

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
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.