

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PETA DUNIA MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* BAGI SISWA KELAS VI SDN PEDALANGAN 02 KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Turasmi

SDN Pedalangan 02 Kota Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima Mei 2014

Disetujui Juni 2014

Dipublikasikan Juni 2014

Keywords :

Media puzzles, learning base map

Abstrak

Penelitian tindakan di kelas VI SDN Pedalangan 02 Kota Semarang tahun Pelajaran 2014/2015 dengan menggunakan media *puzzle* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca peta dunia. Cara Pengumpulan datanyamelalui observasi, angket, dokumentasi tentang aktifitas siswa dalam belajar dan juga guru melalui penggunaan media permainan, dan hasil kerja siswa untuk mengetahui pemahaman siswa melalui penilaian. Hasil sebelum penelitian dengan jumlah 38 siswa, yang sudah mencapai KKM (>7) baru 11 siswa (28,90%), sedangkan selebihnya 27 (71,10%) siswa belum tuntas. Keaktifan siswa dalam belajar rendah, ditunjukkan dengan hanya 12 siswa yang memperhatikan dengan baik, 4 anak yang aktif bertanya, sedangkan yang lain pasif. Melihat kenyataan tersebut kemudian dilakukan penelitian dan menunjukkan hasil yang meningkat dalam membaca peta dasar. Dibuktikan dengan tes pada siklus 1, menunjukkan sebanyak 22 siswa (57,90%) sudah mencapai ketuntasan belajar (> 7), sedangkan 16 siswa (42,10%) belum tuntas. Keaktifan siswa juga meningkat ditunjukkan dengan 31 (81,60%) siswa aktif bertanya, 34 siswa aktif merespon media pembelajaran. Dengan hasil tes pada siklus 1 sudah ada peningkatan hasil, tetapi belum maksimal. Siklus ke 2 dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus 1 dan menunjukkan peningkatan yang maksimal, yaitu dari 38 siswa yang telah mencapai KKM 35 siswa (92,1%), sedangkan selebihnya 3 siswa (7,90%) belum tuntas. Semua Siswa (100%) merespon media atau mau mencoba media. Dengan demikian tindakan kelas dinyatakan telah memenuhi kriteria yang diharapkan pada siklus ke dua. Disarankan bagi pendidik dalam proses belajar mengajar alat peraga sangat penting, guna penanaman konsep pada diri siswa. Media *puzzle* sangat tepat digunakan dalam membaca peta.

Abstract

Action research in the classroom VI SDN Pedalangan 02 Semarang year 2014/2015 by using the media puzzle aimed to improve students' ability to read the world map. The way the data was collected through observation, questionnaires, documentation of activities for students to learn and teachers through the use of game media, and students' work to determine student understanding through assessment/ evaluation. The results of prior research by the number of 38 students, who have reached the KKM (> 7) had 11 students (28.90%), while the remaining 27 (71.10%) students are not yet

complete. Student activity in learning is also very low, with only 12 students indicated that attention well, 4 active child asks, while the other passive. Seeing this fact then do the research and show improved results in reading maps world blind. Evidenced by tests in cycle 1, indicating as many as 22 students (57.90%) has reached mastery learning (> 7), while 16 students (42.10%) was not finished. Increased student activity shown by 31 (81.60%) students actively asked, 34 students are actively trying / learning media responds. With the results of tests on the first cycle has been no increase in yield, but not maximized. 2 Cycle to be done to improve the learning process in the first cycle and showed maximum improvement, from 38 students who have reached the KKM 35 students (92.1%), while the remaining try students (7.90%) was not finished. All students (100%) going to try to respond to the media or the media. Thus declared a class action meets the criteria expected in the second cycle. Suggested for educators in teaching and learning aids or media is very important, to planting concept on students. Media Puzzle is ideal to use in maps.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

* Alamat korespondensi
mamikroy@gmail.com

PENDAHULUAN

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal, lingkungan sekolah tidak hanya berfungsi mengembangkan kecerdasan intelektual siswa, tetapi juga mengembangkan kepribadian. Sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang (UU) RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, adalah “Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi insan yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sesuai pula dengan amanat kurikulum 2013 bahwa ruh yang ingin dicapai adalah menghasilkan insan Indonesia yang produktif, Kreatif, Inovatif, Afektif, melalui penguatan sikap, Ke-trampilan, dan Pengetahuan yang terintegrasi (paparan Mendikbud, 4 Mei di Unnes: dalam Historia Pedagogia).

