



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:
jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

**RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN IPS
BERBASIS MODEL KOOPERATIF TIPE *COURSE REVIEW*
HOREYUNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV SD**

Ajeng Sintarini¹, Ruswandi Hermawan², Mubarok Somantri³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: ajengsintarini30@gmail.com

Abstract: Penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar IPS siswa. Hal ini karena cara mengajar, pendekatan dan strategi yang digunakan belum memotivasi dan membangkitkan semangat siswa untuk ikut belajar. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa yakni model Kooperatif tipe *Course Review Horay*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendesain sebuah rancangan perangkat pembelajaran yang di dalamnya berisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Bahan Ajar, Media Ajar, LKPD dan Lembar Evaluasi berbasis model Kooperatif tipe *Course Review Horay* sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Partisipan dalam penelitian ini adalah pakar yang kompeten di bidang rancangan pembelajaran dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode delphi. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan kuisioner. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Hasil dari penelitian yang dilakukan yakni berupa rancangan perangkat pembelajaran IPS berbasis model Kooperatif tipe *Course Review horay* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD

Keywords: *Course Review Horay* (CRH), Rancangan Perangkat Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Untuk menghadapi era persaingan

global, peningkatan kualitas sumber daya manusia sejak dini merupakan hal penting yang harus segera dipikirkan secara sungguh-sungguh. Idealnya salah satu

aspek yang menentukan Pendidikan abad 21 yang berkualitas yaitu pembelajaran yang dapat menghasilkan suatu kemampuan guna menghadapi kehidupan di masa mendatang. Menurut Wagner (2010) **kemampuan yang perlu dimiliki untuk menghadapi kehidupan abad 21 yakni berfikir kritis, kreatif, inovatif, kolaborasi dan kepemimpinan, kemampuan beradaptasi, inisiatif, informatif, berfikir sistematis, komunikatif, memiliki rasa ingin tahu dan imajinasi.** Partnership of century learning (2014) menyatakan bahwa pembelajaran inovatif di abad 21 merujuk pada *framework for 21 century learning* dengan komponen seperti lingkungan pembelajaran, pengembangan kemampuan profesional, kurikulum dan instruksionalnya, serta standar penilaian menjadi gerbang masuk untuk menuju era globalisasi yang ditujukan agar siswa mampu bersaing di dunia kerja. Pembelajaran inovatif abad 21 merupakan pembelajaran yang berorientasi pada proses atau kegiatan melatih keterampilan karir, keterampilan inovasi dan pembelajaran serta keterampilan informasi, media dan TIK.

Pembelajaran inovatif abad 21 memiliki karakteristik yang mengarah pada pembelajaran yang interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif kolaboratif dan berpusat pada peserta didik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di salah satu SD Negeri di Kota Bandung pada kelas IV. Didapatkan informasi bahwa sebagian besar siswanya mengalami kepasifan saat belajar. Hal ini juga didukung oleh cara pengajaran guru yang menerapkan model pembelajaran *teacher centered*. Guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran, sehingga siswa tidak terlibat secara aktif di dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Salah satu factor yang juga menjadi penyebab adalah proses pembelajaran yang tidak variatif sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam

proses pembelajaran. Kondisi tersebut, menggerakkan penulis untuk membuat rancangan perangkat pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif di dalam kegiatan pembelajaran, sehingga akan meningkatkan hasil belajarnya. Dalam KBBI (207:17), perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan, sedangkan pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan seseorang belajar, sehingga jika diartikan secara harfiah, maka perangkat pembelajaran adalah alat/perlengkapan yang digunakan ddalam proses pembelajaran.

