



**PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG**

PEDOMAN TEKNIS

SI KOKAMI (Sistem Kolaborasi Kartu Misteri) Pada Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Materi Ips

Tahun 2025



**PROPOSAL
INOVASI DAERAH**



**KABUPATEN
EMPAT LAWANG**

**SI KOKAMI (SISTEM KOLABORASI KARTU MISTERI) PADA
METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DALAM MATERI IPS**

TAHUN 2025

INOVASI

SI KOKAMI (SISTEM KOLABORASI KARTU MISTERI)

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik agar mampu berpikir kritis, kreatif, dan memiliki kepedulian sosial. Salah satu mata pelajaran yang berperan besar dalam membangun karakter dan wawasan sosial peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan memahami fenomena sosial, menganalisis permasalahan di masyarakat, serta menumbuhkan sikap tanggung jawab sebagai warga negara. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan sosial peserta didik. Dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), seringkali ditemukan permasalahan berupa rendahnya partisipasi siswa, kurangnya motivasi belajar, serta pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang memahami materi secara mendalam.

Namun, dalam praktiknya pembelajaran IPS di kelas sering kali masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan individu. Pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menyebabkan siswa kurang aktif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta cepat merasa bosan. Akibatnya, motivasi belajar menurun dan hasil belajar siswa belum mencapai optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi metode dan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Pembelajaran IPS sebenarnya memiliki potensi besar untuk dikembangkan melalui pendekatan yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa adalah metode ***Teams Games Tournament (TGT)***. Metode ini menggabungkan kerja sama tim, permainan edukatif, dan kompetisi yang sehat sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah **SI KOKAMI (Sistem Kolaborasi Kartu Misteri)**. Media ini berupa kartu berisi pertanyaan, tantangan, atau kasus yang berkaitan dengan materi IPS. Kartu-kartu tersebut digunakan dalam permainan kelompok sehingga siswa belajar melalui diskusi, pemecahan masalah, dan kompetisi yang menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan mendorong kolaborasi aktif. Oleh karena itu, dikembangkan **Si KOKAMI (Sistem Kolaborasi Kartu Misteri)** sebagai media pembelajaran berbasis kartu misteri yang diintegrasikan dalam metode TGT pada materi IPS.

Penerapan Si KOKAMI dalam model TGT diharapkan mampu menciptakan pembelajaran IPS yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Selain itu, inovasi ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, kerja sama tim, serta hasil belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, perlu dilakukan penerapan dan pengkajian terhadap penggunaan Si KOKAMI dalam pembelajaran IPS sebagai upaya peningkatan kualitas proses dan hasil belajar di kelas.

B. TUJUAN

Inovasi pembelajaran SI KOKAMI (Sistem Kolaborasi Kartu Misteri) pada metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam materi IPS dikembangkan dengan tujuan utama untuk meningkatkan kapasitas dan kualitas inovasi di Kabupaten Empat Lawang, khususnya dalam merancang, mendokumentasikan, dan melaporkan inovasi daerah. Program ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

SI KOKAMI (Sistem Kolaborasi Kartu Misteri) pada metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam materi IPS secara umum bertujuan untuk meningkatkan jumlah inovasi daerah yang dilaporkan secara resmi dan mendongkrak nilai Indeks Inovasi Daerah Kabupaten Empat Lawang. Inovasi SI KOKAMI (Sistem Kolaborasi Kartu Misteri) pada metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam materi IPS juga bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif yang terintegrasi dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS. Pembelajaran inovatif dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran IPS.

Tujuan Khusus inovasi SI KOKAMI (Sistem Kolaborasi Kartu Misteri) pada metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam materi IPS ini adalah untuk meningkatkan keaktifan

siswa dalam proses pembelajaran IPS, meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat, meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pertanyaan analitis dan studi kasus yang terdapat dalam kartu Si KOKAMI.

Dengan pendekatan berbasis SI KOKAMI tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan jumlah inovasi yang dihasilkan tetapi juga memperkuat kolaborasi antar pemerintah, sector swasta dan masyarakat. Program ini Si KOKAMI ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam menciptakan pembelajaran IPS yang aktif, kolaboratif, dan bermakna.

