



## Effectiveness of Using Mystery Motion Maps for Social Studies Learning as a Key to Building Collaboration for Social Sciences Students in class VIII-E at SMP Negeri 16 Malang

*Efektivitas Penggunaan Peta Gerak Misteri Pembelajaran IPS sebagai Kunci Membangun Kolaborasi Siswa IPS kelas VIII-E di SMP Negeri 16 Malang*

Muhammad Burhanudin Fadly<sup>1)\*</sup>, Nurul Ratnawati<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Negeri Malang

\*Correspondence: burhanudinn556@gmail.com

### ABSTRACT

This research aims to investigate the effectiveness of using Mystery Motion Map Media for students who really understand interactive learning media, and build student collaboration in increasing the effectiveness of Social Sciences (IPS) learning at SMP 16 Malang schools. Social studies learning is often considered less interesting and relevant, so the integration of appropriate media and a collaborative approach is expected to overcome this challenge. This research examines how the use of various types of learning media, such as digital platforms, videos, and simulations, in the context of group activities, discussions, and joint projects, can influence the understanding of social studies concepts, student engagement, and the development of social skills. It is hoped that the research results can provide practical insight for educators in designing and implementing more effective and meaningful social studies learning through the use of media that is integrated with collaborative strategies. The implications of this research highlight the importance of creating an active, interactive, and student-centered learning environment to achieve optimal social studies learning outcomes.

**Keywords:** Effectiveness of Using Learning Media, Collaboration and Social Studies Learning

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi efektivitas penggunaan Media Peta Gerak Misteri untuk siswa yang sangat paham betul antara media pembelajaran interaktif dan membangun kolaborasi siswa dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah SMP 16 Malang. Pembelajaran IPS seringkali dianggap kurang menarik dan relevan, sehingga integrasi media yang tepat dan pendekatan kolaboratif diharapkan dapat mengatasi tantangan ini. Penelitian ini mengkaji bagaimana penggunaan berbagai jenis media pembelajaran, seperti platform digital, video, dan simulasi, dalam konteks kegiatan kelompok, diskusi, dan proyek bersama, dapat memengaruhi pemahaman konsep IPS, keterlibatan siswa, dan pengembangan keterampilan sosial. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan praktis bagi pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran IPS yang lebih efektif dan bermakna melalui pemanfaatan media yang terintegrasi dengan strategi kolaboratif. Implikasi dari penelitian ini menyoroti pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa untuk mencapai hasil pembelajaran IPS yang optimal.

**Kata Kunci:** Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran, Kolaborasi dan Pembelajaran IPS

This is an open access article under the [CC - BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



### PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu matapelajaran yang memiliki tujuan utama untuk membentuk warga negara yang cerdas, aktif, dan peduli terhadap lingkungan sosialnya. Dalam konteks pendidikan menengah pertama, pembelajaran IPS tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan tentang geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. Tetapi juga menekankan pada pengembangan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, empati, serta pemecahan masalah secara kolektif. Oleh karena itu,

pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran ini seharusnya mendorong siswa untuk aktif, berpikir kritis, serta mampu bekerja sama dalam kelompok (Rahmad, 2016).

Namun kenyataannya di lapangan, proses pembelajaran IPS masih banyak yang bersifat konvensional dan berpusat pada guru (teacher-centered). Guru mendominasi proses penyampaian materi, sementara siswa hanya berperan sebagai penerima informasi. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang memiliki ruang untuk berpendapat, berdiskusi, maupun berinteraksi secara bermakna dengan teman sekelasnya. Akibatnya, kemampuan kolaboratif siswa tidak berkembang dengan optimal padahal kolaborasi merupakan salah satu keterampilan abad 21 yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat dan dunia kerja (Putri, 2022).

