

PENGEMBANGAN MEDIA PETA *PUZZEL* DALAM PEMBELAJARAN IPS MADRASAH IBTIDAIYAH USWATUN HASANAH MERAMBUNG¹

By

SAIFULLAH¹, PARGITO², DARSONO³

The objective of this research is to find a media of instructional such as puzzle map Lampung Province to be applied in social studies learning. Approach the used is Research and Development (R&D). Result so far research and development are: Instructional media named puzzle map Lampung province in 2013th, Puzzle shapes are applied is jigsaw puzzle, Consists of a map puzzle pieces districts/cities throughout the province of Lampung. Map Lampung province in 2013 can be presented vertically and horizontally. Map puzzle according to Jean Piaget's theory of development, material in the form of map elements and the conditions that exist in the map with the coordinates of point accuracy and proper scale. Map puzzle to be used primarily in the Basic Competency, "Read map local neighborhood (district/city, province) using a simple scale". Instructional media puzzle map is effective over the process and the learning outcomes of using normal maps.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa peta puzzle provinsi Lampung untuk diterapkan pada pembelajaran IPS. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah: Media pembelajaran diberi nama media pembelajaran peta puzzle provinsi Lampung tahun 2013. Bentuk puzzle yang diterapkan adalah jigsaw puzzle. Potongan puzzle terdiri atas peta kabupaten/kota yang tersebar di provinsi Lampung dan syarat dan ketentuan yang ada pada peta. Peta provinsi Lampung tahun 2013 dapat disajikan secara vertikal dan horizontal. Peta puzzle sesuai dengan teori perkembangan Jean Piaget, materi peta berupa unsur-unsur dan syarat-syarat yang ada dalam peta dengan akurasi titik koordinat dan skala yang tepat. Peta puzzle dapat digunakan pada Kompetensi Dasar "Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana". Media pembelajaran peta puzzle lebih efektif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik daripada menggunakan peta biasa.

Kata kunci: peta puzzle, efektif terhadap proses, hasil belajar

Pendahuluan

-
1. Saifullah: *Mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung. (E-Mail; lahsaifu@yahoo.co.id. Hp 081272654457)*
 2. *Dosen Pascasarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung 35145, Telp.(0721) 704624, Faks. (0721) 704624.*
 3. *Dosen Pascasarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung 35145, Telp.(0721) 704624, Faks. (0721) 704624*

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang wajib diajarkan di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dan jenjang pendidikan berikutnya (SMP/MTs, SMA/MA/SMK/MAK). Program pendidikan IPS diajarkan secara terpadu, mulai dari terpadu penuh (*holistic*) hingga semi terpadu (*interdisiplin*), semi disiplin hingga disipliner. Makin tinggi tingkat pendidikannya makin longgar keterpaduannya, hal ini sesuai dengan hakikat perkembangan psikologis manusia dari yang bersifat holistik hingga spesifik. Pendidikan terpadu, yaitu dilakukan dengan mengaitkan bahan, kompetensi, dan kajiannya baik secara *integrated*, *interdisipliner*, antar *disipliner*, maupun mereduksi disiplin ilmu-ilmu sosial sebagai program pendidikan ditingkat sekolah Pargito (2010:6).

Pendidikan IPS diajarkan secara terpadu penuh di sekolah dasar (SD/MI dan SMP/MTs), IPS diajarkan semi terpadu di sekolah menengah (SLTA) dan secara disipliner di perguruan tinggi. Hakikat Pendidikan IPS memiliki 5 tradisi antara lain (1) IPS sebagai transmisi kewarganegaraan (*Social studies as citizenship transmission*) (2) IPS Sebagai Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial (*social studies as social science*) (3) IPS Sebagai Pendidikan Reflektif (*Social Studies as reflective inquiry*) (4) IPS Sebagai Kritik kehidupan social (*social studies as social criticism/Decision making and action*) (5) IPS Sebagai pengembangan pribadi Seseorang (*social studies as personal Development of the individual*). Pada penelitian ini sesuai dengan judul yang dimunculkan sesuai dengan poin 2 yakni IPS Sebagai Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial (*social studies as social science*)