C. MANFAAT

SI KOKAMI (Sistem Kolaborasi Kartu Misteri) pada metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam materi IPS memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa, guru, maupun bagi sekolah secara keseluruhan. Kegiatan ini membantu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Kegiatan tersebut secara bertahap dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Bagi siswa kegiatan ini dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar, melatih kerja sama dan komunikasi, mempermudah pemahaman materi IPS secara lebih menyenangkan dan melatih kerja sama dan komunikasi dalam kelompok.

Bagi guru kegiatan ini menjadi alternatif media dan metode pembelajaran inovatif dan membantu menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif. Sedangkan Bagi sekolah kegiatan ini dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan mendorong inovasi pembelajaran berbasis kolaborasi dan mendukung pengembangan inovasi pendidikan di sekolah.

Secara jangka panjang, SI KOKAMI (Sistem Kolaborasi Kartu Misteri) pada metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam materi IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan minat siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan

membentuk generasi yang memiliki kemampuan berpikir kritis, berwawasan luas, dan mampu bekerja sama dalam kelompok.

D. KECEPATAN PENCIPTAAN INOVASI DAERAH

Inovasi SI KOKAMI (Sistem Kolaborasi Kartu Misteri) dikembangkan sebagai respon cepat terhadap kebutuhan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPS. Proses penciptaan inovasi ini dilakukan secara bertahap namun efisien, dimulai dari identifikasi permasalahan pembelajaran hingga implementasi media inovatif dalam kegiatan belajar mengajar.

Tahap pertama adalah identifikasi permasalahan pembelajaran, di mana ditemukan bahwa proses pembelajaran IPS masih cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam berdiskusi dan berpartisipasi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan rendahnya motivasi dan minat belajar siswa.

Tahap kedua adalah perancangan konsep inovasi, yaitu mengembangkan ide penggunaan media kartu misteri yang dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Pada tahap ini dilakukan penyusunan desain kartu misteri yang berisi pertanyaan, tantangan, dan permasalahan yang berkaitan dengan materi IPS.

Tahap ketiga adalah pembuatan media inovasi, yaitu pembuatan kartu KOKAMI dan perangkat pembelajaran pendukung seperti aturan permainan, lembar penilaian, serta skema pelaksanaan turnamen dalam metode TGT.

Tahap keempat adalah uji coba penerapan inovasi dalam pembelajaran, di mana media SI KOKAMI digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran IPS di kelas. Dalam tahap ini guru mengamati keaktifan siswa, partisipasi kelompok, serta pemahaman siswa terhadap materi.

Tahap terakhir adalah evaluasi dan penyempurnaan inovasi, yaitu melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran serta melakukan perbaikan terhadap desain kartu, mekanisme permainan, maupun strategi pembelajaran agar inovasi dapat diterapkan secara lebih efektif.

Proses penciptaan inovasi ini dapat dilakukan dalam waktu yang relatif singkat karena media yang digunakan sederhana, mudah dibuat, serta tidak memerlukan teknologi yang kompleks. Dengan demikian, inovasi SI KOKAMI memiliki potensi untuk dikembangkan dan diterapkan secara cepat di berbagai sekolah sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

E. PENGGUNAAN IT (INFORMASI DAN TEKNOLOGI)

Penggunaan Informasi dan Teknologi (IT) dalam inovasi SI KOKAMI (Sistem Kolaborasi Kartu Misteri) pada metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan interaktif. Pemanfaatan teknologi informasi membantu guru dalam merancang media pembelajaran, menyajikan materi, serta melakukan evaluasi hasil belajar siswa secara lebih sistematis.

Dalam tahap perencanaan pembelajaran, teknologi informasi digunakan oleh guru untuk merancang dan membuat desain kartu misteri (KOKAMI). Guru dapat menggunakan aplikasi pengolah kata maupun desain grafis seperti *Microsoft Word*, *Microsoft Power Point*, atau *Canva* untuk membuat kartu berisi pertanyaan, tantangan, ataupun studi kasus yang berkaitan dengan materi IPS. Dengan bantuan aplikasi tersebut, kartu misteri dapat dibuat lebih menarik secara visual sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi awal sebelum kegiatan permainan dimulai. Guru dapat menggunakan perangkat komputer, laptop, atau proyektor dengan bantuan aplikasi presentasi seperti *Microsoft Power Point* agar penjelasan materi IPS menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