Pendidikan abad ke-21 menuntut siswa untuk memiliki berbagai keterampilan, tidak hanya penguasaan materi pelajaran, tetapi juga kemampuan untuk berkolaborasi secara efektif. Pelajar membutuhkan keterampilan abad ke-21 yang disingkat sebagai 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking, dan Creativity), memegang peranan krusial dalam mempersiapkan siswa menghadapi kompleksitas dunia di luar sekolah (Trisnawati & Sari, 2019). Melalui kolaborasi, siswa dapat belajar bekerja sama, berbagi ide, menghargai perbedaan, dan membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap suatu permasalahan seperti peneliti alami. Ketika masih mengikuti program kegiatan PPL II PPG Prajabatan 2024 di mana melihat permasalahan siswa di SMP 16 Malang kelas VIII-E saat pembelajaran IPS sering ramai saat pembelajaran berlangsung sehingga tidak kondusif di dalam kelas. Melihat permasalahan ini peneliti mencoba membuat LKPD berkelompok akan tetapi siswa masih sulit membangun kolaborasi sehingga siswa menjadi ramai sendiri. Tentunya untuk mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran perlu media pembelajaran yang menarik juga meningkatkan belajar siswa melalui kolaborasi siswa Untuk mengetahui kemampuan bekerja sama secara efektif dan efisien dengan orang lain untuk mencapai tujuan dan mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan karena banyak materi yang bersifat materi dan kurang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa (Susanto & Ismaya, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran, diketahui bahwa siswa di kelas tersebut menunjukkan tingkat kolaborasi yang rendah selama proses pembelajaran IPS berlangsung. Dalam kegiatan kelompok, sering ditemukan adanya dominasi siswa tertentu, sementara yang lain cenderung pasif. Interaksi antaranggota kelompok juga kurang efektif, sehingga tujuan dari pembelajaran kolaboratif tidak tercapai sepenuhnya. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi metode pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa dan memperkuat kerja sama dalam kelompok.

Masalah pembelajaran IPS yang dianggap membosankan, dapat menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar IPS dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka. Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 16 Malang, ditemukan bahwa siswa kelas VIII-E mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS, khususnya materi Konflik Sosial, misalnya "Bagaimana Konflik bisa terjadi dan apa faktornya". Hal ini terlihat dari asesmen afektif siswa yang masih rendah dan kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian ini adalah salah satu alternatif solusi untuk mengatasi masalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, yaitu Peta Gerak Misteri. Peta Gerak Misteri merupakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) yang mengajak siswa untuk berpikir kritis dan analisis melalui pemetaan informasi yang belum lengkap atau misterius (Saputro & Rayahub, 2020). Dalam pelaksanaannya, siswa diberi sejumlah petunjuk atau informasi yang harus mereka analisis secara berkelompok untuk menemukan solusi terhadap suatu masalah atau untuk menjawab pertanyaan kunci yang diberikan. Metode ini menuntut untuk menjawab pertanyaan kunci yang diberikan. Metode ini menuntut adanya komunikasi, pembagian tugas, diskusi, dan kolaborasi yang efektif di antara anggota kelompok.

Peta Gerak Misteri adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur peta dan permainan dalam Peta Gerak Misteri, siswa akan diajak untuk menjelajahi suatu wilayah melalui peta sambil memecahkan misteri atau teka-teki yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Alasan mengapa menggunakan Peta Gerak Misteri, karena media pembelajaran ini memiliki beberapa keunggulan di antaranya Menarik dan Interaktif, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah berfungsi utama dalam menunjang anak didik menginterpretasikan konsep IPS, menumbuhkan dorongan belajar, dan menaikkan kemampuan belajar (Rhodinia, 2024). Keunggulan dari metode Peta Gerak Misteri adalah kemampuannya mengintegrasikan aspek kognitif dan sosial dalam proses pembelajaran. siswa tidak hanya ditantang untuk memahami materi secara mendalam, tetapi juga harus bekerja

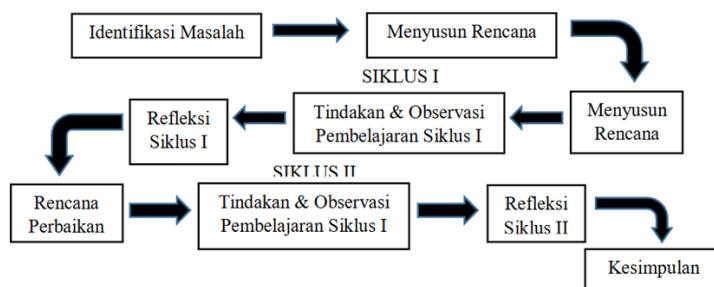
sama dengan teman sekelompoknya untuk membangun pemahaman bersama. Dengan demikian, metode ini sangat relevan untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran IPS yang menekankan pada pemahaman konsep sosial sekaligus pengembangan keterampilan interpersonal.

Mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SMP memegang peranan penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap interaksi sosial, lingkungan, dan perkembangan sejarah. Tetapi karakteristik materi IPS yang seringkali abstrak dan luas dapat menjadi penghambat dalam proses penyampaian dan penyerapan informasi kepada siswa. Konsep IPS itu meliputi interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perubahan, keragaman atau kesamaan atau perbedaan, konflik dan konsensus, pola, tempat, kekuasaan, nilai kepercayaan, keadilan dan pemerataan, kelangkaan, kekhususan, budaya, dan nasionalisme kepada peserta didik (Teofilus Ardian Hopeman, Nur Hidayah, 2022). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirancang untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang mampu hidup dalam kedamaian, berkompentensi untuk beradaptasi, bersinergi, dan berkomunikasi dengan baik, serta memiliki pola pikir positif terhadap orang lain (Rusydah, 2025). Metode pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada ceramah dan buku teks terkadang kurang efektif dalam memvisualisasikan konsep-konsep kompleks dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran IPS yang lebih inovatif dan menarik. Pemanfaatan teknologi visual, seperti peta konsep, video animasi, dan simulasi interaktif, menunjukkan potensi dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa tentang penggunaan media visual dalam pembelajaran IPS SMP. Namun, penelitian yang secara spesifik mengeksplorasi potensi media "peta gerak materi" dalam konteks pembelajaran IPS kelas 8 masih terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penting untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas penggunaan Peta Gerak Misteri dalam pembelajaran IPS, khususnya dalam konteks membangun kolaborasi siswa di kelas VIII E SMP Negeri 16 Malang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang sejauh mana metode ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, memperkuat kerja sama dalam kelompok, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif di mata pelajaran IPS serta menjadi referensi bagi guru dalam mengelola pembelajaran yang mendorong kolaborasi siswa secara efektif.

## METODE

Studi penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), PTK bertujuan menyelesaikan beberapa permasalahan guna meningkatkan standar pengajaran di kelas (Utomo et al., 2024). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Mengadaptasi model Kemmis dan McTaggar karena model ini memiliki kesesuaian dengan permasalahan yang dihadapi oleh peneliti dengan menerapkan empat langkah penelitian, yakni Diagnosis masalah, Perancangan Tindakan, Pelaksanaan tindakan dan observasi kejadian Evaluasi Refleksi yang di adopsi (Arif, 2019). Perencanaan dimulai dengan menyiapkan perangkat serta instrumen pembelajaran yang terdiri dari lembar observasi dan lembar hasil belajar. Lembar observasi menampilkan pengaruh proses keterlaksanaan yang terjadi dalam pembelajaran. Sedangkan, lembar tes hasil belajar berfungsi mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari. Tes berupa pilihan ganda, yang berjumlah 20 soal. Alat pengukur yang mempunyai standar obyektif sehingga dapat digunakan secara meluas serta betul-betul dapat digunakan untuk mengukur dan membandingkan keadaan psikis atau tingkah laku individu (Hanifah, 2016). Pengamatan atau observasi dilakukan oleh guru IPS kelas VIII-E di SMP 16 Malang. Dibawah ini gambar siklus penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc. Taggart (Agustin et al., 2023).