Menurut Zuhdan,dkk (2011: 16) perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran menjadi pegangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas. Oleh karena itu dalam pembuatan perangkat pembelajaran guru harus menyiapkan media ajar, sumber belajar, perangkat penilaian, dan skenario pembelajaran. Perangkat pembelajaran ini berfungsi sebagai panduan, artinya perangkat pembelajaran memberi panduan yang harus dilakukan oleh seorang guru di dalam kelas, selain itu perangkat pembelajaran juga sebagai tolak ukur, artinya bahwa seorang guru harus mampu melakukan evaluasi pada proses pembelajaran yang dilakukan dengan membandingkan dari berbagai aktivitas di dalam kelas, strategi yang digunakan serta metode dengan data yang ada di perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran dapat memberikan kemudahan dan dapat membantu guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, untuk melaksanakan pembelajaran khususnya mata pelajaran ips, diperlukan perangkat yang sesuai dengan model atau metode pembelajaran.

Berdasarkan standar proses yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22

Tahun 2016, proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang sesuai dengan standar proses tersebut, yaitu model pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin (Isjoni, 2011:15) Model Kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja berkelompok dalam jumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar. Belajar kooperatif adalah kegiatan yang berlangsung dalam lingkungan belajar, sehingga siswa dalam kelompok kecil saling berbagi ide dan bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikan tugas akademik. Secara kolaboratif para anggota tim saling mendukung antara satu sama lain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Arends (2008) juga menyatakan bahwa belajar kooperatif dicirikan oleh adanya kelompok kecil yang bersifat heterogen dari segi gender, etnis, dan kemampuan akademik untuk saling membantu satu sama lain demi mencapai tujuan pembelajaran.

Terdapat berbagai macam tipe dalam model pembelajaran kooperatif. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat menstimulus keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yaitu tipe *Course Review Horay*. *Course Review Horay* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif, yaitu kegiatan belajar mengajar dengan cara pengelompokan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil. Strategi pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan aktifitas siswa menggunakan kotak yang diisi dengan soal dan diberi

nomor. Siswa yang paling cepat menjawab pertanyaan akan mendapatkan tanda benar dan langsung berteriak horay atau yel yel kesukaannya. Penerapan model kooperatif tipe *Course Review Horay* perlu didukung oleh media pembelajaran untuk membantu membangkitkan minat dan motivasi siswa yang selanjutnya akan melakukan aktifitas belajar. Sehingga materi pembelajaran dapat diterima lebih cepat oleh siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar (Musfiqon, 2012:26).

Menurut Miftahul Huda (2013) “*Course Review Horay* (CRH) adalah tipe pembelajaran kooperatif yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih meriah dan menyenangkan karena setiap kelompok yang mendapat tanda *cek list* harus berteriak yel yel atau horayyyy. Dengan metode ini diharapkan dapat melatih kerja sama dalam menyelesaikan masalah dengan pembentukan kelompok, pembelajaran menarik karena mendorong siswa untuk terjun kedalamnya, tidak monoton karena diselingi sedikit hiburan sehingga suasana tidak menegangkan. Proses pembelajaran yang menyenangkan ini diharapkan dapat membawa siswa pada hasil belajar yang memuaskan. Menurut Suprijono (2010) kelebihan dari pembelajaran Kooperatif tipe CRH adalah pembelajaran yang lebih menarik, mendorong siswa untuk dapat adalah pembelajaran yang lebih menarik, mendorong siswa untuk dapat terjun langsung dalam situasi pembelajaran dan adanya komunikasi adalah pembelajaran yang lebih menarik, mendorong siswa untuk dapat terjun langsung dalam situasi pembelajaran dan adanya komunikasi Machfud Shalahuddin (1991) juga mengungkapkan bahwa proses belajar yang baik juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Nana Sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan

psikomotor. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir siswa selama mengikuti proses pembelajaran dan mengakibatkan perubahan sikapnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan data bahwa hasil belajar siswa di salah satu SDN di Kota Bandung, khususnya pada pembelajaran IPS, relatif rendah. Berdasarkan refleksi awal yang dilakukan pada pembelajaran IPS ditemukan data sebagai berikut : (1) Guru belum optimal dalam membuat perangkat pembelajaran.,(2) guru kurang memanfaatkan media untuk mendukung kegiatan pembelajaran, (3) guru kurang dapat mengelola kelas dengan baik sehingga pembelajaran IPS menjadi tidak menarik bagi siswa, (4) Guru mendominasi aktifitas pembelajaran.