Pemanfaatan teknologi informasi juga dapat digunakan untuk mengakses sumber belajar tambahan melalui internet. Guru maupun siswa dapat mencari informasi, gambar, atau video pembelajaran yang berkaitan dengan materi IPS untuk memperkaya pemahaman siswa terhadap topik yang dipelajari. Dengan adanya dukungan teknologi informasi, inovasi SI KOKAMI tidak hanya menghadirkan permainan edukatif berbasis kartu, tetapi juga mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran IPS yang lebih inovatif, menarik, serta sesuai dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

BAB II

KERANGKA PIKIR

A. KEBAHARUAN

SI KOKAMI (Sistem Kolaborasi Kartu Misteri) pada metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam materi IPS. Inovasi ini menghadirkan pembelajaran IPS yang lebih menarik, bermakna, dan efektif, serta menjadi alternatif inovasi yang dapat mendukung pengembangan kualitas pendidikan di sekolah dan wilayah kabupaten. Kebaharuan dalam inovasi SI KOKAMI (Sistem Kolaborasi Kartu Misteri) pada metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam materi IPS terletak pada penggabungan media pembelajaran kreatif dengan model pembelajaran kooperatif yang menekankan unsur permainan, kolaborasi, dan kompetisi secara sehat. Inovasi ini menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru.

Salah satu unsur kebaruan dari inovasi ini adalah penggunaan kartu misteri sebagai media pembelajaran kolaboratif. Kartu-kartu tersebut berisi berbagai jenis pertanyaan, studi kasus, tantangan berpikir, serta permasalahan sosial yang berkaitan dengan materi IPS. Siswa tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga dituntut untuk berdiskusi, menganalisis, dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya untuk menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan. Kebaharuan lainnya adalah integrasi sistem permainan kartu misteri dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam inovasi ini, kartu misteri tidak hanya digunakan sebagai alat tanya jawab, tetapi juga sebagai bagian dari mekanisme permainan dan turnamen antar kelompok. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis karena siswa belajar melalui aktivitas permainan yang kompetitif namun tetap mengedepankan kerja sama tim.

Selain itu, inovasi SI KOKAMI juga memiliki kebaruan dalam menciptakan sistem pembelajaran yang menggabungkan unsur kolaborasi, permainan, dan evaluasi secara bersamaan. Siswa terdorong untuk berpikir cepat, berdiskusi aktif, dan mempresentasikan jawaban secara bersama-sama. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi IPS, tetapi juga melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Dari sisi pelaksanaan, inovasi ini juga memiliki kebaruan karena menggunakan media yang sederhana

namun efektif, sehingga mudah diterapkan oleh guru di berbagai kondisi sekolah tanpa memerlukan sarana yang kompleks. Media kartu misteri dapat dibuat secara kreatif dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Dengan demikian, kebaharuan dari inovasi SI KOKAMI terletak pada kombinasi antara media pembelajaran kreatif berbasis kartu misteri dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang mampu menciptakan proses pembelajaran IPS yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa serta media yang sederhana, murah, dan mudah direplikasi.

B. DESAIN INOVASI

Desain inovasi SI KOKAMI (Sistem Kolaborasi Kartu Misteri) pada metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam materi IPS dirancang sebagai suatu sistem pembelajaran yang mengintegrasikan media kartu misteri dengan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dan kompetisi. Desain inovasi ini bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS.

a. Tahap Persiapan

1. Analisis Materi

Guru menentukan kompetensi dasar dan indikator pencapaian pada materi IPS.

2. Perancangan Kartu Si KOKAMI

Guru menyusun kartu misteri yang terdiri dari beberapa kategori:

- Kartu pertanyaan pemahaman konsep
- Kartu studi kasus
- Kartu analisis gambar/ilustrasi
- Kartu bonus atau tantangan cepat

Setiap kartu memiliki tingkat kesulitan dan bobot poin berbeda.

3. Pembentukan Kelompok

Siswa dibagi menjadi kelompok (3–4 orang)

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan mengikuti sintaks model TGT yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin, dengan integrasi Si KOKAMI sebagai media permainan.

1. Penyajian Kelas

Guru menyampaikan materi IPS secara singkat melalui penjelasan atau diskusi awal untuk memberikan pemahaman dasar kepada siswa.