Proses belajar IPS di SD Pedalangan

02 UPTD Kecamatan Banyumanik Kota Semarang dirasakan belum sesuai dengan kedua amanat di atas, sehingga hasil belajar selama ini kurang maksimal. Kelemahan dalam pembelajaran IPS di SD Pedalangan 02 Kota Semarang disebabkan karena a) Guru belum maksimal menciptakan suasana yang bergairah dan menarik untuk belajar IPS secara bersungguh-sungguh, siswa tidak dibelajarkan untuk membangun konseptualisasi yang mandiri; b) Guru lebih banyak menguasai dalam proses pembelajaran dari pada siswa (*teacher centered*). Kadar pembelajaran yang rendah, kebutuhan belajar siswa tidak terlayani; dan c) Guru belum membiasakan diri memanfaatkan alat peraga atau media dalam proses pembelajarannya. Tiga Kelemahan tersebut berakibat kurang maksimalnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS khususnya SD Pedalangan 02 Kota Semarang kelas VI semester I tahun pelajaran 2014/2015. Terlihat dari nilai rata-rata kelas maupun

tingkat ketuntasan kelas yang sangat rendah, yaitu dari 38 siswa yang mencapai KKM (> 70) baru 11 siswa (28,90%), sedangkan selebihnya 27 (71,10%) siswa belum tuntas.

Guru harus bisa mempergunakan media dengan tepat sesuai indikator materi. Sebagaimana pendapat Winkel, (1989:189) bahwa positif tidaknya pengaruh media tergantung pada kesesuaian media yang dipilih dengan tujuan instruksional, materi, prosedur dedaktik, sifat, dan kecenderungan peserta didik.

Departemen Pendidikan Nasional (2003) Mata pelajaran IPS kelas 6 pada indikator “menunjukkan benua-benua di dunia”, siswa dituntut untuk mengetahui negara-negara yang ada di benua tersebut. Saat ini jumlah negara di dunia lebih dari dua ratus negara. Disinilah kesulitan siswa dalam menghafalkan nama-nama negara di dunia, karena jumlah negara yang begitu banyak. Guru dituntut untuk memberikan fasilitas yang mudah diterima siswa. Fasilitas itu berupa media yang membantu penanaman konsep di hati para siswa. Penanaman konsep yang penting adalah membedakan bentuk peta pada setiap negara di dunia. Puzzle merupakan media yang cocok untuk mempermudah siswa membaca peta dunia. Titing (2011: 33) menjelaskan bahwa puzzle adalah media yang dapat mencerdaskan kemampuan kognitif yaitu melatih kemampuan mengingat-ingat, berimajinasi dan menyimpulkan. Penelitian yang relevan dengan ini adalah yang ditulis oleh Niko dan Mulyani (2013) dan Setiawan (2011) keduanya menggunakan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan membaca peta buta Indonesia pada mata pelajaran IPS kelas V.

Proses pembelajaran di kelas merupakan tindakan edukatif dua arah yaitu antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar menggunakan media puzzle peta berarti menyusun potongan-potongan peta, dalam hal ini peta negara-negara di dunia. Materi IPS untuk tingkat SD dirasa sangat luas sehingga perlu media yang praktis sehingga siswa tidak merasa jenuh, maka media tersebut sangat cocok untuk mengenalkan negara-negara di dunia, dengan teknik penyajiannya setiap benua. Potongan-potongan dibuat menarik dengan warna yang berbeda dan bahan yang tidak mudah robek. Awal permainan dengan potongan peta yang masih diberi nama negara, selanjutnya untuk menguji ingatan dalam membaca peta disajikan peta yang dihilangkan namanya atau peta buta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Prosedurnya dengan mengikuti Subyantoro (2009). Penelitian ini dilakukan karena peneliti berkeinginan memperbaiki proses pembelajaran mengenal negara-negara di dunia yang selama ini hanya mengandalkan meringkas, mendengarkan ceramah guru. Perbaikan proses belajar dengan menggunakan media puzzle. Subyek penelitian ini adalah siswa SD Pedalangan 02 semester 1 Kota Semarang tahun pelajaran 2014/2015 sebanyak 38 siswa, terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