Berdasarkan judul dan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah Rancangan Perangkat Pembelajaran pada mata pelajaran IPS berbasis *Cooperative Learning*

Type Course Review Horay yakni sebuah model pembelajaran berkelompok dengan berbasis games yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan, sebagai sumber belajar bagi guru SD kelas IV, dan referensi dalam poenciptaan pembelajaran yang bermakna.

METODE

Desain penelitian adalah suatu strategi untuk mencapai tujuan penelitian responden yang terlibat, lokasi dan lama penelitian, instrumen yang digunakan, oleh peneliti yakni Metode delphi. Linstone Harold (2002) mengungkapkan metode Delphi adalah metode strukturisasi terhadap proses komunikasi kelompok dalam membahas masalah-masalah yang kompleks. Proses yang dilakukan yakni mensurvei dan mengumpulkan pendapat dari para ahli terkait topik tertentu. Metode

ini digunakan untuk mendapatkan konsensus mengenai proyeksi/tren masa depan menggunakan proses pengumpulan informasi yang sistematis. Linstone Harold (2002) mengungkapkan ada empat langkah dalam Delphi yaitu :

- 1) Studi Pendahuluan. Eksplorasi subyek yang sedang dibahas, dimana setiap individu memberikan informasi tambahan yang dianggap sesuai
- 2) Tahap Mendesain. Proses pemahaman kelompok dalam memandang sebuah isu (apakah dalam kelompok memiliki suara yang sama atau tidak.
- 3) Verifikasi. Jika anggota melontarkan ketidaksepahaman dalam memandang suatu isu, maka dibahaslah alasan dibalik ketidaksepahaman tersebut. Dengan kata lain, evaluasi terhadap alasan ketidak sepahaman.
- 4) Menganalisa (Evaluasi Akhir) dilakukan manakala kita telah menganalisa seluruh informasi yang terkumpul setelah mendapatkan feedback. Dalam penelitian ini,peneliti menggunakan pendekatan deskriptif. Menurut Sugiono (2012:29) pendekatan kualitatif deskriptif adalah pendekatan yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena atau gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti akan mengumpulkan data yang berasal dari wawancara, dokumentasi dan kuisisioner. Menurut Suharsimi (1990), penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan sebuah informasi mengenai suatu gejala yaitu keadaan menurut apa adanya sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan.

Metode deskriptif merupakan metode yang berusaha menjelaskan atau mendeskripsikan keadaan subyek atau obyek yang tertuju pada usaha menggambarkan suatu gejala secara lengkap terhadap masalah yang diteliti. menggunakan langkah-langkah dan prosedur yang tepat dengan maksud agar tujuan dapat tercapai dengan baik.

