

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KUPAT (BUKU LIPAT) UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS V SDN SUKAJADI 04**

Wahyudin
Universitas Pelita Bangsa
wahyudindewantaprana@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to 1. Explaining the stages of developing KUPAT learning media (folding book) to improve the collaboration skills of SDN Sukajadi 04 students. 2. Testing the feasibility of KUPAT learning media to improve the collaboration skills of SDN Sukajadi 04 students. 3. Determine the level of effectiveness of KUPAT learning media to improve student collaboration skills in social studies subjects at SDN Sukajadi 04. The method used in this study uses research and development. The research was conducted at SDN Sukajadi 04. The research data was analyzed quantitatively and qualitatively. The conclusions of the study are (1) KUPAT learning media (Folding Book) can be developed for social studies subjects in grade V elementary school (2) KUPAT learning media (Folding Book) is validated by media experts, linguists and material experts. (3) The improvement of collaboration skills in this study is seen from the results of the Collaboration Skills questionnaire analysis before using KUPAT (Folding Book) media obtained an average score of 55% and after using KUPAT (Folding Book) media the average score obtained was 91%. (4) Based on the percentage, it shows that the development of KUPAT learning media (Folding Books) to improve students' collaboration skills in social studies subjects in grade V elementary school, which is 93%, can be categorized as very feasible. (5) An average score of 91% was obtained with a very effective category from the results of the analysis of student responses that obtained an average score of 93% and teacher responses that obtained an average score of 100%.

Keywords: Collaboration Skills, Learning Media, RnD

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1. Menjelaskan tahapan pengembangan media pembelajaran KUPAT (buku lipat) untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa SDN Sukajadi 04. 2. Menguji kelayakan media pembelajaran KUPAT untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa SDN Sukajadi 04. 3. Mengetahui tingkat keefektifitasan media pembelajaran KUPAT untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran IPS SDN Sukajadi 04. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan. Penelitian dilakukan di SDN Sukajadi 04. Data penelitian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Kesimpulan penelitian adalah (1) Media pembelajaran KUPAT (Buku Lipat) dapat dikembangkan untuk mata pelajaran IPS kelas V SD (2) media pembelajaran KUPAT (Buku Lipat) divalidasi oleh Ahli media, ahli Bahasa dan Ahli Materi. (3) Peningkatan keterampilan kolaborasi dalam penelitian ini dilihat dari hasil analisis

angket Keterampilan Kolaborasi sebelum menggunakan media KUPAT (Buku Lipat) memperoleh nilai rata-rata 55% dan sesudah menggunakan media KUPAT (Buku Lipat) nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 91%. (4) Berdasarkan presentase menunjukan bahwa pengembangan media pembelajaran KUPAT (Buku Lipat) untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD yakni 93% dapat di kategorikan sangat layak. (5) Diperoleh nilai rata-rata 91% dengan kategori sangat efektif dari hasil analisis respon siswa yang memperoleh nilai rata-rata 93% dan respon guru yang memperoleh nilai rata-rata 100%.

Kata Kunci: Keterampilan Kolaborasi, Media Pembelajaran, RnD

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu keharusan dalam kehidupan manusia, karena pendidikan bukan hanya sekedar kewajiban, akan tetapi pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi setiap orang. Dengan pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Memiliki kekuatan, kebijaksanaan, akhlak, pengetahuan, etika yang baik, dan keterampilan yang dibutuhkan masyarakat. Semua itu dapat diperoleh melalui berbagai cara, baik melalui pendidikan formal, nonformal, maupun informal. Pendidikan adalah menyalurkan bakat, ilmu, pengalaman, dan keterampilan kepada generasi muda sebagai wujud nyata upaya generasi tua dalam mempersiapkan bekal kehidupan di masa mendatang, baik secara lahir maupun batin (Amiruddin dkk, 2021). Undang-Undang Nomor 20 Tahun

2003 tentang Sistem Sekolah Negeri, Pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar untuk mengembangkan potensi diri, karena manusia membutuhkan pendidikan untuk pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan serta akhlak mulia.

