses pembelajaran menjadi lebih hidup, siswa terlihat lebih bersemangat, aktif dalam berdiskusi, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi geografis.

Implementasi dilakukan dalam tiga pertemuan yang dirancang secara sistematis:

1. Pertemuan Pertama: Kegiatan diawali dengan pengenalan materi pembagian wilayah administratif Indonesia, khususnya provinsi-provinsi di berbagai pulau besar. Guru menjelaskan pentingnya memahami letak provinsi secara geografis. Selanjutnya dilakukan demonstrasi penggunaan media “Peta Buta Interaktif”. Siswa diperkenalkan dengan cara kerja media, seperti mencocokkan nomor provinsi dengan gulungan nama yang diundi. Suasana kelas tampak antusias karena siswa penasaran dan tertarik mencoba alat tersebut secara langsung.
2. Pertemuan Kedua: Kegiatan inti pembelajaran dimulai. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan masing-masing mengikuti permainan undian nama provinsi. Siswa yang mendapat gulungan nama provinsi diminta menunjukkan letak provinsi tersebut di peta tanpa label. Model TPS diterapkan dengan siswa terlebih dahulu berpikir sendiri (think), lalu berdiskusi berpasangan (pair), dan menyampaikan hasilnya ke dalam diskusi kelompok besar (share). Aktivitas ini berlangsung sangat interaktif dan membangun kepercayaan diri siswa, terutama mereka yang biasanya pasif. Banyak siswa yang sebelumnya kurang aktif, mulai berani tampil dan menjawab tantangan dari guru.
3. Pertemuan Ketiga: Pada pertemuan terakhir, dilakukan refleksi dan evaluasi pemahaman siswa. Siswa diminta mengikuti kuis kelompok berbasis peta dan menjawab soal secara kolaboratif. Selain itu, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka tentang letak beberapa provinsi yang

dianggap sulit dihafal. Kegiatan ini menumbuhkan semangat kerja tim dan kemampuan berpikir spasial siswa. Guru memberikan apresiasi dan umpan balik secara langsung untuk menambah motivasi siswa.

Guru kelas memberikan tanggapan positif terhadap penerapan model pembelajaran ini. Ia menyampaikan bahwa media “Peta Buta Interaktif” berhasil mengatasi kebosanan siswa terhadap pembelajaran IPS yang selama ini identik dengan metode ceramah dan hafalan. Melalui pendekatan permainan dan interaksi visual, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan menyenangkan. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan partisipasi aktif, dan bahkan bersaing untuk menjadi yang tercepat dalam menjawab atau menunjukkan provinsi.

Permainan undian nama provinsi dan penunjukkan langsung lokasi pada peta menjadi momen yang sangat dinantikan oleh siswa. Aktivitas tersebut tidak hanya memupuk rasa percaya diri untuk tampil di depan kelas, tetapi juga meningkatkan daya ingat mereka secara signifikan terhadap materi yang diajarkan. Model pembelajaran ini terbukti efektif mendorong keterlibatan emosional, sosial, dan intelektual siswa secara bersamaan.

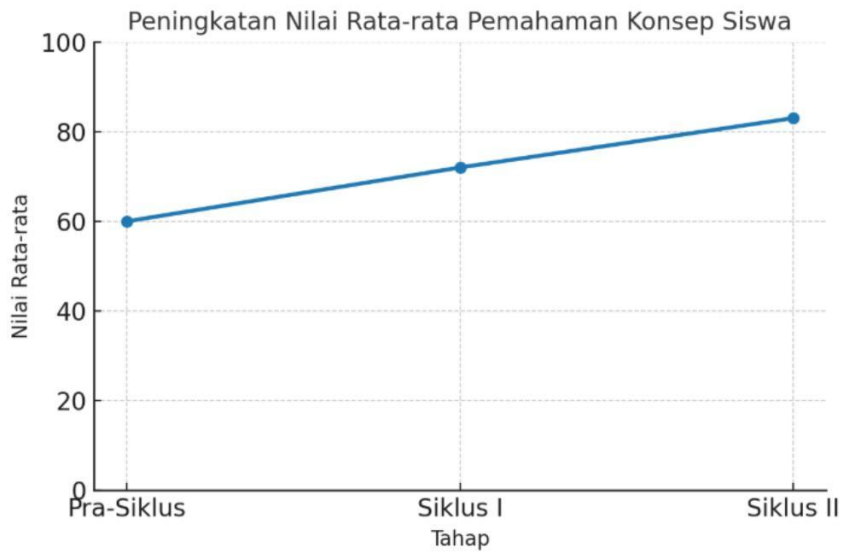
Dengan demikian, hasil implementasi menunjukkan bahwa kolaborasi antara model TPS dan media interaktif mampu mengatasi kendala pembelajaran IPS yang sebelumnya bersifat monoton. Inovasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membekas, serta meningkatkan pencapaian kompetensi siswa dalam memahami wilayah geografis Indonesia.

