

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.