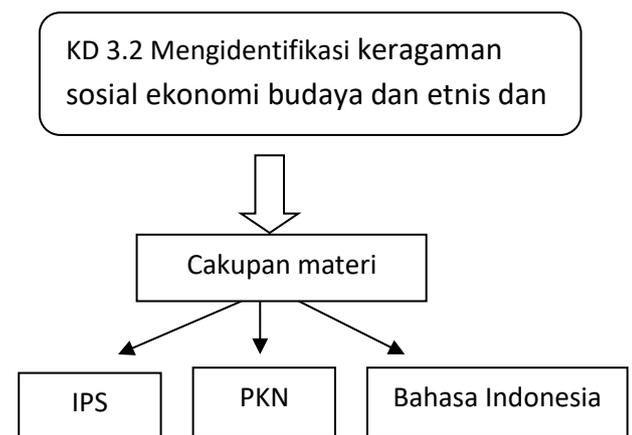
Adapun model yang digunakan adalah model Kooperatif adalah sebuah model atau strategi dalam belajar yang menekankan sikap atau perilaku bersama dalam bekerja dengan membuat kelompok-kelompok kecil didalamnya. Salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif adalah tipe *Course Review Horay* (CRH). CRH merupakan sebuah metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan (Huda 2015). Di dalam penelitian ini, peneliti akan merancang sebuah perangkat pembelajaran IPS berbasis model Kooperatif tipe *Course Review Horay* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Hasil dari penelitian ini yakni berupa desain Rancangan Perangkat Pembelajaran berupa Rancangan Perangkat Pembelajaran (RPP), Bahan Ajar, Media Ajar, LKPD, dan Lembar Evaluasi. Selanjutnya dari Rancangan tersebut akan dilakukan verifikasi oleh para ahli dibidang Kurikulum dan Ilmu Pengetahuan sosial, untuk mendapatkan kesepakatan mengenai Rancangan Perangkat Pembelajaran yang telah dirancang oleh penulis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan temuan dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode Delphi. Data yang diperoleh merupakan hasil kesepakatan para ahli yang kompeten di bidangnya. Adapun ahli yang dilibatkan dalam penelitian ini yakni ahli Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Validasi pada penelitian ini dilakukan sebanyak 4 putaran. 2 putaran pada ahli perangkat pembelajaran dan 2 kali validasi ahli materi. Kesepakatan tersebut menghasilkan Rancangan Perangkat Pembelajaran IPS Berbasis Model Kooperatif Tipe *Course Review Horay* (CRH) untuk Meningkatkan

1. Rancangan Perangkat Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dirancang oleh peneliti disusun berdasarkan pedoman Permendikbud No 22 tahun 2001. Berdasarkan hasil temuan mengenai rendahnya nilai IPS siswa di sekolah dasar maka penelitian ini hanya difokuskan pada materi ips. Validasi dilakukan dengan melibatkan 2 orang ahli, yaitu ahli pendidikan ilmu pengetahuan sosial. Kedua ahli tersebut memberikan validasi kelayakan terhadap Rancangan Perangkat Pembelajaran berupa RPP, Bahan Ajar, Media Ajar, LKPD dan Lembar Evaluasi yang telah dirancang oleh peneliti. Kedua ahli memberikan saran

perbaikan sebagai masukan bagi peneliti sehingga rancangan yang dibuat dapat dikatakan layak dengan prinsip-prinsip pendekatan kooperatif. Terkait Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat (RPP). Validator 1 memberi masukan untuk memperbaiki Indikator Capaian Kompetensi (ICK), Tujuan Pembelajaran, dan Materi ajar pada Tema 7 Sub 1 PB.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli 1, pada validasi putaran pertama Indikator Capaian Kompetensi (ICK) yang di paparkan oleh peneliti kurang tepat, hal ini karena ICK yang dipaparkan oleh peneliti masih terlalu umum dan belum spesifik, selain itu ICK sebaiknya dibuat dengan kata kerja operasional yang dapat diukur. Selain dapat diukur, ICK juga harus sesuai dengan karakteristik siswa, mata pelajaran yang diambil. Selanjutnya terkait tujuan pembelajaran, pada validasi putaran pertama ahli 2 memberikan kritik bahwa tujuan pembelajaran yang dibuat oleh peneliti belum sesuai dengan ICK. Ahli 2 memberikan masukan bahwa tujuan pembelajaran yang baik adalah tujuan pembelajaran yang dapat menggambarkan proses yang harus diikuti. Tujuan pembelajaran dijadikan sebagai arah yang ingin dituju dari serangkaian aktifitas pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran peneliti harus mencantumkan konteks *Audience, Behavior, Condition* dan *Degree* atau yang biasa disingkat ABCD.