2. Kerja Tim (*Team Study*)

Siswa mendiskusikan materi dalam kelompok. Guru membagikan beberapa kartu latihan Si KOKAMI untuk didiskusikan bersama. Setiap anggota tim memastikan semua anggota memahami materi karena akan mengikuti turnamen secara individu.

3. Games (Permainan Si KOKAMI)

Perwakilan siswa dari setiap kelompok duduk di meja turnamen, kemudian siswa secara bergiliran menjawab pertanyaan dikartu misteri yang diletakkan di papan tulis, lalu siswa membaca dan menjawab pertanyaan sesuai waktu yang ditentukan, Jawaban yang benar memperoleh poin sesuai bobot kartu.

4. *Tournament* (Turnamen Akademik)

Turnamen dilakukan dalam beberapa ronde. Poin individu dikumpulkan dan diakumulasikan sebagai skor kelompok. Guru memberikan apresiasi untuk meningkatkan motivasi belajar.

Penilaian dalam inovasi SI KOKAMI dilakukan secara komprehensif yang meliputi beberapa aspek, yaitu:

- Keaktifan siswa dalam diskusi kelompok
- Ketepatan jawaban terhadap kartu misteri
- Kerja sama antar anggota kelompok
- Skor yang diperoleh dalam turnamen

Poin yang diperoleh masing-masing kelompok akan diakumulasikan dan kelompok dengan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan sebagai bentuk motivasi bagi siswa.

C. SOP PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

SI KOKAMI (Sistem Kolaborasi Kartu Misteri) pada Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Materi IPS.

1. Tujuan

Menjadi pedoman pelaksanaan inovasi pembelajaran SI KOKAMI berbasis metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan, kolaborasi, dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPS.

2. Ruang Lingkup

SOP ini mengatur proses:

- Perencanaan inovasi pembelajaran
- Persiapan media dan perangkat
- Pelaksanaan pembelajaran menggunakan SI KOKAMI
- Evaluasi dan refleksi pembelajaran

3. Pihak yang Terlibat

- Guru mata pelajaran IPS
- Siswa
- Observer (jika ada, misalnya rekan guru atau tim penelitian)

A. Tahap Perencanaan Inovasi

1. Analisis Kebutuhan

Tujuan: Mengidentifikasi permasalahan pembelajaran IPS.

Langkah-langkah:

1. Guru menganalisis hasil belajar siswa sebelumnya.
2. Mengidentifikasi tingkat keaktifan dan pemahaman siswa.
3. Menentukan materi IPS yang akan digunakan dalam inovasi.
4. Menetapkan metode pembelajaran TGT yang dipadukan dengan SI KOKAMI.

Output:

Rumusan masalah dan tujuan inovasi pembelajaran.

2. Perancangan Media SI KOKAMI

Tujuan: Menyiapkan media kartu misteri sebagai sarana permainan edukatif.

Langkah-langkah:

1. Guru menyusun daftar pertanyaan atau masalah sesuai materi IPS.
2. Pertanyaan dimasukkan ke dalam kartu misteri (KOKAMI).
3. Kartu dikategorikan berdasarkan tingkat kesulitan.
4. Menyusun aturan permainan dalam sistem kolaborasi.
5. Menyiapkan perangkat pendukung:

- kartu pertanyaan
- papan skor
- lembar jawaban
- panduan permainan

Output:

Media pembelajaran SI KOKAMI siap digunakan.

B. Tahap Persiapan Pembelajaran

1. Pembentukan Kelompok TGT

Langkah-langkah:

1. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok heterogen.
2. Setiap kelompok terdiri dari 4–5 siswa.
3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aturan permainan.

Output:

Kelompok belajar terbentuk.

2. Penyampaian Materi Awal

Langkah-langkah:

1. Guru menjelaskan materi IPS secara singkat.
2. Memberikan contoh kasus atau fenomena sosial.
3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.

Output:

Siswa memahami konsep dasar materi.

C. Tahap Pelaksanaan Inovasi SI KOKAMI dalam TGT

1. Pelaksanaan Games Kartu Misteri

Langkah-langkah:

1. Guru menyiapkan kotak KOKAMI yang berisi kartu pertanyaan.
2. Perwakilan kelompok mengambil satu kartu misteri.
3. Kelompok mendiskusikan jawaban bersama.
4. Jawaban disampaikan kepada guru atau moderator.
5. Jika benar, kelompok mendapatkan skor.

