



## EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN BINTANG BERALIH DAN MEDIA GLOBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR POKOK BAHASAN MENGENAL MATA ANGIN BAGI ANAK TUNAGRAHITA KELAS VII (C) DI SLB NEGERI TAMANWINANGUN KEBUMEN

Bella Theo Tomi P<sup>✉</sup> Sunarko

Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Desember 2014  
Disetujui Januari 2015  
Dipublikasikan Februari 2015

*Keywords:*

*effectiveness, Shooting star game media, Globe media, Tunagrahita.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media permainan bintang beralih, mengetahui efektivitas media globe terhadap hasil belajar, dengan pokok bahasan mengenal mata angin bagi anak tunagrahita kelas VII (C) di SLB N Tamanwinangun Kebumen. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experimental design* dengan subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII (C) tunagrahita SLB N Tamanwinangun Kebumen, kelas VII (C) 1 sebagai kelas eksperimen, kelas VII (C) 2 Sebagai kelas kontrol, kelas VII (C) 3 Sebagai Kelas Uji coba (monitoring) di SLB Negeri Tamanwinangun Kebumen. Variabel dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa materi mengenal mata angin menggunakan media permainan bintang beralih dan hasil belajar siswa materi mengenal arah menggunakan media globe. Metode pengumpulan data untuk penelitian yaitu metode dokumentasi, tes sedangkan analisis data menggunakan t test. Hasil penelitian, menunjukkan bahwa Pembelajaran menggunakan media *Permainan Bintang beralih* dapat memberikan hasil yang lebih baik dari pada hasil belajar siswa menggunakan media globe. Media permainan bintang beralih sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan nilai rata-rata *post test* pada kelas eksperimen 79,60 dengan ketuntasan 100 % lebih besar dari pada nilai rata-rata *post test* pada kelas kontrol sebesar 71,60 dengan ketuntasan 80% dikarenakan 1 siswa tidak mencapai batas KKM 70. Jadi hipotesis penelitian diterima.

### Abstract

*This research is intended to describe the preparation of effectiveness Shooting star game media, knowing the implementation of globe media on learning outcomes, with learning materials know the wind was the students of VII © Tunagrahita SLB N Tamanwinangun Kebumen. The subject of the research is a research are the entire 7<sup>th</sup> © was VII (C) 1 In the eksperimen, control group was VII (C) 2 and than class trial VII (C) 3 of SLB N Tamanwinangun Kebumen. The variable of this research was students learning result in materi know the wind with Shooting star game media and the students learning result in materi know the wind with globe as media. The methods of data collection for this research are tests, and documentation method, while the analysis of the data using t test. The research results show that the Shooting star game media is very suitable to be used as a method of learning social science studies with an average expert cognitive 79,60 with succes 100% greater then the control group was 71,60 with succes 80% because one student cannot reach KKM complete. the hypothesis of the research was accepted.*

© 2015 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Gedung C1 Lantai 2 FIS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: [geografiunnes@gmail.com](mailto:geografiunnes@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan mengandung tujuan yang ingin dicapai, yaitu individu yang memiliki kemampuan diri untuk berkembang sehingga bermanfaat untuk kepentingan hidupnya sebagai seorang individu, warga negara atau warga masyarakat. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan perlu melakukan usaha-usaha yang disengaja dan berencana dalam memilih isi (materi) strategi kegiatan, dan teknik penilaian yang sesuai. Kegiatan tersebut dapat diberikan dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat, pendidikan formal dan pendidikan non formal (Ditjen Dikti, 1983/1984 : 20).

Hasil observasi yang dilakukan di SLB N Tamanwinangun Kebumen pembelajaran IPS menunjukkan bahwa: 1) Pembelajaran yang belum efektif, siswa selama pembelajaran cenderung pasif dan siswa kurang termotivasi untuk memberikan pendapat ketika guru mengajukan pertanyaan serta bekerjasama saling bertukar pendapat dengan siswa lain; 2) Siswa yang bersifat tertutup dan malu bertanya kepada guru mengenai pelajaran yang belum dimengerti. Hal itu disebabkan pengajaran yang membosankan sehingga siswa kurang tertarik untuk memperhatikan proses pembelajaran. 3) Suasana belajar kurang interaktif dalam menerima pembelajaran Siswa cenderung kesulitan dalam membagi konsentrasi antara mencatat dan mendengarkan penjelasan dari guru sehingga membuat siswa enggan membuat catatan; 4) Hasil belajar siswa masih ada yang belum tuntas KKM yaitu 70.