Setelah dilakukan perbaikan maka tujuan pembelajaran yang dibuat sudah dinyatakan valid, hal ini karena tujuan pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan Standar Proses pada Permendiknas Nomor 41 tahun 2007 mengenai tujuan pembelajaran yang pada dasarnya bertujuan untuk menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik, kemampuan yang telah dirumuskan di Tujuan Pembelajaran sudah sesuai dengan ICK yang dirumuskan. Tujuan pembelajaran yang dibuat peneliti

dapat menggambarkan proses dan hasil belajar yang di harapkan dapat di capai oleh peserta didik ketika mempelajari materi tersebut. Selanjutnya terkait materi ajar. Pada validasi putaran pertama dalam merumuskan materi ajar, ahli 1 memberi masukan bahwa materi yang diambil juga harus sesuai dengan indikator yang dikembangkan. ICK yang dirumuskan secara cermat dapat berpotensi menjadikan pembelajaran lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diambil. Pada putaran pertama ahli 2 juga menjelaskan bahwa materi ajar yang di paparkan oleh peneliti belum spesifik karena cakupan materi yang diambil masih terlalu luas. Sehingga validator 2 memberi masukan untuk memperbaiki kembali materi ajar dengan menyesuaikan KD dan tujuan pembelajaran. Validator 2 memberi masukan untuk mengangkat materi yang cakupannya lebih spesifik serta mempertimbangkan luasnya materi dengan cakupan waktu dalam satu kali pembelajaran. Setelah dilakukan validasi putaran ke-2 maka materi pembelajaran yang dibuat sudah dinyatakan valid, hal ini karena materi pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan kompetensi dasar 3.2 , Indikator Capaian Kompetensi (ICK) dan juga tujuan pembelajaran. ahli 1 dan ahli 2 menyepakati Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah diperbaiki oleh peneliti atas pertimbangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh peneliti sudah sesuai dengan prinsip pengembangan rpp, yang mana di dalamnya memuat terjemahan dari ide kurikulum. berdasarkan silabus yang dikembangkan dalam bentuk langkah-langkah proses pembelajaran, menarik minat serta motivasi siswa untuk belajar, melibatkan partisipasi aktif peserta didik, serta sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 yaitu menghasilkan peserta didik yang mandiri dan tak berhenti belajar melalui serangkaian kegiatan dalam langkah-langkah pembelajaran yang telah di buat.

Selain itu RPP yang dibuat oleh peneliti juga sudah sesuai dengan tujuan dan fungsi RPP. RPP yang dibuat oleh peneliti dapat mempermudah serta meningkatkan proses belajar mengajar serta membuat pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih terencana dan sistematis. RPP yang dibuat juga telah sesuai dengan fungsinya yang mana RPP dijadikan sebagai acuan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan lebih terarah. Selain itu RPP menjadi layak karena telah sesuai dengan langkah langkah pembelajaran meliputi pendahuluan, inti dan penutup. Pertimbangan-pertimbangan tersebut membuat ahli 1 dan 2 akhirnya menyepakati RPP yang dibuat oleh peneliti. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis model kooperatif tercermin pada langkah-langkah pembelajaran dimana guru membentuk kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 kelompok, setelah mengamati gambar peta Indonesia, siswa bersama kelompoknya diajak untuk menyaksikan video pembelajaran tentang penyebab keberagaman yang dimiliki Indonesia yang telah dibuat oleh guru. Melibatkan kelompok dalam proses pembelajaran merupakan salah satu ciri khas dari penggunaan model Kooperatif. Tipe course review tercermin pada saat siswa bermain game, siswa diminta untuk membuat kartu yang berisi nomor 1-10, dilipat lalu dimasukkan kedalam gelas. Setelah itu guru menyiapkan permainan (*game learning*) melalui kartu tanya dan nomor kartu. Sebelum memulai permainan *game learning* guru menjelaskan bagaimana sistematis permainan tersebut.. Kelompok yang menjawab dengan benar dan dapat membentuk garis vertikal/horizotal terlebih dahulu adalah pemenang dari permainan tersebut.