Kehadiran inovasi pada abad 21 menuntut peserta didik untuk mampu bersikap imajinatif, kreatif, berfikir kritis dan metakognitif sehingga menghasilkan peserta didik yang mampu berkomunikasi dan berkoordinasi, dengan harapan ilmu dan keterampilan yang diperoleh

dapat dimanfaatkan sebagai bekal kehidupan di masyarakat (Prihatmojo dkk, 2019). Hal ini tentu sejalan dengan empat kompetensi yang harus dimiliki peserta didik di abad 21 yang disebut 4C, yaitu *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Creativity* (kreativitas), *Communication* (berkomunikasi), *Collaboration* (bekerjasama) yang menjadi domain karakteristik pembelajaran yang mengacu pada *High Order Thinking Skill* (HOTS). Kurikulum 2013 diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik sebagai bangsa Indonesia untuk mampu menghadapi tantangan zaman kedepannya. Jika sebelumnya peserta didik hanya dituntut untuk mengembangkan kompetensi di ranah kognitif (pengetahuan), namun pada kurikulum 2013 ini ada 3 standar kompetensi lulusan yang harus dicapai yaitu pada dimensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Peserta didik diharapkan memiliki kompetensi yang terqualifikasi sesuai dengan kompetensi lulusan yang telah ditetapkan.

Kemampuan kolaborasi merupakan jenis penguasaan yang harus dimiliki setiap orang untuk menyelesaikan pekerjaan atau usaha

dengan bekerja sama guna mencapai tujuan (Sunbanu et al., 2019). Oleh karena itu, kemampuan untuk berkolaborasi dengan orang lain sangatlah penting karena semakin banyak siswa yang melakukannya, semakin banyak pula yang akan mereka pelajari. Selain itu, karena kolaborasi memerlukan kerja sama dari semua pihak yang terlibat, pekerjaan akan selesai lebih cepat.

Pendapat ini didukung oleh (Hambali et al., 2020) bahwa kerja sama dalam pembelajaran jarak jauh merupakan kemampuan yang dilakukan oleh beberapa siswa untuk menciptakan hubungan yang sepadan hingga kebersamaan dan kekompakan tampak mampu mencapai tujuan yang diinginkan. Akan tetapi, kemampuan kerja sama tidak dapat diperoleh begitu saja tetapi harus dilatih secara konsisten melalui berbagai kegiatan yang meliputi hubungan antar individu, kelompok dengan kelompok, atau individu dengan kelompok. Dalam pembelajaran jarak jauh, kemampuan kerja sama dapat dilatih dan dikembangkan lebih lanjut melalui pemusatan perhatian kelompok di ruang kelas yang dapat dirancang

lebih menarik. Dengan demikian, guru memegang peranan penting dalam membantu melatih kemampuan kerja sama siswa melalui kegiatan pembelajaran di mana salah satu peran yang dapat dilakukan guru dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan berbagai teknik, model, dan media pembelajaran untuk lebih memotivasi siswa dalam belajar di kelas. (Ruchliyadi et al., 2022).

Hal ini sangat penting bagi para pengajar dalam memberikan pengajaran sehingga seorang pengajar tidak selalu menggunakan cara pandang lama dalam pembelajaran, karena cara lama dalam pengalaman belajar hanya memberikan bentuk pembelajaran yang tidak berubah-ubah dan tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran (Adi et al., 2022). sehingga pembelajaran yang berfokus pada pengajar saat ini sudah tidak dapat diterapkan dalam pembelajaran saat ini. Dimana dalam masa pembelajaran sekarang ini, pengajar dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menarik, salah satunya dengan menciptakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, terdapat sepuluh mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, salah satunya adalah ilmu pengetahuan sosial. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib

dipelajari oleh siswa sekolah dasar, hal ini dikarenakan IPS merupakan gabungan dari beberapa mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, ilmu pengetahuan sosial, dan antropologi (Larasati dkk., 2020; Salahuddin dkk., 2019; Setiawati dkk., 2019).