4.3.1 Hasil Tes Pemahaman Konsep

Data hasil tes menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II. Berikut hasil lengkapnya:

Tahap	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan	Keterangan
Pra-Siklus	60	40%	Banyak siswa belum tuntas
Siklus I	72	70%	Mulai ada peningkatan
Siklus II	83	90%	Hampir semua siswa tuntas

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata nilai siswa meningkat dari 60 pada pra-siklus menjadi 72 pada siklus I, dan naik lagi menjadi 83 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan yang signifikan, dari 40% pada pra-siklus, 70% pada siklus I, hingga mencapai 90% pada siklus II.



4.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar

Selain hasil tes, observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada pra-siklus, sebagian besar siswa masih pasif dan hanya beberapa yang berani menjawab pertanyaan guru. Setelah penerapan model TPS berbantuan media Peta Buta Interaktif pada siklus I, aktivitas siswa meningkat, ditandai dengan adanya diskusi berpasangan yang lebih hidup dan keterlibatan siswa dalam menebak letak provinsi di peta. Pada siklus II, hampir seluruh siswa tampak antusias, berani menyampaikan pendapat, dan lebih percaya diri ketika harus berbagi hasil diskusi di depan kelas.

4.3.3 Deskripsi Peningkatan

Berdasarkan data kuantitatif dan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa implementasi inovasi pembelajaran ini berhasil meningkatkan pemahaman konsep siswa. Siswa tidak hanya mengalami peningkatan hasil belajar secara angka, tetapi juga menunjukkan perubahan perilaku belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bersemangat. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TPS berbantuan Peta Buta Interaktif memberikan dampak positif terhadap pembelajaran IPS, khususnya pada materi letak dan nama provinsi di Indonesia.

4.4 Analisis Pengembangan Inovasi

Inovasi yang dikembangkan dalam bentuk penggunaan media “Peta Buta Interaktif” dengan model pembelajaran Think Pair Share terbukti memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Analisis menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif karena memadukan unsur visual, kinestetik, dan kolaboratif dalam satu kesatuan proses pembelajaran. Secara pedagogis, model TPS memberikan struktur yang jelas dalam proses berpikir dan berkomunikasi siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Slavin (2015) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan manfaat dalam membangun keterampilan sosial sekaligus meningkatkan pencapaian akademik.

Media “Peta Buta Interaktif” sendiri berperan sebagai stimulus visual yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Kombinasi antara undian nama provinsi dan penunjukan lokasi pada peta menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Selain itu, media ini memberikan ruang eksplorasi kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, mendorong mereka untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan mengambil keputusan bersama.

Dari sisi fleksibilitas, media ini juga menunjukkan potensi untuk digunakan dalam berbagai materi pembelajaran IPS yang berkaitan dengan spasial, seperti mengenal pulau-pulau, batas wilayah negara, pembagian zona waktu, bahkan dalam pembelajaran tematik lintas mata pelajaran. Keunggulan lain terletak pada kesederhanaan bahan dan cara pembuatan media, yang memungkinkan guru lain untuk mereplikasi atau mengembangkan media ini sesuai dengan kebutuhan kelas masing-masing.

Namun demikian, implementasi inovasi ini tidak lepas dari tantangan. Salah satu kendala utama adalah pengelolaan waktu pembelajaran. Proses diskusi dan permainan edukatif yang melibatkan seluruh siswa membutuhkan waktu yang cukup panjang, sehingga guru perlu cermat dalam mengatur alokasi waktu agar semua sesi berjalan efektif. Selain itu, diperlukan keterampilan guru dalam memfasilitasi diskusi dan mengelola perbedaan pendapat antar siswa agar tetap kondusif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dari hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan inovasi ini telah berjalan dengan baik dan memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran IPS. Inovasi ini juga menjadi bukti bahwa media sederhana yang dirancang secara kreatif dan berbasis kontekstual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna.

4.5 Keunggulan Inovasi

Inovasi pembelajaran yang diterapkan melalui kombinasi model Cooperative Learning tipe Think Pair Share (TPS) dan media “Peta Buta Interaktif” memiliki sejumlah keunggulan yang berdampak signifikan terhadap proses dan hasil pembelajaran siswa.

1. Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa: Penggunaan media berbasis permainan dan diskusi kelompok menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menghindari kebosanan. Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui undian nama provinsi dan penunjukkan lokasi, sehingga partisipasi mereka meningkat secara signifikan.
2. Mempermudah Pemahaman Konsep Geografis: Pendekatan visual yang ditawarkan oleh media “Peta Buta Interaktif” membantu siswa dalam membangun koneksi spasial yang lebih kuat. Mereka tidak hanya menghafal nama provinsi, tetapi juga memahami letaknya secara konkret dalam peta. Ini sesuai dengan prinsip belajar bermakna menurut Ausubel (1968), yang

menyatakan bahwa pemahaman mendalam terjadi saat peserta didik mengaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang sudah ada.