Bahan ajar yang dibuat oleh peneliti adalah bahan ajar yang merujuk pada Buku Guru dan Buku Siswa Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017) Kelas IV Tema 7 Indahya

Keragaman di Negeriku dan Buku Agro Inovasi Teknologi Budidaya Pisang (2008) oleh Nina Mulyanti . Bahan ajar yang dibuat oleh peneliti awalnya hanya berisi materi tentang hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia dan Faktor Penyebab Keberagaman di Indonesia. Berdasarkan hasil validasi putaran ke-1 Ahli 1 dan ahli 2 memberi masukan peneliti untuk mengubah dan menambah komponen materi ajar pada tema 7 subtema 1 ini. Materi hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia dan Faktor Penyebab Keberagaman di Indonesia yang dibuat oleh peneliti masih terlalu luas dan belum spesifik. Dalam merumuskan materi ajar, ahli 1 memberi masukan untuk merumuskan materi ajar yang lebih spesifik. Hal ini sesuai dengan pengertian yang telah diungkapkan oleh Widodo dan Jasmadi dalam Lestari (2013:1) bahwa bahan ajar merupakan seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode serta batasan-batasan yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Materi yang tertuang di Bahan ajar hendaknya di sesuaikan dengan dengan KD 3.2 yakni mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Peneliti disarankan untuk memilih salah satu aspek untuk diangkat mengacu pada salah satu provinsi di Indonesia.

Pada materi ajar ini peneliti memilih provinsi yang berada di salah satu Pulau Sumatera yakni Provinsi Bandar Lampung. Materi yang ada dalam rancangan ini meliputi Keragaman ekonomi di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang, Budidaya Pisang Cavendish di Provinsi Lampung, Olahan Pisang Cavendish menjadi berbagai macam cemilan, Strategi pemasaran Pisang

Cavendish di Provinsi Lampung dan SDM yang dibutuhkan dalam budidaya pisang Cavendish. Selain itu keseluruhan penjelasan pada bahan ajar yang dibuat juga menyajikan gambar yang diharapkan mempermudah pemahaman siswa, gambar gambar yang menarik juga bertujuan untuk menumbuhkan minat baca pada siswa. Gambar gambar yang disajikan diantaranya gambar pisang cavendish, gambar macam-macam olahan pisang cavendish dll . Gambar gambar tersebut dimaksudkan agar siswa dapat berpikir konkret dalam proses pembelajaran.

Setelah validasi putaran kedua, ahli 1 dan ahli 2 menyepakati Bahan Ajar yang telah dibuat oleh peneliti. Hal ini karena Bahan ajar yang dibuat oleh peneliti sudah sesuai dengan penulisan modul yang dikeluarkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2003 yang memiliki karakteristik *Self Contained* yakni bahan ajar yang dibuat berisi seluruh materi pelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang dipelajari. Bahan ajar yang dibuat di nyatakan layak karena seluruh bagian-bagiannya disusun secara utuh yang berguna untuk memudahkan siswa dalam mempelajarinya. Bahan ajar berbasis kooperatif tercermin pada proses pembelajaran yang dilaksanakan berkelompok. Sementara *course review horay* tercermin pada kotak perintah yang disediakan dalam bahan ajar seperti dibawah ini

Setelah kalian mempelajari materi tersebut, diskusikanlah bersama kelompokmu !