Ilmu pengetahuan sosial tidak kalah pentingnya dengan mata pelajaran lain seperti matematika atau bahasa Inggris. Dalam ilmu pengetahuan sosial ini, siswa diperlihatkan untuk mempelajari sejarah dan cara hidup sebagai makhluk sosial. Mengingat pentingnya pelajaran IPS, diperlukan media pembelajaran yang tepat dalam pemanfaatan ilustrasi pelajaran IPS, terutama di sekolah dasar. Hal ini karena sekolah dasar merupakan landasan bagi pendidikan tingkat tinggi.

Tercapainya suatu tujuan dalam pembelajaran ditandai dengan adanya peningkatan kemampuan kolaborasi siswa, sehingga kemampuan berkolaborasi menjadi salah satu hal yang terpenting dalam pengalaman belajar. Hanya saja kenyataan di lapangan adalah para pendidik mengharapkan agar siswa

seharusnya memiliki peningkatan kemampuan kolaborasi dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial selama kerja kelompok untuk mencapai hasil dalam pengalaman belajar dengan mencapai hasil atau tujuan tertentu, tetapi siswa menghabiskan waktu untuk bercerita, bermain-main, tidak ada kerjasama, hanya sedikit siswa yang mengerjakan, dan sebagian anggota kelompok tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini karena banyak siswa yang beranggapan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang sulit sehingga tidak menarik untuk dipelajari (Nata dan Sujana, 2020). Hal ini sesuai dengan temuan laporan kemampuan Indonesia yang menunjukkan bahwa kemampuan korespondensi dan kerja sama merupakan kemampuan yang paling signifikan dan sangat dibutuhkan dalam dunia kerja, namun kemampuan tersebut masih tergolong rendah dominasinya di Indonesia (Reni, Praherdino, dan Soepriyanto, 2021).

Maka dari itu untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa perlu dilakukan dengan cara yang tepat dan efektif. Cara tersebut sudah

dikemukakan oleh permendikbud No 22 tahun 2016 yang mengemukakan bahwa proses belajar mengajar pada pendidikan dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan, menantang, inspiratif, interaktif, memotivasi peserta didik untuk ikut berpartisipasi aktif dan memberikan ruang untuk menuangkan kreativitas (Baharuddin, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru wali kelas V di SDN Sukajadi 04 pada tanggal 27 Februari 2024, menyatakan bahwa kemampuan kolaborasi siswa masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena siswa kurang aktif dalam berkomunikasi, berinteraksi, dan media pembelajaran yang diterapkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran masih sebatas mengajarkan konsep dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan memanfaatkan buku paket yang ada serta memberikan contoh-contoh dengan menggambarkan di papan tulis. Penerapan media pembelajaran yang kurang mendukung menyebabkan siswa menjadi bosan dalam belajar

IPS sehingga pemahaman yang diperoleh oleh siswa kurang optimal. (Rosyidah, 2021) mengemukakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu dalam proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna (Cecep kustandi, 2020:17). Media pembelajaran digunakan pada tahap orientasi pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan dapat digunakan dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran, diupayakan secara optimal untuk dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik (Cecep Kustandi, 2020:17). Media pembelajaran yang baik tidak hanya mampu meningkatkan motivasi dan keinginan

peserta didik untuk belajar secara mandiri tetapi juga dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas (Turrahmi dalam Rosyidah, 2021).

Oleh sebab itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan mengembangkan media pembelajaran KUPAT (Buku Lipat) untuk materi tema 7 peristiwa dalam kehidupan. Subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan, media ini merupakan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan atau dimodifikasi dari media *fun thinkers book*. Media *fun thinkers book* merupakan seperangkat buku yang dikemas dengan sistem "*Match-Frame*" guna menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan sekaligus dapat meningkatkan ketajaman berpikir anak usia 2-10 tahun (Fitroh & Mubarak, 2020).