2. *Tournament* Antar Kelompok

Langkah-langkah:

1. Setiap kelompok mengirim perwakilan ke meja turnamen.
2. Perwakilan mengambil kartu misteri secara bergiliran.
3. Peserta menjawab dalam waktu yang ditentukan.
4. Guru mencatat skor setiap kelompok.

Output:

Peringkat kelompok berdasarkan skor turnamen.

D. Tahap Evaluasi dan Refleksi

1. Evaluasi Pembelajaran

Langkah-langkah:

1. Guru memberikan tes atau kuis terkait materi.
2. Menilai hasil diskusi kelompok dan keaktifan siswa.
3. Menghitung peningkatan hasil belajar.

Output:

Nilai hasil belajar siswa.

2. Refleksi Inovasi

Langkah-langkah:

1. Guru mengevaluasi kelebihan dan kekurangan metode SI KOKAMI.
2. Mengumpulkan masukan dari siswa.
3. Menyusun rekomendasi perbaikan pembelajaran.

Output:

Laporan hasil inovasi pembelajaran.

E. Indikator Keberhasilan

Inovasi SI KOKAMI dalam metode TGT dinyatakan berhasil apabila:

1. Keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat.
2. Terjadi peningkatan hasil belajar IPS.
3. Siswa menunjukkan kemampuan kerja sama yang lebih baik.
4. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

A. Tahap Identifikasi Masalah

Tahap awal inovasi dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran IPS di kelas.

Langkah-langkah:

1. Mengamati proses pembelajaran IPS yang berlangsung.
2. Mengidentifikasi rendahnya partisipasi dan keaktifan siswa.
3. Menganalisis hasil belajar siswa yang masih rendah.
4. Mengidentifikasi metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik.

Hasil tahap ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

B. Tahap Perancangan Inovasi

Tahap ini bertujuan merancang sistem dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam inovasi.

Langkah-langkah:

1. Menyusun perangkat pembelajaran (RPP, materi, dan instrumen evaluasi).
2. Mendesain kartu misteri yang berisi pertanyaan atau masalah terkait materi IPS.
3. Menentukan aturan permainan dalam metode TGT.
4. Menyusun mekanisme kolaborasi antar anggota kelompok.
5. Menyiapkan alat pendukung seperti kotak kartu, papan skor, dan lembar penilaian.

C. Tahap Pengembangan Media SI KOKAMI

Pada tahap ini media inovasi mulai dibuat dan disiapkan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Langkah-langkah:

1. Membuat kartu misteri yang berisi pertanyaan, tantangan, atau kasus IPS.
2. Mengelompokkan kartu berdasarkan tingkat kesulitan.
3. Mendesain tampilan kartu agar menarik dan mudah digunakan.

TAHAPAN KEGIATAN	Juni				Juli				Agustus			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Tahap Identifikasi Masalah												
Tahap Perancangan Inovasi												
Tahap Pengembangan Media SI KOKAMI												
Tahap Implementasi												
Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan												

BAB IV

PENUTUP

Proposal inovasi ini dirancang untuk mendukung penerapan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS. Inovasi ini hadir sebagai solusi atas permasalahan pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru, rendahnya keaktifan siswa, serta belum optimalnya hasil belajar. Melalui integrasi kartu misteri yang berisi pertanyaan, studi kasus, dan tantangan analisis ke dalam tahapan TGT yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin, pembelajaran IPS menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta berkompetisi secara sehat.

Keberhasilan SI KOKAMI (Sistem Kolaborasi Kartu Misteri) pada metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam materi IPS didukung oleh kolaborasi seluruh pihak di sekolah, termasuk kepala sekolah, guru, siswa, serta dukungan orang tua. Inovasi dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, siswa terlibat dalam diskusi kelompok, siswa berpartisipasi dalam kegiatan permainan kartu misteri. Inovasi SI KOKAMI dalam metode TGT dinyatakan berhasil apabila mampu meningkatkan keaktifan siswa, hasil belajar, kerja sama kelompok, motivasi belajar, serta efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran IPS. Selain itu, inovasi ini mudah diterapkan, efisien, dan dapat direplikasi di berbagai satuan pendidikan.

Dengan demikian, Si KOKAMI dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPS, sekaligus mendukung pengembangan budaya inovasi di lingkungan pendidikan serta dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.