3. Mengembangkan Keterampilan Sosial dan Kolaboratif: Melalui penerapan strategi TPS, siswa belajar bekerja sama, mendengarkan pendapat teman, serta menghargai kontribusi kelompok. Hal ini mendukung pengembangan soft skills yang sangat penting dalam pendidikan abad ke-21.
4. Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Kemampuan Berbicara di Depan Umum: Permainan yang menantang siswa untuk tampil dan menunjukkan letak provinsi di depan kelas terbukti mampu membangun keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara dan berargumentasi.
5. Mendukung Prinsip Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila: Inovasi ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berdiferensiasi, berpusat pada siswa, dan kontekstual. Selain itu, kegiatan yang menumbuhkan gotong royong, kemandirian, dan rasa cinta tanah air mendukung terbentuknya Profil Pelajar Pancasila.
6. Mudah Direplikasi dan Ekonomis: Media ini dirancang menggunakan bahan sederhana seperti karton, spidol warna, dan gulungan kertas. Dengan kreativitas, guru dari berbagai latar belakang dan kondisi sekolah dapat membuat versi serupa tanpa memerlukan biaya besar.
7. Mendorong Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif (Game-Based Learning): Dengan adanya unsur permainan dan kompetisi, inovasi ini memotivasi siswa untuk belajar melalui aktivitas menyenangkan, sebagaimana dijelaskan oleh Gee (2003) bahwa permainan edukatif dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif karena mendorong eksplorasi, keterlibatan emosional, dan refleksi terhadap proses belajar.

Dengan demikian, implementasi inovasi ini bukan hanya berdampak pada aspek akademik siswa dalam penguasaan materi IPS, tetapi juga pada penguatan karakter, keterampilan sosial, dan penciptaan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna di sekolah dasar. Inovasi ini dapat dijadikan praktik baik yang layak untuk direplikasi di berbagai konteks pembelajaran lainnya guna meningkatkan kualitas pendidikan dasar secara berkelanjutan.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Think Pair Share (TPS) yang dipadukan dengan media “Peta Buta Interaktif” secara signifikan berhasil meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 SD Negeri 6 Randudongkal terhadap letak dan nama-nama provinsi di Indonesia. Inovasi ini tidak hanya berdampak positif pada aspek kognitif siswa, tetapi juga memberikan pengaruh yang nyata terhadap aspek afektif dan psikomotorik dalam proses belajar. Pembelajaran menjadi lebih kontekstual, komunikatif, dan menyenangkan, mendorong siswa untuk lebih aktif, percaya diri, serta terlibat dalam kegiatan belajar secara utuh.

Model TPS, sebagaimana dijelaskan oleh Slavin (2015), mampu membangun lingkungan belajar yang menekankan interaksi sosial, diskusi bermakna, dan refleksi bersama. Hal ini sesuai dengan hasil implementasi yang menunjukkan peningkatan signifikan pada keterlibatan siswa dalam kegiatan kelompok dan kemauan mereka untuk menyampaikan pendapat. Pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, tetapi berubah menjadi forum terbuka untuk kerja sama dan dialog sejawat, yang sangat mendukung penguatan kompetensi kolaboratif, partisipatif, dan reflektif sebagaimana ditekankan dalam Kurikulum Merdeka. Kolaborasi aktif ini mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan interpersonal dan komunikasi yang penting dalam kehidupan nyata. Interaksi yang terbangun antar siswa menciptakan ruang aman bagi mereka untuk berekspresi dan bertanya tanpa rasa takut.

Penggunaan media “Peta Buta Interaktif” terbukti memberikan pengalaman belajar yang nyata, menantang, dan mengesankan. Menurut Mayer (2017), media visual interaktif memperkuat keterkaitan antara simbol dan konsep, serta meningkatkan daya serap dan retensi informasi. Media ini memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan spasial, pemahaman visual, serta kemampuan menganalisis hubungan antar wilayah secara langsung. Strategi permainan edukatif yang diterapkan juga memberikan motivasi intrinsik kepada siswa, karena mereka merasa belajar sambil bermain dan bersosialisasi. Aktivitas seperti undian nama provinsi dan tebak lokasi peta tidak hanya melatih daya ingat, tetapi juga mengasah kecepatan berpikir serta keberanian siswa untuk tampil dan mengambil peran dalam kelas.

Perkembangan siswa setelah penerapan inovasi ini terlihat dari peningkatan antusiasme, kemampuan kerja sama, serta ketepatan dalam mengenali dan menunjukkan letak provinsi di peta. Banyak siswa yang awalnya kesulitan memahami konsep spasial, setelah pembelajaran berlangsung menjadi lebih tanggap dalam mengidentifikasi wilayah, bahkan mampu menjelaskan secara lisan dalam diskusi kelompok. Guru kelas menyampaikan bahwa metode ini membawa penyegaran dalam pembelajaran IPS, dan sangat efektif menjangkau berbagai tipe gaya belajar siswa, terutama yang visual dan kinestetik. Bahkan siswa yang cenderung pasif atau kurang percaya diri menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi aktif dan menyampaikan hasil diskusi kelompok mereka dengan penuh semangat.

Guru juga menilai bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup, kooperatif, dan produktif. Tidak hanya siswa yang pandai yang menonjol, tetapi juga siswa dengan kemampuan sedang hingga rendah merasa lebih percaya diri karena dilibatkan secara langsung dalam proses belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran ini mampu menciptakan suasana yang inklusif dan setara, di mana setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berkembang. Kondisi ini mendukung terwujudnya lingkungan belajar yang berkeadilan, di mana potensi semua siswa dihargai dan difasilitasi dengan baik.