Media Pembelajaran KUPAT (Buku Lipat) merupakan media pembelajaran yang menarik dengan bermain sambil belajar serta dengan penerapan media ini rasa ingin tahu siswa, membangun kolaborasi siswa, merangsang kemampuan otak, dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Jadi siswa dapat berfikir menyenangkan dalam memecahkan teka teki.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan yang ada di SDN Sukajadi 04 melalui penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran KUPAT (Buku Lipat) untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Sukajadi 04”**.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*). Penelitian yang menggabungkan antara sebuah produk yang sudah ada dengan produk lain sehingga menghasilkan produk yang lebih baik dari segi penggunaan maupun efektivitasnya.

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. mengembangkan *Instructional Design* (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 13 Agustus sampai 14 Agustus 2024, di SDN Sukajadi 04, dengan Alamat Kp Kranding Rt/Rw 002/004, Desa Sukajadi, Kecamatan Sukakarya, Kab Bekasi. Peneliti melakukan observasi di sekolah tersebut tepatnya di kelas V, dimana dalam pembelajaran IPS di kelas belum menggunakan media pembelajaran KUPAT (Buku Lipat).

Angket respon dalam pengembangan produk ini diberikan kepada guru kelas dan peserta didik kelas V yang berjumlah 12 siswa,

kemudian akan dianalisis menggunakan studi pengembangan yang terdiri dari tiga cara. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk KUPAT (Buku lipat).

Angket validasi yang akan diberikan kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, angket validasi yang sudah diberikan kemudian dianalisis menggunakan skala likert 1-4 dengan menggunakan pernyataan positif. Persentase rata – rata validasi ahli hitung menggunakan rumus sebagai berikut (Sugiono, 2020) :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P Nilai akhir

f Nilai yang diperoleh

N Nilai Maksimal

Data skor yang diperoleh dapat diketahui tingkat kelayakan produk Media Pembelajaran KUPAT (buku lipat) peristiwa dalam kehidupan dengan kriteria sebagai berikut :

Presentase	Kriteria
81% -100%	Sangat valid
61% -80%	Valid
41% -60%	Cukup valid
21% -40%	Kurang valid
0% -20%	Sangat Tidak valid

Sumber: Sugiyono (2020)

Berdasarkan tabel kriteria hasil validasi, Pengembangan media KUPAT (buku lipat) dikatakan valid apabila memperoleh hasil dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan presentase mencapai 61%. Kemudian setelah proses validasi selesai dilaksanakan dan dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran, selanjutnya dilakukan uji coba terbatas untuk mengetahui respon pendidik dan respon peserta didik terhadap ketertarikan media KUPAT (buku lipat).

Kemudian selain menguji kevalidan, penelitian ini juga diuji kelayakannya berdasarkan angket Kelayakan dengan hasil respon yang akan diberikan kepada pendidik dan peserta didik, angket validasi yang sudah diberikan kemudian dianalisis menggunakan skala likert 1-4 dengan menggunakan pernyataan positif. Persentase rata – rata validasi ahli hitung menggunakan rumus sebagai berikut (Sugiono, 2020).

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P =Nilai Akhir

f =Nilai yang diperoleh

N =Nilai Maksimal

Setelah diketahui persentasenya maka dapat diketahui bahwa media sudah layak atau belum berdasarkan kriteria

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% -80%	Valid
41% -60%	Cukup valid
21% -40%	Kurang valid
0% -20%	Sangat Tidak valid

(Sugiyono, 2020)

Kemudian selain menguji kevalidan, penelitian ini juga diuji keefektivitasnya berdasarkan angket keefektivitas peningkatan keterampilan kolaborasi dengan hasil respon yang akan diberikan kepada pendidik dan peserta didik, angket validasi yang sudah diberikan kemudian dianalisis menggunakan skala likert 1-4 dengan menggunakan pernyataan positif. Persentase rata–rata validasi ahli hitung menggunakan rumus sebagai berikut (Sugiono, 2020).