IPS bukanlah sekumpulan teori yang harus dipelajari dan dihafalkan peserta didik. Meskipun pada tataran praktik dilapangan masih ditemukan pola pikir dan pola instruksional gaya konvensional masih melekat dan dilakukan oleh kebanyakan guru IPS di SD. Kondisi *rill* yang bertolak belakang dari konsep IPS dibiarkan membumi pada pendidikan, pastilah tujuan IPS itu sendiri tidak akan pernah tercapai. sebagai mana tercantum dalam pelaturan mendiknas nomor 22, mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut. (1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir

logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. (Permendiknas No. 22, 2006).

Pembelajaran IPS di MI Uswatun Hasanah Merambung diajarkan dengan cara terpadu penuh (*holistic*) sesuai dengan hakikat perkembangan psikologis manusia dari yang bersifat *holistic* hingga spesifik sebagai mana dijelaskan oleh Pargito (2010:6) diatas. Alokasi waktu yang disediakan untuk Mata pelajaran IPS 3 jam pelajaran perminggu yang mana 1 jam pelajaran 35 menit yakni 1 kali pertemuan tatap muka perminggunya.

Kendala pembelajaran IPS di MI Uswatun Hasanah Merambung Kecamatan Penengahan Kabupaten Lampung Selatan terutama dikelas tinggi (kelas 4 s/d 6) antara lain minimnya media pembelajaran yang di miliki sekolah. dari data yang di temukan penulis di lapangan, kurangnya media pembelajaran IPS di sekolah akan menciptakan gangguan interaksi antar guru dan peserta didik, gangguan interaksi akan mempengaruhi kualitas pembelajaran sekaligus hasil belajar.

Penulis menemukan potensi yang ada pada MI Uswatun Hasanah Tersebut antara lain: (1) Jumlah peserta didik MI Uswatun Hasanah Merambung per-rombelnya terbilang relative sedikit, yakni memiliki 155 orang peserta didik, hal ini memudahkan guru dalam pembimbingan secara individu maupun secara kelompok, (2) Terdapat banyak benda yang (potongan kayu) yang dapat digunakan untuk pembuatan media pembelajaran, (3) Alat untuk membuat media pembelajaran sebgain besar tersedia, (4) Sebagian besar peserta didik berasal dari keluarga pra-sejahtera dengan latar belakang pendidikan rendah dan jauh dari kota, sehingga masalah tersebut menyebabkan orang tua peserta didik jarang memperhatikan sarana dan prasarana pembelajaran dirumah sehingga peserta didik menjumpai media pembelajaran dengan berbagai jenis hanya disekolah. media pembelajaran yang didisain secara inovatif dan kreatif diduga akan meningkatkan antosiasme peserta didik pada pembelajaran IPS, (5) Madrasah

ibtidaiyah adalah sekolah setarap sekolah dasar yang mana peserta didik berusia anantara 6 s/d 12 tahun, menurut tahapan perkembangan Piaget peserta didik di sekolah dasar pada tahapan operasional konkret (Masitoh, 2009: 22), yang mana peserta didik pada tahapan ini lebih menyukai desain pembelajaran yang menggunakan berbagai media.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran peta puzzle untuk peserta didik Kelas IV MI Uswatun Hasanah Merambung? (2) Peta puzzle seperti apakah yang layak digunakan di Kelas IV MI Uswatun Hasanah Merambung? (3) Bagaimana efektifitas peta puzzle terhadap proses dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Uswatun Hasanah Merambung?

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) yang merupakan perbatasan dari pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dan terutama untuk menjembatani kesenjangan antara penelitian dan praktek pendidikan (Semiawan, 2007 dalam Sutopo, 2008: 78), selanjutnya Semiawan menjelaskan bahwa (R&D) dalam pendidikan diarahkan pada pengembangan produk yang efektif bagi keperluan sekolah, dan merupakan penelitian terapan. Penelitian ini lebih mementingkan perubahan untuk perbaikan (*what works better*), dari pada kemengapaan (*why*) dan mementingkannya dalam bidang pendidikan. Sedangkan menurut Sujadi (2003:164 dalam Pargito, 2009) Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.