Lebih jauh, inovasi ini juga berkontribusi dalam membentuk nilai-nilai karakter dan keterampilan abad ke-21. Melalui interaksi sosial dan kerja sama kelompok, siswa belajar menumbuhkan toleransi, tanggung jawab, keberanian, serta empati dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dinyatakan oleh Zubaidah (2016), pembelajaran kolaboratif efektif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi yang merupakan pilar penting dalam pendidikan modern. Aktivitas reflektif dalam pembelajaran ini juga membantu siswa mengembangkan kesadaran diri dan kemampuan evaluasi atas proses belajar mereka.

Keberhasilan penerapan model TPS dan media “Peta Buta Interaktif” menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang tepat dan relevan, meskipun menggunakan alat sederhana, mampu memberikan transformasi besar dalam proses pendidikan. Inovasi ini memberikan bukti bahwa pembelajaran dapat dilakukan secara bermakna dan menarik tanpa harus mengandalkan teknologi mahal atau metode yang rumit. Dengan mengutamakan konteks lokal, kreativitas guru, serta pemahaman mendalam terhadap karakteristik peserta didik, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan secara nyata. Inisiatif ini sekaligus menegaskan

pentingnya pendekatan humanis dan partisipatif dalam menciptakan pendidikan dasar yang inklusif dan transformatif. Ke depan, media ini berpotensi dikembangkan lebih lanjut, baik dalam bentuk digital interaktif maupun sebagai bagian dari kurikulum berbasis proyek untuk memperkaya pendekatan pembelajaran IPS di sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil implementasi dan temuan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan acuan untuk berbagai pihak dalam meningkatkan mutu dan efektivitas pembelajaran, khususnya pada materi IPS yang berkaitan dengan letak dan nama provinsi di Indonesia. Saran ini disampaikan dengan harapan agar inovasi yang telah dikembangkan dapat berlanjut, disempurnakan, dan direplikasi dalam berbagai konteks pembelajaran lainnya. Rekomendasi ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mendorong perubahan paradigma pembelajaran yang lebih partisipatif, kontekstual, dan berbasis karakter.

1. Bagi Guru: Disarankan untuk terus berinovasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan pendekatan yang kolaboratif dan media yang kontekstual. Guru perlu menjadi fasilitator pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan berefleksi. Penggunaan media seperti “Peta Buta Interaktif” dapat dijadikan sebagai alternatif menarik dalam mengajarkan materi geografis secara lebih efektif. Guru juga perlu melakukan asesmen berkelanjutan dan refleksi terhadap media yang digunakan untuk menyesuaikan dengan karakteristik siswa yang beragam. Selain itu, guru dapat mendokumentasikan praktik baik pembelajaran ini sebagai referensi pengembangan profesional berkelanjutan. Guru juga diharapkan mampu berperan sebagai agen transformasi pendidikan yang adaptif terhadap tantangan zaman.
2. Bagi Sekolah: Perlu adanya dukungan lebih lanjut dalam bentuk penyediaan fasilitas, pelatihan guru, dan ruang kreasi yang mendukung pengembangan media serta metode pembelajaran berbasis teknologi maupun non-teknologi. Sekolah juga dapat menjadikan kegiatan ini sebagai praktik baik yang disosialisasikan dalam forum MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) atau kegiatan pelatihan internal agar dapat direplikasi oleh guru lain. Lingkungan sekolah yang mendukung inovasi akan mempercepat

transformasi pendidikan ke arah yang lebih baik. Sekolah juga disarankan untuk mengintegrasikan inovasi pembelajaran dalam rencana pengembangan sekolah jangka menengah. Dukungan kebijakan internal sekolah juga sangat diperlukan agar inovasi yang dihasilkan guru dapat terus dikembangkan secara berkelanjutan.

3. Bagi Siswa: Diharapkan siswa dapat terus mengembangkan semangat belajar yang aktif dan kolaboratif. Dengan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya menguasai materi, tetapi juga belajar nilai-nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, empati, dan keberanian berpendapat. Kegiatan seperti ini juga dapat melatih siswa dalam berpikir kritis, mengambil keputusan, dan menghargai keberagaman ide. Pengalaman belajar yang menyenangkan akan memberikan kesan positif yang mendalam bagi siswa dan membentuk landasan kuat untuk pembelajaran sepanjang hayat. Siswa juga diharapkan mampu menjadi pembelajar mandiri yang memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap kondisi geografis dan budaya bangsanya sendiri.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini dapat menjadi dasar awal untuk eksplorasi lanjutan. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media berbasis digital, game edukasi interaktif, atau memperluas implementasi ke jenjang dan konteks pembelajaran lain, termasuk pada pembelajaran daring. Penelitian komparatif antara media konvensional dan digital juga dapat dilakukan untuk mengukur efektivitas strategi pembelajaran secara lebih luas dan mendalam. Penelitian kuantitatif dan kualitatif yang lebih lanjut juga dibutuhkan untuk memperkuat temuan dan memperluas implikasi dari inovasi ini. Peneliti juga disarankan untuk mengeksplorasi keterkaitan antara inovasi pembelajaran dengan peningkatan keterampilan abad 21 serta pencapaian profil pelajar Pancasila. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk penyusunan kebijakan pendidikan berbasis bukti (evidence-based policy).
5. Bagi Pemerintah dan Pengambil Kebijakan: Diharapkan dapat memberikan ruang dan dukungan kebijakan bagi praktik-praktik pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Kementerian maupun dinas pendidikan daerah dapat memfasilitasi pengembangan media pembelajaran kreatif berbasis lokal melalui lomba, pelatihan, atau program pengimbasan. Kebijakan yang mendukung pembelajaran kontekstual dan integratif sangat dibutuhkan untuk mengembangkan kualitas pembelajaran secara nasional.