Gambar 1. Siklus penelitian tindakan kelas

Penelitian ini dilakukan di SMPN 16 Kota Malang. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena ingin meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran menggunakan media Peta Gerak Misteri. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII E dengan jumlah 33 peserta didik. Alasan dipilihnya kelas ini yaitu pada saat melakukan observasi pembelajaran pada PPL I dan II didapati data hasil belajar IPS yang kurang dari KKTP dan presentasi kelulusan peserta didik pada mata pelajaran ini sangat rendah. Penelitian ini terfokus pada permasalahan meningkatkan hasil belajar pelajaran IPS dengan memanfaatkan media pembelajaran Peta Gerak Misteri. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Peta Gerak Misteri

Pengumpulan data dilakukan dengan memberi angket kepada validator ahli media dan ahli materi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis. Analisis uji kelayakan media pembelajaran dilakukan untuk memperoleh data dari hasil penilaian yang telah dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Data yang dihasilkan dari penilaian tersebut merupakan data kuantitatif. Data tersebut dapat dikonversi ke dalam data kualitatif dalam bentuk interval menggunakan rumus sebagai berikut (Arianton et al., 2023):

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan: P = Presentase Validasi;  $\sum x$  = Jumlah Keseluruhan Jawaban dalam seluruh item;  $\sum xi$  = Jumlah Keseluruhan nilai ideal dalam dalam seluruh item; 100 = konstanta.

Hasil dari perhitungan di atas kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran. Kategori kelayakan dapat dilihat pada Tabel 1 (Ningsih & Komikesari, 2019).

**Tabel 1.** Kriteria Kelayakan Media

Presentase	Kriteria	Keterangan
1% - 20%	Sangat Tidak Layak	Sangat tidak dapat digunakan
21% - 40%	Tidak Layak	Tidak dapat digunakan
41% - 60%	Kurang Layak	Perlu ada revisi secara besar
61% - 80%	Layak	Dapat digunakan dengan revisi
81% - 100%	Sangat Layak	Digunakan tanpa ada revisi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Peta Gerak Misteri

Pembelajaran menggunakan media akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat membantu peserta didik untuk menumbuhkan motivasi dalam pembelajaran, pembelajaran yang dibawakan akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami oleh para peserta didik. Dengan menggunakan media pembawaan mengajar akan lebih bervariasi dan tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga siswa tidak pasif karena tidak hanya mendengarkan uraian dari guru saja tetapi peserta didik juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendemostrasikan (Nisa & Setya Nugroho, 2023). Penggunaan media Peta Gerak Misteri biasanya diterapkan dalam beberapa konteks pendidikan, pariwisata, hiburan, hingga penelitian budaya. Peta Gerak Misteri digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman ruang, dan imajinasi siswa.

### Membangun Kolaborasi Siswa

Kolaborasi merupakan interaksi bersama dalam kelompok pada semua kegiatan yang diperlukan untuk melakukan tugas bersama (Kasmawati, 2020). Kolaborasi adalah strategi pembelajaran di mana siswa dengan kemampuan berbeda bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Dalam kelompok ini, siswa saling membantu. Jadi dalam konteks pembelajaran kooperatif, ada unsur ketergantungan positif untuk mencapai keberhasilan. Pembelajaran kolaboratif memerlukan perubahan tujuan pembelajaran dari sekadar transmisi informasi menjadi konstruksi pengetahuan oleh individu melalui pembelajaran kelompok. Dalam pembelajaran kolaboratif, tidak ada perbedaan tugas untuk individu, tetapi tugas dibagi dan diselesaikan bersama tanpa perbedaan dalam komunikasi pembelajaran siswa (Talita, 2019).

### Kaitan antara penggunaan Peta Gerak Misteri dalam Membangun Kolaborasi Siswa

Penggunaan media Peta Gerak Misteri dalam pembelajaran tidak hanya menarik secara visual dan naratif, tetapi juga sangat efektif dalam membangun kolaboratif anatar siswa. Peta Gerak Misteri biasanya menyajikan lokasi - lokasi atau fenomena yang mengandung teka teki, cerita rakyat, atau unsur yang belum sepenuhnya terjelaskan secara ilmiah. Saat digunakan dalam kelas, media ini menuntut siswa berpikir kritis, bekerja sama, dan memecahkan masalah secara kolektif. Kolaborasi terbangun melalui keterlibatan aktif siswa dalam menyusun strategi, menyelesaikan tantangan, dan menarik kesimpulan. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan karena nuansa petualangan dan misteri menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat kerja sama yang tinggi.