Penelitian dan pengembangan merupakan metode penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Sering dihadapi adanya kesenjangan antara hasil-hasil penelitian dasar yang bersifat teoretis dengan penelitian terapan yang bersifat praktis. Kesenjangan ini dapat dihilangkan atau disambungkan dengan penelitian dan pengembangan. Sesuatu produk yang baik yang akan dihasilkan apakah itu perangkat keras atau perangkat lunak,

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan, ada beberapa metode yang digunakan, yaitu metode: deskriptif, evaluatif, dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif, digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Kondisi yang ada mencakup: (1) kondisi produk-produk yang sudah ada sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar (embrio) untuk produk yang akan dikembangkan, (2) kondisi pihak pengguna, seperti sekolah, guru, kepala sekolah, siswa, Berta pengguna lainnya, (3) kondisi faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk yang akan dihasilkan, mencakup unsur manusia, saran-prasarana, biaya, pengelolaan, dan lingkungan.

Metode evaluatif, digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk. Produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba, dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi, baik evaluasi hasil maupun evaluasi proses. Berdasarkan temuan-temuan hasil uji coba diadakan penyempurnaan-penyempurnaan. Metode eksperimen digunakan untuk menguji kemampuan dari produk yang dihasilkan. Walaupun dalam tahap uji coba telah ada evaluasi (pengukuran), tetapi pengukuran tersebut masih dalam rangka pengembangan produk, belum ada kelompok pembanding. Dalam eksperimen telah diadakan pengukuran selain pada kelompok eksperimen juga pada kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan secara acak atau random. Pembandingan hasil eksperimen men pada kedua kelompok tersebut dapat menunjukkan tingkat kemampuan dari produk yang dihasilkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model media pembelajaran IPS berupa peta puzzle untuk digunakan pada kompetensi dasar “Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana” di kelas IV Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dengan pertimbangan kecocokan dengan sifat penelitian yang akan dilaksanakan yaitu metode *Research & Development (R&D)* (Borg, W.R dan Gall, M.D, 1989). Adapun langkah-langkah Pengembangan sebagian besar meliputi kegiatan melalui sepuluh tahapan menurut Borg and Gall dalam Pargito (2009:50) yaitu : (1) *Research and information collection includes need assesment, review literature, small-scale research studies, and preparation of report on state of the art*, (2) *Planning include defining skills to be learning, starting an sequencing objectives, identifying learning activities, and small-scale fasibility testing*, (3) *Develop preliminary form of product, includes preparation of intruotional materials, procedures , and evaluation intruments*, (4) *Premilinary field testing, conducted in from 1 to 3 schools, using 6 to 12 subjects. Interviews, observational an questionnaire data collected and analyzed*, (5) *Main product revision, revision of product as suggested by the preliminary field-test results*, (6) *Main field-testing, conducted in 5 to 10=5 schools with 30-100 subject Quantitives data on subjects precourse and postcourse preformance are collected. Results are evaluated with respect to course objectuves and are compared with control group data, when appropriate*, (7) *Operational fielad revision. Revision of product as suggested by main field-test result*, (8) *Operational fields-testing. Conducted in 10 to 30 schools in volving 40 to 200 subjects, Interview, Obsevational dan Questionaire data collected and analyzed*, (9) *Final Product Revision. Revision of product as suggested by operational field-test result*, (10) *Dissemenation and implementation. Repaort on product at professional meetings and in journals. Work with publisher who assumes commercial distribution. Monitor distribution to product quality control.*

Hasil dan Pembahasan

Peta selama ini dianggap kumpulan simbol-simbol yang tidak menyenangkan dan kaku bagi peserta didik di SD dapat didesain sedemikian rupa menjadi bentuk permainan berupa *puzzle*. Bentuk *Puzzle* yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *jigsaw puzzle*, sesuai dengan alat yang digunakan yaitu jigsaw. Peta provinsi Lampung dibentuk menjadi potongan-potongan *puzzle* yang ditempelkan di atas papan, setiap bilah papan disisipi magnet sesuai kebutuhan agar nantinya dapat merekat pada papan landasan yang berbahan *seng* sehingga dapat disajikan secara vertikal (berdiri) dengan dibantu dengan tiang penyangga.