6. Bagi Masyarakat Umum dan Orang Tua: Orang tua dan masyarakat secara luas diharapkan turut serta dalam mendukung proses pendidikan anak, termasuk dalam hal penggunaan media pembelajaran kreatif di rumah. Kolaborasi antara sekolah dan masyarakat sangat penting dalam menciptakan ekosistem belajar yang saling mendukung. Peningkatan literasi geografis dan cinta tanah air dapat dimulai dari lingkungan keluarga yang mendukung minat anak terhadap Indonesia dan kekayaan wilayahnya.

5.3 Penutup

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban ilmiah dan profesional dalam pelaksanaan Tugas Akhir Program Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL). Melalui kegiatan ini, penulis tidak hanya merefleksikan kompetensi pedagogik yang telah dimiliki, tetapi juga berkontribusi nyata dalam peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran IPS yang berfokus pada pemahaman letak dan nama-nama provinsi di Indonesia. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Randudongkal, Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah, sebagai lokasi utama penerapan inovasi pembelajaran.

Selama pelaksanaan, media “Peta Buta Interaktif” yang dikembangkan telah melalui serangkaian uji coba dalam tiga pertemuan pembelajaran. Pertemuan pertama difokuskan pada pengenalan materi dan media; pertemuan kedua pada pelaksanaan permainan edukatif berbasis undian nama provinsi dan diskusi kelompok; dan pertemuan ketiga pada refleksi serta evaluasi melalui kuis dan presentasi kelompok. Materi yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan karena bersifat hafalan, kini berubah menjadi kegiatan eksploratif yang melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam aspek kognitif (penguasaan materi), afektif (minat dan sikap belajar), serta psikomotorik (kemampuan menunjukkan letak provinsi di peta). Wawancara dengan guru kelas mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, suasana kelas menjadi lebih hidup, dan terjadi perubahan positif dalam pola interaksi antarsiswa. Bahkan siswa yang semula pasif mulai berani tampil, menyampaikan ide, dan menunjukkan peningkatan rasa percaya diri.

Dengan semua pencapaian tersebut, dapat ditegaskan bahwa pembelajaran yang memadukan model kooperatif TPS dengan media kontekstual dan menyenangkan seperti “Peta Buta Interaktif” mampu membangun pengalaman

belajar yang utuh dan bermakna. Pendidikan bukan semata soal pencapaian kognitif, melainkan juga pembentukan karakter, keterampilan abad ke-21, serta penumbuhan cinta tanah air melalui cara-cara yang kreatif dan dekat dengan kehidupan siswa.

Sebagaimana ditegaskan oleh Zubaidah (2016), pembelajaran abad ke-21 perlu mendorong siswa untuk menjadi individu yang kolaboratif, komunikatif, berpikir kritis, dan kreatif. Inovasi pembelajaran sederhana yang bersumber dari kebutuhan nyata di lapangan dapat menjadi solusi efektif dan inspiratif bagi pendidikan dasar. Oleh karena itu, penulis berharap laporan ini tidak hanya menjadi dokumentasi akademik, tetapi juga dapat menjadi inspirasi dan referensi praktis bagi guru, sekolah, maupun lembaga pendidikan lainnya dalam mengembangkan pembelajaran kontekstual yang menyenangkan dan bermakna.

Semoga laporan ini dapat memberikan kontribusi positif dalam dunia pendidikan dan menjadi pemicu lahirnya inovasi-inovasi pembelajaran lainnya yang sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka dan tujuan pendidikan nasional.