Pelaksanaan penelitian dilakukan 2 siklus, sebagaimana pendapat Sukardi (2005) dalam melakukan penelitian tindakan kelas harus ada langkah berfikir atau *reflective*

thinking dari peneliti, baik sebelum atau sesudah tindakan untuk mengkaji tindakan yang sudah dilakukan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik anket, observasi, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui kesungguhan siswa dalam proses pembelajaran dengan media ini. Angket diperlukan supaya kesulitan-kesulitan siswa terlihat ketika mempergunakan media. Pengumpulan data dokumentasi digunakan untuk melihat hasil akhir pembelajaran. Metode analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis diskriptif persentase, yaitu mendeskripsikan hasil pembelajaran. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah: 1) meningkatkan nilai klasikal minimal 7 sebanyak 90%; 2) meningkatkan keaktifan siswa sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keaktifan siswa kelas 6 dalam belajar IPS indikator “menunjukkan benua-benua di dunia”, sangat rendah, ditunjukkan dengan hanya 12 siswa yang memperhatikan dengan baik, 4 anak yang aktif bertanya, sedangkan yang lain pasif. Sebaran nilai sebelum penelitian dengan jumlah 38 siswa, yang mencapai KKM (≥ 7) baru 11 siswa (28,90%), sedangkan selebihnya 27 (71,10%) siswa tuna belugas. Nilai KKM untuk mata pelajaran tersebut di SD Pedalangan 02 kelas VI semester 1 tahun pelajaran 2014/2015 adalah 7. Berdasarkan kondisi tersebut berarti siswa dengan nilai di bawah KKM masih mencapai 27 siswa atau 71,10%, ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang selama ini peneliti laksanakan kurang tuntas. Berdasarkan hasil

nilai pra-siklus dapat peneliti simpulkan bahwa tanggapan siswa terhadap materi “menunjukkan benua-benua di dunia”, sangat rendah. Tindakan yang harus dilakukan dengan hasil pra-siklus tersebut adalah merubah sistem pembelajaran selama ini, yaitu hanya membaca materi, mendengarkan keterangan guru, meringkas. Pembelajaran yang sebelumnya tanpa media, dirubah dengan memakai media. Pembelajaran dengan media dirasa bermain sehingga siswa merasa nyaman, ringan dalam berfikir, tidak membosankan karena setiap potongan puzzle berbeda warna, dan tentunya menyenangkan. Nilai yang diharapkan dengan bantuan media puzzle bisa mencapai KKM yaitu 7.

Siklus I

Proses pembelajaran pada siklus 1 dengan membagi materi negara-negara di dunia menjadi per benua, siswa dikelompokkan menjadi 6 kelompok karena ada 6 benua yang akan dipelajari. Sebenarnya di dalam materi ada 7 benua tetapi 1 benua dianggap mudah dipelajari karena benua antartika merupakan benua yang tidak dihuni oleh negara manapun. Setiap kelompok terdiri 6 siswa dan yang dua kelompok ada 7 siswa. Prosesnya adalah setiap kelompok membaca dengan seksama bagian-bagian negara yang sudah disetting menjadi potongan-potongan puzzle, tetapi masih terbentuk utuh dalam satu benua. Dibalik bagian puzzle tersebut diberi tanda angka (bisa dilepas) yang menunjukkan kode nama negara, guna membantu siswa pada awal proses pembelajaran yang masih kesulitan menghafal nama negara tersebut. Puzzle-puzzle tersebut kemudian di acak dan setiap

kelompok harus bisa mengembalikan secara utuh seperti awal. Ketika kelompok tersebut sudah mampu menyatukan puzzle-puzzle tersebut dengan benar, maka tindakan selanjutnya secara bergantian setiap siswa mencoba sendiri menyatukan kembali menjadi utuh satu benua. Kelompok yang

sudah mempelajari dan hasilnya sudah memuaskan bergantian mempelajari benua yang lain. Demikian seterusnya sampai siswa benar-benar tahu nama negara dan mengetahui bentuk puzzle tersebut mewakili suatu negara.

Tabel 1. Perolehan Nilai siklus I

| No. | Skor | Kriteria | Frekuensi | Presentase |
|---------------|--------|-------------|-----------------|------------|
| 1. | 9,1-10 | Sangat baik | 4 | 10,50 |
| 2. | 8,1-9 | Baik | 8 | 21,10 |
| 3. | 7-8 | Cukup | 10 | 26,30 |
| 4. | <7 | Kurang | 16 | 42,10 |
| Jumlah | | | 38 siswa | 100 |

Berdasarkan tabel di atas tes tertulis pada siklus 1 sudah menunjukkan peningkatan yang menggembirakan, artinya respon pada media puzzle sangat positif terbukti nilai tes pada siklus 1 meningkat dibandingkan dengan nilai pada tes pra-siklus. Namun jumlah siswa yang mencapai KKM masih di bawah target yaitu baru mencapai 57, 90%, target yang peneliti harapkan minimal 90%. Keaktifan siswa berani mencoba bermain puzzle juga mencapai 70% dari 85% yang peneliti targetkan. Pencapaian nilai dan keaktifan siswa yang masih belum maksimal tersebut mendorong peneliti untuk melanjutkan ke

siklus 2, guna memperbaiki proses pembelajaran pada materi negara-negara di dunia dengan memakai media puzzle.