Pelaksanaan pembelajaran IPS di SMPN 16 Malang mengenai materi konflik dengan pengumpulan data dan penyajian data melaluai penerapan model project based learning (PBL) mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Peta Gerak Misteri untuk Meningkatkan Kolaborasi Belajar Siswa kelas VIII-E di SMP Negeri 16 Malang. Hasil penelitian ini dikatakan berhasil jika memenuhi indicator keberhasilan yaitu mencapai 85%. Dari dana yang peneliti analisis pada statitika deskriptif ini yaitu data hasil pretest dan posttest peseta didik kelas 8E sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran melalui penggunaan model PBL berbantuan media Peta Gerak Misteri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran Peta Gerak Misteri efektif dalam meningkatkan kolaborasi hasil peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 16 Malang. Sebelum dimulainya penelitian ini, dilakukan pre tes untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan pada setiap siklusnya terdiri dari satu kali pertemuan. Materi IPS yang digunakan pada siklus satu yaitu "Nasionalisme dan Jati Bangsa (Sub tema: konflik sosial)", kemudian siklus dua yaitu "Nasionalisme dan Jati Bangsa (Sub tema: integrasi sosial)".

**Tabel 2.** Hasil Uji Kelayakan Media Oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kualitas Tampilan	18
2	Kualitas Isi Tentang Kolaborasi	15
3	Kelayakan Pemanfaatan/Kegunaan	15
Total Skor		48
Persentase		80%
Kriteria		Layak

Uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media bertujuan untuk mendapatkan hasil serta saran dari validator ahli agar media pembelajaran yang di kembangkan menjadi sebuah produk yang berkualitas dan layak untuk dipergunakan. Total nilai yang diperoleh dari validator ahli media yaitu dengan presentase 80% dengan kategori atau kriteria layak. Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase keseluruhan yaitu 80% dengan kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran lumio by smart layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi konflik dan integrasi sosial. Hal ini dikarenakan dari segi kegunaan, kualitas tampilan, kualitas gambar, kualitas media, serta penggunaan kata dan bahasa sudah sangat baik, sehingga akan memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

**Tabel 3.** Hasil Uji Kelayakan Materi Oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Ketepatan Materi	14
2	Kebenaran dan Kesesuaian Materi	12
3	Kegunaan Materi	15
Total		41
Persentase		79%
Kategori		Layak

Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase keseluruhan yaitu 79% dengan kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Peta Gerak Misteri digunakan sebagai media pembelajaran pada materi konflik Sosial. Media yang dikembangkan sangat layak dari segi desain pembelajaran, isi materi, serta bahasa dan

komunikasi sehingga akan memudahkan pendidik dalam memberi materi, juga memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi.

### Rencana Tindakan

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian. Refleksi awal dimaksudkan sebagai kegiatan penajagan yang dimanfaatkan untuk mengumpulkan informasi tentang situasi-situasi yang relevan dengan tema penelitian. Dalam hal ini mengumpulkan informasi dan data awal tentang kolaborasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII-E SMP 16 Malang, kemudian di lanjutkan Pelaksanaan Tindakan dimana Penelitian tindakan dapat dipandang sebagai suatu siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya. Artinya dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat 4 tahap yang secara urut harus dilaksanakan setiap siklusnya sebagaimana dijelaskan sebagai berikut (Mu'alimin, 2016).

### Penyusunan Perencanaan

Penyusunan perencanaan didasarkan pada hasil penajagan refleksi awal. Secara rinci perencanaan mencakup tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap yang diinginkan sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan. Pada penyusunan perencanaan peneliti membuat rancangan media pembelajaran sebagai bentuk peta yang isinya ada daerah, jalan bentuk angka, kartu challeng, kartu hadiah dan kartu soal.



Gambar 2. Kartu Media Peta Gerak Misteri



Gambar 3. Media Peta Gerak Misteri

### Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan menyangkut apa yang dilakukan peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang dilaksanakan berpedoman pada rencana tindakan. Jenis tindakan yang dilakukan dalam PTK hendaknya selalu didasarkan pada pertimbangan teoritik dan empirik agar hasil yang diperoleh berupa

peningkatan kinerja dan hasil program yang optimal. Berikut merupakan dokumentasi pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media Peta Gerak Misteri.