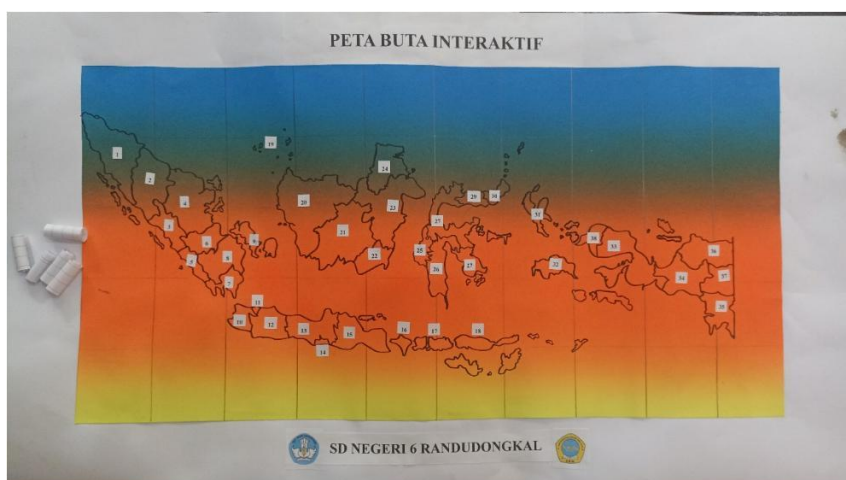
DAFTAR PUSTAKA

- Suryani, E., & Handayani, R. (2019). Analisis Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 101–110.
- Pranoto, B. (2020). Permasalahan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar: Perspektif Guru dan Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 45–53.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Nurhayati, E. (2019). Pengaruh Media Permainan Edukatif terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Kreatif Pendidikan Dasar*, 6(1), 55–65.
- Trianto. (2018). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, D. (2020). Penerapan Model Think Pair Share untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 55–64.
- Rahayu, S. (2019). Efektivitas Model TPS dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Geografi Siswa SD. *Jurnal Kreatif Pendidikan Dasar*, 7(1), 44–52.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bruner, J. S. (1961). *The Act of Discovery*. Harvard Educational Review, 31(1), 21–32.
- Ehri, L. C. (2005). Learning to read words: Theory, findings, and issues. *Scientific Studies of Reading*, 9(2), 167–188. https://doi.org/10.1207/s1532799xssr0902_4
- Laal, M., & Ghodsi, S. M. (2012). Benefits of collaborative learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31, 486–490. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.091>
- Mayer, R. E. (2017). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nurhayati, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Peta Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 45–53.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Sugiyanto, D. (2020). Pengaruh Media Peta Interaktif terhadap Kemampuan Spasial Siswa dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 34–42.

- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad 21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Seminar Nasional Pendidikan Biologi dan Saintek*, 1(1), 1–15.
- Mayer, R. E. (2017). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad 21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Seminar Nasional Pendidikan Biologi dan Saintek*, 1(1), 1–15.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mayer, R. E. (2017). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Foto Inovasi Alat Peraga



Lampiran 2: Dokumentasi Foto Penelitian



Lampiran 3: Sertifikat HKI

1/1

REPUBLIC INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002025068977, 26 Juli 2025

Pencipta
Nama : Endang Supriyatningsih dan Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
Alamat : Rاندudongkal RT003/RW001, Rاندudongkal, Kab. Pemalang, Jawa Tengah, 52253
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta
Nama : Universitas Ngudi Waluyo
Alamat : Jl. Diponegoro No.186, Ngablak, Gedanganak, Ungaran Timur, Kab. Semarang, Jawa Tengah, 50512
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : Alat Peraga
Judul Ciptaan : Peta Buta Interaktif

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 1 Juli 2025, di Kab. Semarang

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor Pencatatan : 000939238

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri



Agung Damarasongko, SH., M.H.
NIP. 196912261994051001

Dicatat:
1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah diunggah secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

Balai Besar Sertifikasi Elektronik



LAPORAN BIMBINGAN TA/SKRIPSI

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Jl. Diponegoro No 186 Gedanganak - Ungaran Timur, Kab. Semarang - Jawa Tengah

Email: ngudiwaluyo@unw.ac.id, Telp: Telp. (024) 6925408 & Fax. (024) -6925408

Nomor Induk Mahasiswa : 134232015

Nama Mahasiswa : **Endang Supriyatiningsih**

Ketua Program Studi : **Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.**

Dosen Pembimbing (1) : **Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.**

Dosen Pembimbing (2) : **Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.**

Judul Ta/Skripsi : **PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE THINK PAIR SHARE BERBANTUAN MEDIA PETA BUTA INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN LETAK DAN NAMA PROVINSI DI INDONESIA SISWA KELAS 4 DI SD NEGERI 6 RANDUD**

Abstrak : Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar tidak hanya bertujuan mengenalkan siswa pada fakta dan konsep, tetapi juga membentuk keterampilan berpikir kritis, memahami hubungan spasial, serta menumbuhkan rasa cinta tanah air sejak dini. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran IPS kelas 4 adalah pengenalan terhadap wilayah administratif Indonesia, termasuk letak dan nama provinsi. Materi ini memiliki peran strategis dalam membangun pengetahuan geografis dasar yang akan menjadi fondasi bagi pembelajaran IPS lanjutan.

Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran materi letak dan nama provinsi seringkali masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang bersifat satu arah dan menitikberatkan pada hafalan. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami informasi geografis secara menyeluruh. Hal ini ditandai dengan rendahnya partisipasi aktif siswa, kurangnya keterlibatan dalam diskusi, serta minimnya ketertarikan terhadap materi yang seharusnya menarik jika disampaikan dengan pendekatan yang tepat.

Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, partisipatif, dan menyenangkan agar siswa dapat terlibat secara aktif dan memiliki pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu model yang terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS). Model ini mendorong siswa untuk berpikir secara individu, berdiskusi dalam pasangan, dan berbagi hasil pemikirannya di dalam kelompok atau kelas. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan interaksi sosial dan pembelajaran aktif.

Untuk mendukung pelaksanaan model TPS secara optimal, digunakan media "Peta Buta Interaktif" sebagai alat bantu visual. Media ini berupa peta Indonesia tanpa keterangan nama provinsi, namun dilengkapi dengan nomor-nomor pada setiap wilayah. Bersamaan dengan itu,

disediakan gulungan yang berisi nama-nama provinsi secara acak. Siswa secara bergiliran mengambil gulungan dan menebak nomor provinsi yang sesuai di peta berdasarkan pengetahuan mereka. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan daya ingat dan pemahaman spasial, tetapi juga membangun antusiasme dan rasa ingin tahu dalam pembelajaran. Melalui pendekatan ini, pembelajaran IPS tidak hanya menjadi lebih hidup dan menarik, tetapi juga mampu mendorong siswa untuk berpikir analitis, bekerja sama, serta membangun rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Dengan demikian, penggunaan model Think Pair Share berbantuan media "Peta Buta Interaktif" diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap letak dan nama provinsi di Indonesia secara signifikan dan berkelanjutan.

Tanggal Pengajuan : **30/07/2025 19:45:45**

Tanggal Acc Judul : 31/07/2025 10:14:15

Tanggal Selesai Proposal : 08/08/2025 17:23:12

Tanggal Selesai TA/Skripsi : 08/08/2025 17:45:39

No	Hari/Tgl	Keterangan	Dosen/Mhs
BIMBINGAN PROPOSAL			
1	Kamis,07/08/2025 21:45:04	04 Maret 2025 Assalamualaikum, Ibu saya mohon izin mengirim Model Pembelajaran, untuk dikoreksi Ibu. Terimakasih	Endang Supriyatiningih
2	Jumat,08/08/2025 17:16:44	cek kembali modul ajar sesuaikan dengan sintaks model pembelajarannya	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
3	Jumat,08/08/2025 16:10:40	10 Maret 2025 Assalamualaikum, Ibu saya mohon izin mengirim Media Pembelajaran, untuk dikoreksi Ibu. Terimakasih	Endang Supriyatiningih
4	Jumat,08/08/2025 17:17:09	revisi media pembelajaran, sesuaikan dengan yg diukur	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
5	Jumat,08/08/2025 16:12:42	04 Maret 2025 Assalamualaikum, Ibu saya mohon izin mengirim Model Pembelajaran, untuk dikoreksi Ibu. Terimakasih	Endang Supriyatiningih

6	Jumat,08/08/2025 16:14:22	19 Maret 2025 Assalamualaikum, Ibu saya mohon izin mengirim HKI, untuk dikoreksi Ibu. Terimakasih	Endang Supriyatiningasih
7	Jumat,08/08/2025 17:17:31	HKI sudah clear, silahkan segera diajukan	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
8	Jumat,08/08/2025 16:15:54	25 Maret 2025 Assalamualaikum, Ibu saya mohon izin mengirim Instrumen Studi Pendahuluan, untuk dikoreksi Ibu. Terimakasih	Endang Supriyatiningasih
9	Jumat,08/08/2025 17:17:53	instrumen clear, segera lakukan studi pendahuluan ya	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
10	Jumat,08/08/2025 16:17:59	2 April 2025 Assalamualaikum, Ibu saya mohon izin mengirim BAB 1,2, dan 3, untuk dikoreksi Ibu. Terimakasih	Endang Supriyatiningasih
11	Jumat,08/08/2025 17:18:15	cek kembali bab 2, sesuaikan dengan topik	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
12	Jumat,08/08/2025 16:21:30	15 April 2025 Assalamualaikum, Ibu saya mohon izin mengirim Penyusunan Proposal untuk dikoreksi Ibu. Terimakasih	Endang Supriyatiningasih
13	Jumat,08/08/2025 17:18:32	revisi sesuai masukan nggih	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
14	Jumat,08/08/2025 16:23:20	21 April 2025 Assalamualaikum, Ibu saya mohon izin mengirim Persiapan Penelitian untuk dikoreksi Ibu. Terimakasih	Endang Supriyatiningasih
15	Jumat,08/08/2025 17:19:19	cek kembali instrumen ACC penelitian persiapkan semua syarat dan instrumen untuk pelaksanaan penelitian	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.