Inti dari masalah-masalah tersebut adalah efektifitas pengajaran. Kekurangaktifan siswa yang terlibat dalam pembelajaran dapat terjadi karena media pembelajaran yang digunakan kurang melibatkan aktivitas siswa secara langsung. Berbagai media pembelajaran yang berorientasi pada efektivitas hasil belajar siswa saat ini telah banyak di kemukakan. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah media permainan bintang beralih (Suwondo, dkk, 1983:39). Media pembelajaran permainan bintang beralih adalah salah satu

media pembelajaran yang cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena mengajak siswa lebih aktif untuk melakukan aktivitas saat belajar.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa juga harus memahami materi pelajaran dengan baik. Proses memahami materi seringkali membosankan karena guru hanya menggunakan media yang sifatnya ceramah sehingga siswa hanya bisa mengamati guru pada saat pembelajaran. Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan Permainan Bintang Beralih dengan materi mengenal mata angin. Permainan Bintang Beralih dapat dikatakan rotasi bintang yang mengelilingi matahari pada porosnya dengan pengaplikasian arah mata angin. Dalam proses pembelajaran menggunakan media permainan bintang beralih juga ditemukan hambatan ataupun kendala dalam proses belajar mengajar seperti pada awal pertemuan mengajar siswa masih belum mengenal tentang media permainan bintang beralih. Siswa masih belum konsentrasi untuk menerima pelajaran selain itu media permainan bintang beralih merupakan media baru untuk anak tunagrahita di SLB N Tamanwinangun, sehingga guru lebih aktif untuk mengaplikasikan media tersebut. Permainan bintang beralih diharapkan dapat membantu siswa dalam mengenal arah mata angin sehingga mampu memahami materi yang diberikan oleh guru. Selain itu pembelajaran menggunakan permainan bintang beralih dalam pembelajaran di kelas diharapkan siswa mampu meningkatkan hasil belajar.

Sardiman (2010:20) mengatakan belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien tetapi juga membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran secara baik, tetapi jika tersebut diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami sendiri melalui media maka pemahaman siswa

tentunya akan lebih baik. Angkowo dan Kosasih (2007:10)

Bintang beralih (Suwondo,dkk,1983:39) menjelaskan satu permainan tradisional yang dikembangkan dalam guna kreatifitas maupun aktivitas dari gerak bintang yang berkelap-kelip di angkasa, seolah-olah bintang itu berpindah dari suatu tempat ke tempat yang lain. Permainan tradisional dapat memicu kreativitas serta perkembangan fisik dan mental anak karena permainan tradisional biasanya dimainkan dengan memadukan tenaga jasmani namun harus didukung pula dengan kemampuan kreatif dalam meracik strategi.

Kreativitas sendiri merupakan manifestasi dari suatu proses kognitif (Solahuddin dalam Fitri Astuti,2009). Demikian pula halnya dengan salah satu permainan tradisional yang di kenal dengan nama bintang beralih. Permainan tradisional ini menuntut keseimbangan antara ketahanan mental dan tingkat kreatifitas yang cukup terutama bagi anak tunagrahita.

Masalah yang sering dihadapi siswa ketika disetiap penilaian materi pembelajaran ada yang mengalami kegagalan terhadap materi yang telah di sampaikan sebelumnya khususnya pada kompetensi mengenal mata angin bagi anak tunagrahita yaitu 1) Pembelajaran yang belum efektif, dimana siswa masih cenderung pasif dalam menerima pembelajaran, 2) Siswa yang bersifat tertutup dan malu bertanya kepada guru mengenai pelajaran yang belum dimengerti, 3) Suasana pembelajaran kurang interaktif, siswa cenderung kesulitan dalam membagi konsentrasi antara mencatat dan mendengarkan penjelasan dari guru sehingga membuat siswa enggan membuat catatan, 4) Hasil belajar siswa masih rendah.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri Tamanwinangun Kebumen yang berlokasi di di Jl. Kejayan No 38 Banaran, Tamanwinangun, Kota Kebumen pada tanggal Juni - April 2014. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII (C) 1, VII (C) 2, VII (C) 3. subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII (C) tunagrahita SLB N