#### Observasi (pengamatan)

Kegiatan observasi dalam PTK dapat disejajarkan dengan kegiatan pengumpulan data dalam penelitian formal. Dalam kegiatan ini peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap peserta didik.

#### Refleksi

Pada dasarnya kegiatan refleksi merupakan kegiatan analisis, sintesis, interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh saat kegiatan tindakan. Dalam kegiatan ini peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil-hasil atau dampak dari tindakan. Mengenai banyaknya siklus dalam PTK tergantung terhadap permasalahan-permasalahan yang akan dipecahkan. Apabila hasil refleksi dari siklus pertama dirasa belum maksimal maka dilaksanakan kembali dalam siklus kedua dan seterusnya.

#### Siklus 1

Pada pembelajaran Siklus I dilakukan pada tanggal 14 April 2025 dan durasi pembelajaran adalah 2 jam pelajaran (80 menit), dengan rincian. **Kegiatan Awal (15 menit)**, a) Salam dan doa bersama sebelum memulai pembelajaran, b) Pengecekan kebersihan dan kehadiran peserta didik. c) Mengaitkan materi ajar dengan pertemuan sebelumnya. dan d) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. **Kegiatan Inti (50 menit)**, a) pemberian pertanyaan pemantik untuk memicu diskusi, b) Penjelasan materi pembelajaran menggunakan media Peta Gerak Misteri. c) Pembagian peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil. d) Diskusi kelompok mengenai materi yang telah dijelaskan. e) Presentasi hasil diskusi oleh masing-masing kelompok. f) Penyelenggaraan permainan edukatif melalui media Peta Gerak Misteri untuk memperkuat pemahaman materi. **Kegiatan Penutup (15 menit)**, a) Pemberian umpan balik terhadap hasil pembelajaran oleh guru. b) Pengerjaan soal tes observasi hasil belajar peserta didik. c) Pemberian motivasi untuk meningkatkan semangat belajar. d) Doa bersama sebagai penutup kegiatan. e) Salam sebagai tanda akhir pembelajaran.

Penggunaan media Peta Gerak Misteri dalam pembelajaran ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif. Peta Gerak Misteri memungkinkan guru untuk mengubah materi ajar menjadi aktivitas interaktif, seperti permainan edukatif dan diskusi kelompok, yang dapat diakses oleh peserta didik melalui perangkat mereka masing-masing, baik di kelas maupun di rumah. Penilaian hasil belajar siswa dilihat pada kemampuan siswa saat memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu >78. Dalam hal ini dibutuhkan suatu strategi yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang telah dirancang dan disesuaikan dengan potensi dan kebutuhannya (Fauziah & Rofiki, 2024). Data hasil belajar ditunjukkan oleh hasil nilai pretest di awal pertemuan dan posttest di akhir siklus 1 yang diberikan kepada 33 siswa dikelas VIII SMP Negeri 16 Malang. Adapun data Kolaborasi siswa dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4.** Kolaborasi Peserta Didik Siklus 1

No	Indikator	Nilai Test	
		Pretest	Posttest
1	Rata - Rata	57,27	67,58
2	Nilai Tertinggi	80	90
3	Nilai Terendah	30	40
4	Tingkat Ketuntasan	24%	36%

Berdasarkan tabel 4 di atas, maka dapat dilihat bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran selama satu siklus dengan dua kali pertemuan, persentase siswa yang tuntas mencapai 36% pada tes akhir siklus I. Meskipun kolaborasi siswa menunjukkan peningkatan dari pretest awal dan posttest akhir, tetapi angka tersebut belum memenuhi target yang diinginkan oleh peneliti. Masih terdapat siswa yang memperoleh nilai dibawah KKTP, yang disebabkan oleh proses adaptasi mereka terhadap guru dan model pembelajaran yang baru. Oleh karena itu, hasil pada siklus I belum memuaskan, dan perbaikan akan dilakukan pada siklus berikutnya untuk mencapai hasil yang telah ditetapkan. Perbaikan yang akan dilakukan meliputi memberikan pemahaman materi secara mendalam, pemberian penjelasan yang lebih rinci mengenai prosedur model pembelajaran Peta Gerak Misteri,