16	Jumat,08/08/2025 16:33:01	<p>Judul: Penerapan Model Coperative Learning Tipe Think Pair Share Berbantuan Media Peta Buta Interaktif Terhadap Peningkatan Pemahaman Letak Dan Nama Provinsi Di Indonesia Siswa Kelas 4 Di SD Negeri 06 Randudongkal</p> <p>Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 SD Negeri 6 Randudongkal terhadap letak dan nama provinsi di Indonesia melalui penerapan model Cooperative Learning tipe Think Pair Share (TPS) berbantuan media "Peta Buta Interaktif".</p> <p>Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran IPS di kelas 4 adalah rendahnya kemampuan siswa dalam mengenali peta Indonesia secara detail, terutama dalam mengingat letak dan nama-nama provinsi. Hal ini disebabkan oleh metode konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Model Think Pair Share dipilih karena mampu mengajak siswa untuk berpikir mandiri (think), mendiskusikan ide bersama pasangan (pair), dan berbagi hasil diskusi dengan kelompok atau kelas (share). Pendekatan ini sangat relevan dengan tujuan pembelajaran IPS yang menekankan pemahaman, partisipasi aktif, dan kerja sama. Untuk menunjang penerapan model ini, digunakan media "Peta Buta Interaktif", yaitu peta Indonesia yang tidak mencantumkan nama provinsi melainkan diberi nomor acak. Dalam praktiknya, siswa mengocok gulungan nama provinsi dan diminta menunjukkan posisi provinsi yang sesuai berdasarkan nomor di peta. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan yang dirancang dengan pendekatan aktif, menyenangkan, dan menantang. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, menunjukkan peningkatan signifikan dalam mengenali letak provinsi, serta mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. Media yang digunakan dinilai efektif dalam membangun keterampilan spasial dan</p>	Endang Supriyatiningih
----	------------------------------	---	---------------------------

		memperkuat daya ingat siswa melalui pendekatan permainan edukatif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Cooperative Learning tipe Think Pair Share berbantuan media "Peta Buta Interaktif" efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap letak dan nama provinsi di Indonesia. Hasil ini memberikan rekomendasi positif bagi guru untuk memanfaatkan model pembelajaran inovatif yang menekankan interaksi, eksplorasi, dan visualisasi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.	
17	Jumat,08/08/2025 16:55:49	06 Mei 2025 Assalamualaikum, Ibu saya mohon izin mengirim Persiapan Penelitian untuk dikoreksi Ibu. Terimakasih	Endang Supriyatiningasih
18	Jumat,08/08/2025 17:21:40	perbaiki instrumen sesuai masukan ya	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
19	Jumat,08/08/2025 16:57:19	14 Mei 2025 Assalamualaikum, Ibu saya mohon izin mengirim mendeley untuk dikoreksi Ibu. Terimakasih	Endang Supriyatiningasih
20	Jumat,08/08/2025 17:22:04	cek kembali kutipan, cek semua apakah sudah menggunakan mendeley atau belum	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
21	Jumat,08/08/2025 17:00:09	06 Mei 2025 Assalamualaikum, Ibu saya mohon izin mengirim Perbaikan Laporan untuk dikoreksi Ibu. Terimakasih	Endang Supriyatiningasih
22	Jumat,08/08/2025 17:22:25	perbaiki bab 4, sesuaikan tujuan penelitian	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
23	Jumat,08/08/2025 17:03:58	19 Mei 2025 Assalamualaikum, Ibu saya mohon izin mengirim Bab 1,2, dan 3 untuk dikoreksi Ibu. Terimakasih	Endang Supriyatiningasih
24	Jumat,08/08/2025 17:22:36	perbaiki sesuai masukan ya	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.

25	Jumat,08/08/2025 17:05:09	26 Mei 2025 Assalamualaikum, Ibu saya mohon izin mengirim Bab 4 dan 5 untuk dikoreksi Ibu. Terimakasih	Endang Supriyatiningasih
26	Jumat,08/08/2025 17:22:42	cek kembali bab 5	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
27	Jumat,08/08/2025 17:06:54	5 Juni 2025 Assalamualaikum, Ibu saya mohon izin mengirim Daftar Pustaka untuk dikoreksi Ibu. Terimakasih	Endang Supriyatiningasih
28	Jumat,08/08/2025 17:23:00	cek apakah semua kutipan sudah masuk daftar pustaka	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
29	Jumat,08/08/2025 17:10:25	24 Juni 2025 Assalamualaikum, Ibu saya mohon izin mengirim Toefl untuk dikoreksi Ibu. Terimakasih	Endang Supriyatiningasih
30	Jumat,08/08/2025 17:23:08	segera lakukan tes ya	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
31	Jumat,08/08/2025 18:02:06	10 April 2025 Assalamualaikum, Ibu saya mohon izin mengirim Instrumen Kinerja untuk dikoreksi Ibu. Terimakasih	Endang Supriyatiningasih
32	Jumat,08/08/2025 19:01:07	14 juli 2025 assalamualaikum berikut persiapan ujian mohon untuk dicek, terimakasih	Endang Supriyatiningasih
BIMBINGAN TA/SKRIPSI			
33	Jumat,08/08/2025 17:45:35	ACC diseminasi TA persiapkan syarat untuk diseminasi ya	Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Semarang , 21 Agustus 2025

Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
(NIDN: 0631039001)

Endang Supriyatiningasih
(NIM: 134232015)

Dosen Pembimbing (1)



Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
(NIDN: 0623069201)

Dosen Pembimbing (2)



Kartika Yuni Purwanti, M.Pd.
(NIDN: 0623069201)