1. Keragaman ekonomi apa yang ada di daerah tempat tinggalmu?
2. Setelah menjawab pertanyaan tersebut kita main games yuk

Media ajar yang digunakan dalam pembelajaran tema 7 subtema 1 diantaranya adalah Peta Indonesia yang berfungsi untuk mendemonstrasikan dimana provinsi lampung berada, video pembelajaran interaktif terkait keragaman sosial berisi tentang faktor-faktor penyebab keragaman di Indonesia , LKPD sebagai petunjuk kerja dalam pembelajaran dan *Question game* yang berisi nomor dan pertanyaan-pertanyaan terkait keberagaman ekonomi mengacu pada pembelajaran Kooperatif tipe Course Review Horay. Berdasarkan hasil validasi dari ahli 1, video pembelajaran yang dibuat oleh peneliti tidak harus sama persis dengan materi yang disajikan dalam RPP, peneliti bisa membuat alternatif lain yang masih ada hubungannya dengan materi yang diangkat. Misal mengapa Indonesia beragam, atau membahas mata pencaharian masyarakat dataran tinggi dan dataran rendah. Tidak harus sama persis dengan materi yang diangkat. Berdasarkan validasi putaran ke-1, ahli 2 memberi masukan agar media ajar dapat disesuaikan dengan kondisi belajar yang fleksibel, yang dapat digunakan dalam belajar daring maupun luring.

Hal ini sesuai dengan pendapat H.Malik (1994) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik seharusnya dapat menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan. Pengertian media mengarah pada sesuatu yang dapat meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Secara keseluruhan media yang dibuat oleh peneliti sudah interaktif dan menarik, tidak hanya membaca, mengerjakan soal pada LKPD tetapi juga menonton video dan bermain

games. Hal ini membuat ahli 1 dan ahli 2 akhirnya menyepakati Media Ajar yang dibuat menjadi layak untuk digunakan. Kelayakan diambil atas pertimbangan aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, praktis (mudah digunakan), flexibel atau luwes dan menarik minat siswa untuk mempelajarinya. Selain itu media ajar yang dibuat juga dapat memperjelas penyajian pesan pembelajaran, penggunaan media juga sudah tepat dan bervariasi, dapat memberikan stimulus dan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar aktif serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar. Hal tersebut berarti bahwa media ajar yang disusun oleh peneliti sudah sesuai dengan prinsip media pembelajaran.

Pembelajaran berbasis kooperatif tipe *course review horay* pada media ajar yang dibuat tercermin pada kelompok belajar dan kertas game kuis learning yang disajikan dalam permainan yang akan di mainkan oleh peserta didik. Guru akan membuat kotak berisi nomor di papan tulis. Dalam game tersebut siswa bersama kelompoknya memilih satu nomor dan berusaha menjawab pertanyaan dari guru sesuai nomor yang dipilih.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah di paparkan pada bab 4. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil rancangan perangkat pembelajaran berbasis model Kooperatif tipe *course review horay* yang dikembangkan oleh peneliti dan divalidasi oleh ahli adalah sebagai berikut :

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Rencana pelaksanaan pembelajaran yang baik

harus berisi langkah-langkah yang dapat menggambarkan proses belajar dari awal hingga akhir. Pada bagian Indikator Capaian Kompetensi (ICK), ICK yang dibuat peneliti harus memiliki spesifikasi yang dapat dikuasai murid pada materi yang di ajarkan. Dalam merumuskan indikator, peneliti harus mempertimbangkan aspek *specific* dimana indikator yang dibuat harus berfokus pada satu kemampuan, aspek selanjutnya yakni *measurable* dimana indikator harus dapat diukur dan dievaluasi, aspek *achievable* yang berarti bahwa indikator yang dibuat harus memiliki kemungkinan untuk diraih dan dicapai siswa. Aspek selanjutnya yang juga harus diperhatikan oleh peneliti yakni aspek *reality* yang berarti indikator yang dibuat harus nyata dalam prosesnya, dan aspek terakhir yakni *time* yang berarti dalam proses pembuatannya juga harus mempertimbangkan waktu. Langkah-langkah pada kegiatan pendahuluan, isi dan penutup yang dibuat peneliti harus sesuai dengan model pembelajaran yang dipakai serta mengacu pada tujuan pembelajaran yang ingin diraih.

Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis dan digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bahan ajar yang dibuat peneliti harus sesuai dengan prinsip relevansi atau keterkaitan materi sesuai Standar Kompetensi dan tujuan pembelajaran. Jika dalam tujuan pembelajaran memuat 5 point, maka materi yang diangkat dalam bahan ajar juga harus memuat kelima komponen tersebut Keseluruhan penjelasan pada bahan ajar yang dibuat akan lebih baik jika menyajikan gambar-gambar yang dapat mempermudah pemahaman siswa, gambar-gambar yang menarik ini bertujuan untuk menumbuhkan minat baca pada siswa. Gambar-gambar

yang disajikan dapat disesuaikan dengan materi yang sedang di ajarkan. Gambar gambar tersebut dimaksudkan agar siswa dapat berpikir konkret dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang dibuat harus mempresentasikan keseluruhan bagian-bagian yang disusun secara utuh dan berguna untuk memudahkan siswa dalam mempelajarinya.

Media ajar yang digunakan peneliti harus diambil atas pertimbangan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, Media ajar yang baik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini karena media tersebut menjadi jembatan dalam mendeskripsikan materi ajar . Media ajar juga harus mempertimbangkan aspek praktis (mudah digunakan), dimana media yang baik dapat flexibel atau luwes saat digunakan. Media ajar yang dibuat juga harus dapat memperjelas penyajian pesan pembelajaran, penggunaan media yang tepat dan bervariasi ini yang nantinya dapat memberi memberikan stimulus dan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar aktif serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

LKPD adalah lembar berisi tugas yang kegiatannya berisi petunjuk-petunjuk/langkah untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. LKPD yang dibuat harus mengaktifkan murid dalam proses pembelajaran, melatih murid dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan proses. LKPD harus dapat digunakan sebagai pedoman dan petunjuk yang jelas dalam melaksanakan proses pembelajaran yang lebih mudah dengan identitas, judul dan langkah kerja di dalamnya Lembar Evaluasi merupakan alat untuk mengukur keberhasilan kegiatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran. Alat ini seharusnya dapat menjadi tolak ukur apakah pembelajaran yang diajarkan dapat diterima dengan baik.

Dalam melakukan pengukuran instrumen penilaian dan pedoman penskoran harus disertakan sebagai alat ukur dan pedoman penskoran. Skor pada setiap nomor juga harus diperhatikan untuk mempermudah proses penghitungan skor keseluruhan. Hal ini digunakan untuk mengetahui apakah pembelajaran yang dibuat sudah efektif dan efisien diterapkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arends. (2008), *Learning Teach*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Arsyad Azhar. (2011). *Media Pembelajaran* : Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Asyar. (2011) . *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : GaungPersada Press
- Bern & Erickson .(2011). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung PT Refika Aditama
- Departemen Pendidikan Nasional.(2005). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tentang Standar Nasional Pendidikan*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Depdiknas.(2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta Dikmenum. Depdiknas
- Dimiyati dan Mujiyono.(2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Djamarah. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Duncan Tom. (2005). *The Principles of Advertising & IMC*, Edisi 2, Boston: Mc Graw-Hill Irwin
- Gunawan, Rudi. 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung : Alfabeta
- Gustafson, K.L., & Branch R. M. (2002) . *What is instructional design. Trends*

*and issues in instructional design and
tecnology,16-25*

- H.Malik. (1994) . Media
Pendidikan.Bandung ; Citra Aditya
Heinich. (1996) . *Teaching Reading Today's
In elementary School*. Third Edition
Hidayat.(2013).PengembanganKurikulum
Baru. Bandung : PT
RemajaRosdakarya Bandung
Huda,Miftahul.(2013).Model-Model
Pengajaran dan
Pembelajaran.Yogyakarta : Pustaka
Pelajar.
Isjoni. (2009). Pembelajaran Kooperatif
Meningkatkan kecerdasan Komunikasi
Antar Peserta Didik. Yogyakarta :
Pustaka Belajar
Joyce,B. Weil. (2011) *Model"s of
Teaching,edisi 8*. Yogyakarta :