Tamanwinangun Kebumen, kelas VII (C) 1 sebagai kelas eksperimen, kelas VII (C) 2 Sebagai kelas kontrol, kelas VII (C) 3 Sebagai Kelas Uji coba (monitoring) di SLB Negeri Tamanwinangun Kebumen. Variabel dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa materi mengenal mata angin menggunakan media permainan bintang beralih dan hasil belajar siswa materi mengenal arah menggunakan media globe. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental design*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode metode tes, dan metode dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji test.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Belajar Kognitif

Penilaian hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan dengan menggunakan 25 soal tes pilihan ganda. Dalam penelitian ini menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi yang di sampaikan. Guru menilai siswa dengan menggunakan tes yaitu dengan memberikan soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal Berikut ini data hasil belajar kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian diperoleh bahwa yang memperoleh nilai tertinggi antara (85-89) sebanyak 1 orang dengan persentase mencapai 20% dengan nilai tertinggi 88 pada kelas eksperimen, dan tidak ada yang memperoleh nilai terendah antara (60-64) pada kelas eksperimen. Sedangkan untuk kelas kontrol, tidak terdapat nilai yang nilai tertinggi antara (85-89) , dan satu orang mendapat nilai terendah yaitu antara (60-64) dengan nialai 64 dengan persentase 20 %.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Kognitif

No	Nilai	Eksperimen		Kontrol	
		Σ	%	Σ	%
1	60 – 64	0	0	1	20
2	65 – 69	0	0	0	0
3	70 – 74	0	0	3	60
4	75 – 79	3	60	0	0

5	80 – 84	1	20	1	20
6	85 – 89	1	20	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>5</b>	<b>100</b>	<b>5</b>	<b>100</b>

Sumber: Data Primer Penelitian, 2014

Pembelajaran dengan media pembelajaran *Permainan Bintang Beralih* menciptakan suasana belajar baru dan menyenangkan dikalangan siswa yang mempunyai dampak positif terhadap hasil belajar kognitif dan afektif. Selama ini siswa merasa kurang tertarik dengan pembelajaran geografi dikarenakan khususnya materi mengenal arah dengan menggunakan media globe atau peta sehingga siswa tidak ikut serta dalam praktek tersebut siswa hanya menyimak media globe berbeda dengan media *Permainan Bintang Beralih* siswa di tuntut untuk lebih aktif dan siswa ikut dalam media tersebut sehingga proses pembelajaran tidak membosankan.

#### Hasil Uji Normalitas

Salah satu syarat menggunakan analisis uji t yaitu data berdistribusi normal. Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, dapat menggunakan normalitas. Kriteria uji normalitas yaitu jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka data berdistribusi normal.

Tabel 2. Perbandingan  $\chi^2_{hitung}$  dan  $\chi^2_{tabel}$  pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	$\chi^2_{hitung}$	$\chi^2_{tabel}$	Kriteria
<b>Eksperimen</b>	0,2680	0,2722	Normal
<b>Kontrol</b>	0,337	0,337	Normal

Sumber: Data Primer Penelitian, 2014

Dalam penelitian ini Uji Normalitas merupakan uji untuk mengukur apakah data yang didapatkan memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik (statistik inferensial). Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh  $\chi^2_{hitung}$  kelas eksperimen pada saat dilakukan tes kognitif adalah 0,2680, Sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 0,2722 sehingga analisis tersebut menunjukkan nilai  $\chi^2_{hitung}$  lebih kecil dari  $\chi^2_{tabel}$  sebesar 0,337 dengan  $dk = 5 - 1 = 4$  dan  $\alpha = 5\%$  berarti data tersebut berdistribusi normal.

#### Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki tingkat variansi data hasil belajar yang sama atau tidak. Kriteria pengambilan simpulan jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel} \frac{1}{2} \alpha (nb - 1) : (nk - 1)$  maka kedua kelas mempunyai variansi yang sama.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Varians	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
<b>Eksperimen</b>	24,80	1,3226	6,39	Homogen
<b>Kontrol</b>	32,80			

Sumber: Data Primer Penelitian, 2014

Dari tabel diketahui  $F_{hitung} 1,3226 < F_{tabel} 6,39$  dengan taraf signifikansi 5%.  $F_{hitung} < F_{tabel}$  sehingga dapat disimpulkan Karena F berada pada daerah penerimaan  $H_0$ , maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok mempunyai variansi yang tidak berbeda atau homogen.

#### Uji Perbedaan Rata-rata

Uji perbedaan satu pihak bertujuan untuk mengetahui benarkah hasil belajar kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol. Uji hipotesis ini menggunakan uji t.