Siklus II

Siklus II dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus I. Proses siklus II puzzle-puzzle tersebut peneliti buat warna-warni atau setiap negara berbeda warna, sehingga siswa lebih tertarik, mudah mengingatnya, dan siswa tidak jenuh pada puzzle-puzzle monoton warnanya. Harapannya dengan merubah cara penyajian medianya nilai tes pada siklus II lebih memuaskan.

Tabel 2. Perolehan Nilai siklus II

| No. | Skor | Kriteria | Frekuensi | Presentase |
|---------------|--------|-------------|-----------------|------------|
| 1. | 9,1-10 | Sangat baik | 6 | 15,80 |
| 2. | 8,1-9 | Baik | 11 | 28,90 |
| 3. | 7-8 | Cukup | 18 | 47,40 |
| 4. | <7 | Kurang | 3 | 7,90 |
| Jumlah | | | 38 siswa | 100 |

Berdasarkan tabel di atas dari 38 siswa ada 6 siswa atau 15,80% mendapat nilai sangat baik dengan rentang nilai 9,1-10. Sebanyak 11 siswa atau 28,90% mendapat nilai baik dengan rentang nilai 8,1-9. 18 siswa atau 47,40% dengan nilai cukup dengan rentang nilai 7-8 dan siswa yang masih mendapat nilai di bawah KKM hanya 3 atau 7,90% dengan rentang nilai kurang dari 7. Berdasarkan hasil nilai pada tabel 2 yang sudah cukup baik, maka peneliti tidak melanjutkan ke siklus berikutnya.

PENUTUP

Terlihat dari perolehan nilai tes tertulis yang meningkat setiap siklusnya, yaitu pada pra-siklus nilai di atas KKM (diatas 7) baru 28.9% sedangkan 71,1% belum tuntas, siklus 1 siswa dengan nilai di atas KKM mencapai 57,9% sedangkan yang belum mencapai KKM 42.1%, pada siklus II siswa yang nilainya di atas KKM sudah mencapai 92,1%, sedangkan sisanya 7.90% belum tuntas. Target nilai klasikal pada siswa kelas VI SD Pedalangan 02 Kota Semarang mencapai 92,10% dari target peneliti yaitu 90%. 94,70% siswa antusias mencoba menggunakan media puzzle tersebut, ini menunjukkan pula bahwa target keaktifan siswa juga tercapai. Kendala yang dihadapi peneliti ketika mempergunakan media ini adalah siswa masih kesulitan membedakan bentuk puzzle setiap negara, karena materi terlalu luas. Peneliti memberikan solusi kesulitan tersebut dengan memberi warna berbeda setiap negara, siswa lebih tertarik karena tidak monoton pada satu warna. Direkomendasikan bahwa pemanfaatan media puzzle dapat membantu siswa dalam

membaca peta pada materi IPS terutama untuk mempermudah memahami materi yang bersifat abstrak.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Pendidikan Kewarganegaraan, Kurikulum dan Silabus Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Depdiknas.
- Marwati, Titing, 2011. *Peningkatan Hasil Belajar dengan menggunakan Media Puzzle pada pembelajaran PKN. Studi: Studi peserta didik Tasikmalaya* Malang. Skripsi tidak diterbitkan. Malang. UM.
- Niko A, Eva dan Mulyani, 2013. *Penggunaan Media Puzzle untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Tema Keluarga pada siswa SD*. PTK tidak diterbitkan. Surakarta, UNS.
- Nugraha, Arif Julianto Sri, dkk., 2007. *IPS: untuk SD/MI kelas VI*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Paparan Mendikbut tentang “Kurikulum 2013”, 4 Mei di Unnes Semarang. Dalam *Historia Pedagogia: Jurnal Penelitian dan Inovasi Pendidikan Sejarah*.
- Setiawan, Arif, 2011. *Penggunaan media Puzzle untuk meningkatkan kemampuan membaca peta buta Indonesia pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN Sambikerep III Surabaya*. Artikel tidak diterbitkan. Surabaya.

Sukardi, 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Winkel, WS. 1989. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Gramedia.

Internet

<https://translate.google.com>