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P =Nilai Akhir

f =Nilai yang diperoleh

N =Nilai Maksimal

Dari hasil skor yang diperoleh dapat diketahui tingkat keterampilan kolaborasi

peserta didik dengan kriteria sebagai berikut:

(Sugiyono, 2020)

Penelitian ini dilakukan berdasarkan tujuan penelitian diantaranya, yaitu untuk mengetahui desain pengembangan KUPAT (Buku Lipat) pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Kemudian untuk mengetahui KUPAT (Buku Lipat) pada pembelajaran IPS di kelas V SD yang layak. Dan yang terakhir yaitu untuk mengetahui keefektifan KUPAT (Buku Lipat) terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran IPS materi Peristiwa Dalam Kehidupan kelas V .

Pre sen tas e	Kriteria
81% - 100 %	Sangat Efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
0% - 20 %	Sangat Tidak Efektif

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Sukajadi 04 yang pertama kali dilakukan adalah tahap observasi yang dimana peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas V SDN Sukajadi 04, mengenai proses pembelajaran IPS dikelas yang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab terhadap peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, tanpa menggunakan media pembelajaran, disebabkan tidak tersedianya media pembelajaran yang tepat. Maka dari itu proses pembelajaran IPS cenderung membosankan dan tidak efektif.

Dikarenakan belum adanya media pembelajaran pada proses pembelajaran IPS dikelas, peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan, selain itu kondisi kelas terkesan membosankan. Kurangnya kemampuan kolaborasi terhadap peserta didik, sehingga peserta didik kurang aktif dalam berkomunikasi dan berinteraksi.

Pada tahap selanjutnya yang terdapat pada prosedur pengembangan, yaitu tahap design

atau rancangan. Pada tahap desain meliputi penyesuaian media terhadap tingkat pencapaian anak dan indikator kurikulum serta pemilihan desain pada KUPAT (Buku lipat), sehingga akan terlihat lebih menarik dan mudah dipahami. Pada tahap desain ini, disusun penilaian kualitas produk yang dikembangkan berupa angket ceklis untuk validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Pada tahap ini dimulai dengan penyusunan kisi-kisi angket dan penyusunan angket hasil dari tahap ini, diperoleh angket validasi yang akan diberikan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran KUPAT (Buku Lipat) yang telah dikembangkan. Serta angket untuk respon peserta didik saat menggunakan media pembelajaran KUPAT (Buku Lipat) yang telah dikembangkan.

Pengembangan Media KUPAT (Buku Lipat)

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian media pembelajaran KUPAT (Buku Lipat) ini didesain untuk meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa yang dilakukan dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE. Model ADDIE dilakukan dalam lima tahapan, *analysis*, *desain*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Sugiyono, 2020). Seluruh tahapan pada model ADDIE ini telah dilaksanakan dengan baik dan sesuai rencana.

Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu langkah penelitian ADDIE lebih ringkas dan lengkap dan sangat tepat untuk pengembangan yang peneliti lakukan. Meskipun peneliti menggunakan model ADDIE akan tetapi tetap mempertimbangkan kelengkapan dari model pengembangan yang dipilih.

Produk yang dihasilkan atau dikembangkan dapat berupa bahan ajar, media pembelajaran, soal-soal, dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran. Penelitian

pengembangan merupakan serangkaian proses yang harus dijalankan untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan (Maydiantoro, 2021).

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menganalisis tentang keadaan

sekitar lingkungan pembelajaran, proses pembelajaran, isi atau materi serta kurikulum untuk pembelajaran di SDN Sukajadi 04. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa proses belajar masih minim dalam penggunaan media pembelajaran sehingga guru kadang merasa sulit dalam menyampaikan materi pembelajaran dan siswa menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti proses belajar. Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Tahap kedua, merupakan tahap perancangan yang terdiri dari penyusunan materi,

mendesain dan merancang kerangka media KUPAT (Buku Lipat), serta buku panduan pemakaian. Media KUPAT (Buku Lipat) berbentuk papan lipat yang berukuran 70X50 cm berbahan kayu dan papan. Adapun komponen yang ada pada media KUPAT (Buku Lipat), seperti Ubin ukuran 12X7 cm, , bintang *reward*, dan buku panduan. Media KUPAT (Buku Lipat) didesain semenarik mungkin dengan tujuan untuk menarik minat siswa.

