

## 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 4 5% 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.