serta meningkatkan keterlibatan siswa melalui pemberian kesempatan lebih banyak untuk berlatih berbicara dan berdiskusi. Selain itu, pendekatan yang lebih personal akan diterapkan dengan memberikan bimbingan tambahan bagi siswa yang kesulitan memahami materi atau merasa canggung dalam berbicara di depan kelas. Guru juga akan memperhatikan kecepatan dan intensitas pemberian umpan balik untuk memastikan bahwa setiap siswa dapat berkembang sesuai dengan kemampuan mereka.

## Siklus 2

Pembelajaran pada siklus 2 masih dengan alur yang sama dengan siklus 1. Pada pembelajaran Siklus II dilakukan pada tanggal 23 April 2025 dan durasi pembelajaran adalah 2 jam pelajaran (80 menit), dengan rincian. **Kegiatan Awal (15 menit).** a) Salam dan doa bersama sebelum memulai pembelajaran. B) Pengecekan kebersihan dan kehadiran peserta didik. b) Mengaitkan materi ajar dengan pertemuan sebelumnya. c) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. **Kegiatan Inti (50 menit).** a) Pemberian pertanyaan pemantik untuk memicu diskusi. b) Penjelasan materi pembelajaran menggunakan media Peta Gerak Misteri. c) Pembagian peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil. d) Diskusi kelompok mengenai materi yang telah dijelaskan. e) Presentasi hasil diskusi oleh masing-masing kelompok. f) Penyelenggaraan permainan edukatif melalui media Peta Gerak Misteri untuk memperkuat pemahaman materi. **Kegiatan Penutup (15 menit).** a) Pemberian umpan balik terhadap hasil pembelajaran oleh guru. b) Pengerjaan soal tes observasi hasil belajar peserta didik. c) Pemberian motivasi untuk meningkatkan semangat belajar. d) Doa bersama sebagai penutup kegiatan. e) Salam sebagai tanda akhir pembelajaran.

Penilaian hasil belajar siswa dilihat pada kemampuan siswa saat memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu >78. Data kolaborasi siswa ditunjukkan oleh hasil nilai pretest di awal pertemuan dan posttest di akhir siklus 2 yang diberikan kepada 33 siswa dikelas VIII-E SMP Negeri 16 Malang. Adapun data kolaborasi siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 5.** Kolaborasi Peserta Didik Siklus 2

No	Indikator	Nilai Test	
		Pretest	Posttest
1	Rata - Rata	74,42	80,3
2	Nilai Tertinggi	90	100
3	Nilai Terendah	50	60
4	Tingkat Ketuntasan	42%	70%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan dalam kolaborasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat pada tingkat ketuntasan siswa pada pretest mencapai 42%, sedangkan posttest mencapai 70%. Dengan demikian peningkatan hasil belajar siswa telah memenuhi target peneliti. Hal ini dikarenakan pada hasil akhir posttest mencapai lebih dari 80%. Berdasarkan hal tersebut, maka media Peta Gerak Misteri dikatakan berhasil dalam meningkatkan Kolaborasi siswa. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar siswa yang masuk dalam kategori memuaskan atau baik.

Berdasarkan data analisis dari lembar hasil belajar siswa menggunakan media siklus I dan siklus II memperoleh skor hasil sebagaimana yang tercantum pada tabel 6 berikut dalam bentuk persentase.