Tahap ketiga merupakan tahap pengembangan, pada tahap ini semua komponen media KUPAT (Buku Lipat) yang telah didesain akan di validasi oleh para ahli. Terdapat tiga ahli, diantaranya ahli media Ibu Dr. Titin Sunaryati, S.Pd.I., M.Pd ahli materi Ibu Bainem, dan ahli bahasa Ibu Ira Restu Kurnia, S.Pd., M.Pd Validasi dilakukan hingga media KUPAT (Buku Lipat) dinyatakan valid atau layak digunakan pada siswa kelas V.

Hasil validasi media memperoleh nilai 95% dengan kategori sangat layak.

Hasil validasi materi memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat layak, dan hasil validasi bahasamemperoleh nilai 88% dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini nilai rata-rata yang diperoleh, yaitu 94% sehingga media KUPAT (Buku Lipat) berada pada kriteria sangat valid dan layak diujicobakan.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi, pada tahap ini media KUPAT (Buku Lipat) yang lolos validasi dari tiga validator dapat diujicobakan kepada siswa kelas V SDN Sukajadi 04 dengan jumlah 12 siswa. Pada tahap ini nilai rata-rata keseluruhan yang diperoleh, yaitu 93% dengan kategori sangat efektif.

Tahapan terakhir pada penelitian pengembangan ini, yaitu tahap evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk mengukur kualitas produk dan ketercapaian tujuan media. Tahap evaluasi ini dilakukan dengan menganalisis data yang didapat selama penelitian berlangsung. Adapun hasil akhir dari produk yang telah dikembangkan dan melalui proses validasi serta uji coba, yaitu sebagai berikut :



Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa

93% dapat di kategorikan sangat layak.

Peningkatan keterampilan kolaborasi dalam penelitian ini dilihat dari hasil analisis angket Keterampilan Kolaborasi sebelum menggunakan media KUPAT (Buku Lipat) memperoleh nilai diperoleh yaitu 91%. Berdasarkan hasil skor sebelum dan sesudah menggunakan media KUPAT (Buku Lipat) terlihat perbedaan yang signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa media KUPAT (Buku Lipat) sangat berpengaruh dalam meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa kelas V SDN Sukajadi 04.

Kelayakan Media KUPAT (Buku Lipat)

Berdasarkan presentase menunjukan bahwa pengembangan media pembelajaran KUPAT (Buku Lipat) untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD yakni

Keefektivitasan Media KUPAT (Buku Lipat)

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan pada produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu media KUPAT (Buku Lipat) untuk meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa. Diperoleh nilai rata-

No.	Validator	Hasil
1	Dr. Titin Sunaryati, S.Pd.I., M.Pd	95%
2	Bainem, S.Pd	100%
3	Ira Restu Kurnia., S.Pd., M.Pd	86%
Rata-Rata		93%

rata 91% dengan kategori sangat efektif

dari hasil analisis respon siswa yang memperoleh nilai rata-rata 93% dan respon guru yang memperoleh nilai rata-rata 100%. Maka, dapat disimpulkan bahwa media KUPAT (Buku Lipat) praktis dan efektif digunakan pada pembelajaran IPS siswa kelas V sekolah dasar.

No	Nama	Nilai
1	Guru	93%
2	Siswa	100%
Rata-rata		96%

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta hasil pembahasan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran KUPAT (buku lipat) pada mata pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar penelitian dan pengembangan ini menggunakan

model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*)

2. Kevalidan media menunjukan dengan hasil akhir rata-rata 93% dengan rata-rata kategori “sangat valid” kelayakan media dilakukan oleh wali kelas, dengan tingkat kepraktisan 100% dengan kategori “sangat layak” hasil wawancara dengan siswa menunjukan bahwa