Tabel 4. Hasil Uji Perbedaan Satu Pihak

Kelas	Hasil Belajar	Rata-rata	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$
<b>Eksperimen</b>	Tes kognitif	79,60	1,86	2,357
<b>Kontrol</b>	Tes kognitif	71,60		

Sumber: Data Primer Penelitian, 2014

Dalam proses pembelajaran menggunakan media permainan bintang beralih pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada penggunaan media globe pada kelas kontrol hal ini di tandai dengan adanya perbedaan antara rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tumbuhnya minat siswa untuk mengetahui media bintang beralih sangatlah tinggi hal ini dapat dilihat dari respon siswa dalam mengikuti pembelajaran, dengan adanya media permainan bintang beralih siswa di ajak untuk belajar sambil bermain, sehingga tumbuh suasana kelas yang kondusif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berbeda hal nya dengan kelas kontrol yang menggunakan media Globe, siswa dalam proses belajar mengajar terlihat bosan dan suasana pembelajaran kurang kondusif, walaupun peneliti melakukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa agar siswa lebih aktif dalam proses belajar-mengajar. Setelah proses belajar mengajar telah di laksanakan maka guru melakukan post test kepada siswa yakni pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen yang sudah dilakukan treatment yaitu pembelajaran selama tiga kali pertemuan. Pada akhirnya di dapatkan hasil rata-rata nilai post test dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol yakni kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata siswa dengan nilai 79,60 , sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah 71,60 dengan KKM untuk tunagrahita di SLB Negeri Tamanwinangun Kebumen yaitu 70.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai hasil belajar dengan pokok bahasan mengenal mata angin antara media pembelajaran *Permainan Bintang beralih* dengan media globe pada siswa kelas VII (C) Tunagrahita SLB N Tamanwinangun Kebumen tahun ajaran 2013/2014, maka dapat disimpulkan:

Pembelajaran menggunakan media *Permainan Bintang beralih* pada pokok bahasan mengenal mata angin memberikan hasil yang lebih baik pada hasil belajar siswa dengan

menggunakan media globe. Hal ini ditunjukan dari hasil penelitian diperoleh bahwa nilai tertinggi antara (85-89) sebanyak 1 orang dengan persentase mencapai 20% dengan nilai tertinggi 88 pada kelas eksperimen, dan tidak ada yang memperoleh nilai terendah antara (60-64) pada kelas eksperimen. Sedangkan untuk kelas kontrol, tidak terdapat nilai yang nilai tertinggi antara (85-89) , dan satu orang mendapat nilai terendah yaitu antara (60-64) dengan nilai 64 dengan persentase 20 % dengan nilai rata-rata *post test* pada kelas eksperimen 79,60 lebih besar dari pada nilai rata-rata *post test* pada kelas kontrol sebesar 71,60. Kedua nilai tersebut sudah mencapai nilai KKM mata pelajaran IPS khususnya geografi sebesar 70.

Berdasarkan analisis data hasil belajar dengan uji perbedaan satu pihak (*uji-t pihak kanan*) menunjukkan  $t_{hitung} 1,86 > t_{tabel} 2,357$  dengan taraf signifikansi 5% dan  $dk = 5 + 5 - 2 = 8$ , karena  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka disimpulkan hasil belajar pokok bahasan mengenal mata angin dengan menggunakan media *Permainan Bintang beralih* lebih baik dari pada menggunakan media Globe.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astutiningsih, Puji. 2012. Peningkatan Kemampuan Melalui Penerapan Bintang Beralih Pada Siswa Tunagrahita Kelas di SLB Negeri Purworejo 2011/12. Di unduh tanggal 19 April 2014 [digilib.umpwr.ac.id/index.=show\\_detail=585](http://digilib.umpwr.ac.id/index.=show_detail=585)
- Helda. 2008. Penggunaan Konsep Ruang Melalui Permainan Bintang Beralih Untuk Meningkatkan Penguasaan Arah Bagi Anak Tunagrahita di SLB Negeri Purworejo Kelas IV Tahun Pelajaran 2008/2009. Jurnal pendidikan inovatif, volume 1, nomor 2. Diakses 22 Maret 2014.
- Fitri Astuti. 2009. Efektivitas permainan tradisional untuk meningkatkan kreativitas verbal pada masa anak sekolah. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kusuma, Febrian W. 2012. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Wonosari. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. X:43-63

- Purwanto, M. Ngalim. 2008. Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: Rosdakarya.
- Suwondo Bambang. 1983. Permainan Anak-anak Daerah Kalimantan Timur. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.