Peta *puzzle* yang dikembangkan dalam penelitian ini dibentuk mengikuti kesiapan belajar peserta didik sesuai dengan teori perkembangan Jean Piaget (anak usia 6-11 tahun pada tahapan perasional konkret) tanpa mengesampingkan materi peta berupa unsur-unsur dan syarat-syarat yang ada dalam peta dengan akurasi titik koordinat dan skala yang tepat.

Penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran IPS di kelas IV dengan menggunakan peta *puzzle* lebih efektif daripada menggunakan peta konvensional. Bagian-bagian peta yang dikembangkan terdiri atas (1) Bilah *puzzle* judul peta, skala, arah mata angin, legenda, peta kabupaten/kota yang tersebar di Provinsi Lampung (Lampung Selatan, Bandar Lampung, Pesawaran, Pringsewu, Tanggamus, Lampung Barat, Lampung Timur, Metro, Lampung Tengah, Lampung Utara, Way Kanan, Tulangbwang Barat, Tulangbawang, Mesuji dan Pesisir Barat), Identitas lainnya (Samudra Hindia, Laut Jawa, Selat Sunda, Pelabuhan Bakauheni, Teluk Lampung, Teluk Semangka, Pelabuhan Panjang, Danau Ranau, Provinsi Sumatra Selatan dan Provinsi Bengkulu). (2) Papan landasan/papan penampang. Papan landasan berguna sebagai tempat menempel *puzzle*, (3) Tiang Penyangga. Tiang penyangga berguna untuk penggunaan media pembelajaran keti disajikan dalam bentuk vertikal, (4) Tas Ransel. Tas ransel berguna untuk tempat penyimpanan semua bagian-bagian peta *puzzle* dan untuk memudahkan pada saat membawa, (5) Buku Panduan, buku panduan dan perakitan media pembelajaran peta *puzzle* provinsi Lampung terdiri dari sembilan lembar dengan ukuran kertas 12 cm x 18 cm, oleh karenanya di jadikan sebagai

terpisah pada laporan ini. Buku panduan berfungsi sebagai acuan perakitan dan penggunaan peta *puzzle* baik bagi guru maupun untuk siswa.

Pengujian model media pembelajaran peta *puzzle* dilakukan terdiri dari tiga jenis pengujian, (1) Uji ahli, (2) Uji kelas kecil, terdiri atas penilaian oleh pengguna dan lima orang peserta didik (3) Uji sebenarnya atau kelas besar dengan pendekatan eksperimen. (1) Hasil tahapan uji ahli, uji ahli teknologi pendidikan adalah $\frac{64}{68} \times 100 = 94.12\%$, Uji ahli pembelajaran IPS adalah $\frac{62}{68} \times 100 = 91.18\%$, Uji ahli konten adalah $\frac{64}{68} \times 100 = 94.12\%$. Ketiga ahli menyatakan lebih dari 90% produk media pembelajaran peta *puzzle* Provinsi Lampung di anggap sangat tepat atau berdayaguna di gunakan di kelas empat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Uji kelas kecil (2) Hasil uji kelas kecil. (a) Angket Pengguna/guru dan pengawas pendidikan, sebanyak 82.14% menilai sangat tepat. sebanyak 28% penilaian yang menyatakan cukup tepat, masing-masing 0% untuk aspek kurang tepat dan tidak tepat. Mengembangkan peta *puzzle* untuk pembelajaran IPS dari 7 aspek yang ditanyakan. (b) Hasil angket yang di isi siswa terdapat 71.43% menyatakan sangat tepat, 28.57% menyatakan cukup tepat, dan 0% untuk aspek kurang tepat dan aspek tidak tepat. (3) Hasil uji kelas besar atau uji sebenarnya. Uji kelas besar dilakukan dengan pendekatan eksperimen semu terdiri dari 1 kelas eksperimen dan 1 kelas control. dengan cara membandingkan nilai pretes dan nilai postes. Sebelum diuji cobakan terlebih dahulu instrument diuji validitas, reliabilitas dan tingkat kesukarannya, instrumen yang dianggap *drop* diganti. Analisis statistik digunakan untuk mencari efektifitas media peta *puzzle* yang dikembangkan, analisis efektifitas dengan cara uji t atau analisis *varian*. Untuk menguji *varian* terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai persyaratan analisis statistik parametrik. Setelah diolah, diketahui nilai siswa terdistribusi tidak normal dan tidak homogen, oleh karenanya tidak dapat dilanjutkan pada tahapan uji varian. Penulis memutuskan untuk menganalisis data dengan menggunakan analisis *nonparametric* metode *chi kuadrat* Kriteria pengujian yang ditetapkan adalah:

H_a = direrima jika t hitung $>$ t tabel

H_o = diterima jika t hitung $<$ t tabel

Taraf kesalahan 5% dan $dk = 1$, maka harga X^2 tabel 3.841

Pada perhitungan X^2 hitung (5.343) lebih besar dari X^2 tabel (3.841). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, terdapat perbedaan prestasi belajar siswa kelas eksperimen (menggunakan media peta *puzzle*) dan kelas control (menggunakan media konvensional).

Simpulan

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diberi nama media pembelajaran peta *puzzle* provinsi Lampung Tahun 2013. Bentuk *Puzzle* yang diterapkan adalah *jigsaw puzzle*, sesuai dengan alat yang digunakan yaitu jigsaw. potongan *puzzle* terdiri atas peta kabupaten/kota yang tersebar di provinsi Lampung dan syarat dan ketentuan yang ada pada peta (judul peta, legenda, arah mata angin, skala dll), Peta provinsi Lampung dibentuk menjadi potongan-potongan *puzzle* yang ditempelkan di atas papan, setiap bilah papan disisipi magnet sesuai kebutuhan agar nantinya dapat merekat pada papan landasan yang berbahan *seng* sehingga dapat disajikan secara vertikal (berdiri) dengan dibantu dengan tiang penyangga, Peta *puzzle* dibuat menyesuaikan dengan kesiapan belajar peserta didik sesuai dengan teori perkembangan Jean Piaget (anak usia 6-11 tahun pada tahapan perasional konkret) tanpa mengesampingkan materi peta berupa unsur-unsur dan syarat-syarat yang ada dalam peta dengan akurasi titik koordinat dan skala yang tepat, Media pembelajaran peta *puzzle* dapat digunakan terutama di kelas IV Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah pada Kompetensi Dasar “Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana“. Media pembelajaran peta *puzzle* lebih efektif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah daripada menggunakan peta biasa (peta konvensional).

Saran

Produk penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran IPS di SD/MI kelas IV terutama pada pada Kompetensi Dasar “Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan

menggunakan skala sederhana“. Penting di lakukan penelitian lanjutan yang menggunakan media pembelajaran peta puzzle ini untuk materi IPS atau mata pelajaran lainnya baik di kelas bawah (kelas 1 s/d 3) atau kelas atas (kelas 4 s/d 6) bahkan di sekolah lanjutan (SMP/MTs). Produk penelitian dapat di kembangkan untuk peta kabupaten/kota, provinsi lain atau peta Negara. Dalam penggunaan peta puzzle di dalam kelas, guru dituntut sabar dan teliti terutama pada saat merakit perangkat peta puzzle.

Daftar Rujukan

- Masitoh, Laksmi Dewi. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Dirjen Pendis Depag RI. Jakarta. 294 hlm
- MI Uswatun Hasanah Merambung. 2011. *KTSP MI Uswatun Hasanah Merambung*. MIUH.Kalianda.
- Pargito. 2009. *Penelitian dan Pengembangan bidang Pendidikan*. Bandar Lampung. Universitas Lampung. 79 hlm.
- Pargito. 2010. *Dasar-dasar IPS*.FKIP Universitas Lampung.Bandar Lampung. 85 hlm
- Sutopo, Hadi. 2008. *Pengembangan model Pembelajaran pembuatan aplikasi multimedia game Puzzel pada mata kuliah Multimedia: sebuah Proposal Disertasi*. Jakarata.Universitas Negeri Jakarta