**Tabel 6.** Perbandingan Persentase Distribusi Kolaborasi Siswa IPS Pada Siklus I dan Siklus 2

No	Nilai	Siklus 1		Siklus 2	
		f	%	f	%
1	Tuntas	12	36%	23	70%
2	Tidak Tuntas	21	64%	10	30%
	Total	33	100%	33	100%
	Nilai Tertinggi	90		100	
	Nilai Terendah	40		60	
	Rata - Rata	67,58		80,3	

Dari tabel 6 diatas dapat diambil pengertian bahwa, Kolaborasi Siswa siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan siklusnya, yang mana pada siklus I presentase hasil belajar siswa mendapatkan total ketuntasan

36% dan ketidak tuntas mencapai 64% dengan kategori “Kurang” dan pada siklus II dengan berbagai refleksi yang telah dilakukan, presentase siswa mendapatkan peningkatan hasil belajar dengan total 70% dengan kategori “Baik” kemudian mengalami penurunan ketidak tuntas belajar sebanyak 30%.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Penggunaan media pembelajaran Peta Gerak Misteri pada mata pelajaran IPS kelas VIII-E memberikan dampak yang baik dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, hal tersebut ditandai dengan adanya peningkatan pada presentase ketuntasan hasil belajar siswa selama 2 siklus pembelajaran. Pada siklus I diketahui tingkat ketuntasan siswa mencapai 36% kemudian mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 70%. Dari hasil data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Peta Gerak Misteri dapat meningkatkan kolaborasi siswa dalam belajar IPS kelas VIII-E. Terima kasih yang mendalam kami sampaikan kepada Universitas Negeri Malang atas terlaksanakannya Program PPG Prajabatan Gelombang 2 Tahun 2024.

## Daftar Pustaka

- Agustin, R., Budiono, & Sucipto. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Hak Dan Kewajiban Dirumah Melalui Model Pjbl Pada Kelas III Di Sdn Junrejo 2 Kota Batu Tahun Ajaran 2022/2023. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 4816–4822.
- Arianton, Mansur, & Ricka Tesi Muskania. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL KALIMANTAN BARAT PADA KELAS III. *Jurnal Karya Ilmiah Pendidik Dan Praktisi SD & MI*, 2(1), 40–52.
- Arif, S. (2019). Penelitian Tindakan Kelas. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). CV. Mitra Ilmu. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Fauziah, S. F., & Rofiki, I. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *WAHANA PEDAGOGIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(01), 14–26. <https://doi.org/10.52166/wp.v6i01.6406>
- Hanifah, N. (2016). Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Universitas Indraprasta PGRI*, 6(1), 41–55.
- Kasmawati, Y. (2020). Peningkatan Kompetensi Melalui Kolaborasi : Suatu Tinjauan Teoritis Terhadap Guru. *Equilibrium : Jurnal Pendidikan*, 8(2), 136–142.
- Mu'alimin. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*.
- Ningsih, D. A. S., & Komikesari, H. (2019). Kelayakan Media Pembelajaran Prezi Menggunakan Pendekatan Saintifik. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 204–209. <https://doi.org/10.24042/ijjsme.v2i2.4344>
- Nisa, M., & Setya Nugroho, A. (2023). Pengembangan Media PADASIA (Peta Budaya Indonesia) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV SD. *Journal on Education*, 05(03), 10031–10039.
- Putri, R. D. R. (2022). Pentingnya Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Matematika. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 449–459. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.64>
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78.
- Rhodinia, S. (2024). Strategi Pemecahan Masalah Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Yang Kurang Variatif. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 2(2), 57–65. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/24719>

- Rusydah, I. A. (2025). Pembelajaran IPS untuk Menumbuhkan Kesadaran Multikultural pada Siswa SMP Negeri 2 Tantom Angkola. *Edacation & Learning*, 5(1), 22–30.
- Saputro, O. A., & Rayahub, T. S. (2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 185–193. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/24719>
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110. <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>
- Talita, S. (2019). Aktivitas Kolaborasi dan Kemampuan Mengembangkan Gagasan dalam Menulis Kalimat Iklan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 3 Cibinong Kabupaten Bogor. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 60–69.
- Teofilus Ardian Hopeman, Nur Hidayah, W. A. A. (2022). Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Reality , Objectives , and Characteristics of Meaningful Social Studies Learning Application To. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Trisnawati, W. W., & Sari, A. K. (2019). Integrasi Keterampilan Abad 21 Dalam Modul Sociolinguistics: Keterampilan 4C (Collaboration, Communication, Critical Thinking, Dan Creativity). *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 455–466. <https://doi.org/10.52060/mp.v4i2.179>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>