- penggunaan media KUPAT (buku lipat) membuat siswa lebih kompak dan berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
3. Penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh rata-rata skor sebesar 100% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh rata-rata skor sebesar 95% yang termasuk kategori sangat layak. Penilaian
5. Keefektifan keterampilan kolaborasi siswa memperoleh skor nilai rata-rata 100% termasuk kategori sangat layak, dengan demikian media pembelajaran KUPAT (buku
- kelayakan oleh ahli Bahasa diperoleh rata-rata skor sebesar 86% yang termasuk dalam kategori sangat layak.
4. Respon guru kelas V SDN Sukajadi 04 dengan adanya media pembelajaran KUPAT (buku lipat) menunjukkan perolehan rata-rata skor 100% hasil respon tersebut termasuk kategori sangat layak.
- lipat) merupakan media yang efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

(Tamansiswa et al. 2023)Alifah. 2021.

“Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Indonesia Untuk Mengejar Ketertinggalan Dari Negara Lain Education in Indonesia and Abroad : Advantages and Lacks.”

CERMIN:Jurnal Penelitian

5(1): 113–22.

https://unars.ac.id/ojs/index.php/cermin_unars/article/view/968.

Armidi, Ni Luh Sri. 2022. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD.” *Journal of Education Action Research* 6(2):

214–20.

ARTA, I MADE. 2021. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Negeri 4 Tenganan Semester Ii Tahun Pelajaran 2018/2019.” *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah* 1(1): 9–21.

Dewi, Mera Putri, Neviyarni S, and Irdamurni Irdamurni. 2020. “Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7(1): 1.

Fauziah, Nabilla Nur, Randita Lestari, Tin Rustini, and Muh. Husen Arifin. 2022. “Perkembangan Pendidikan IPS Di Indonesia Pada Tingkat Sekolah Dasar.” *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 6(1): 89.

Febriani, Meli. 2021. “IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi).”

Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal 7(1): 61.

Handayani, Fitri, and Riqqah Annisa Maharani. 2022. “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan ...* 6: 11362–69. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4244%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/4244/3549>.

Juliyantika, Tiwi, and Hamdan Husein Batubara. 2022. "Tren Penelitian Keterampilan Berpikir Kritis

Pada Jurnal Pendidikan Dasar Di Indonesia." *Jurnal Basicedu* 6(3): 4731–44.

Kurnia, Ira Restu, and Universitas Pelita

Bangsa. 2020. "Kurnia, Ira Restu Bangsa, Universitas Pelita." 1: 26–34.

Logayah, Dina Siti et al. 2023.

"Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS." *Jurnal Basicedu* 7(1): 326–38.

Muqdamien, Birru, Umayah Umayah,

Juhri Juhri, and Desty Puji Raraswaty. 2021. "Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun." *Intersections* 6(1): 23–33.

Novita Jumiarti, Dede. 2023.

"Peningkatan Keterampilan Abad XXI Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi." *Journal of Education Action Research* 7(2): 160–68.
<https://doi.org/10.23887/jear.v7i2.55428>.

Oktaviani, Anna Maria. 2022.

"Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Ips Sd." *Jurnal Holistika* 6(2): 101.

Pohan, Sarah Azhari, and Febrina

Dafit. 2021. "Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(3): 1191–97.

Suryaman, and Lailun Ni'mah. 2022.

"Pengembangan Media Fun Thinkers Busy Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar." *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Guru Sekolah Dasar 15(2): 123–36.
- Tamansiswa, Universitas Sarjanawiyata, Lisana Latifa, Siti Rochmiyati, and Yuliah Dwi Kolaborasi Siswa Kelas Sekolah Dasar.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 14(01): 88–97.
- Yarda, Lasaufa, Fajar Cahyadi, and Ikha Listyarini. 2024. “Pengembangan Media Islamiyati. 2023. “Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dengan Model Project Based Learning Pada Siswa SD.” 2(2).
- Wahyudi, Wahyudi. 2024. “Implementasi Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Pembelajaran Fun Thinker Book Kelas V Pada Materi Sifat – Sifat Bangun Datar Dan Bangun Ruang Di Sdn NgotetRembang.” *Wawasan Pendidikan* 4(1): 149–59.