

DIPA



LAPORAN PENELITIAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN INTERPRETASI PETA SISWA MELALUI METODE
BERMAIN DENGAN TEKNIK ALIH TANYA DALAM MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI
SMP ANGKASA PADANG**

MILIK PERPUSTAKAAN UNIV. NEGERI PADANG	
DITERIMA TGL :	09/01-2013
SUMBER/HARGA :	H0
KOLEKSI :	K-1
NO. INVENTARIS :	05/Hd/2013.P.1 (1)
KLASIFIKASI :	910.7 Yul P.1

Oleh :
Arie Yulfa, ST
Ria Putri Sahana, S.Pd

MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG


JURUSAN PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU-ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
TAHUN 2008

HALAMAN PENGESAHAN USULAN DIPA

1. Judul	Peningkatan Kemampuan Interpretasi Peta Melalui metode Bermain Dengan Teknik Alih Tanya Dalam Mata Pelajaran Geografi
2. Ketua Pengembangan	
a. Nama lengkap dan gelar	Arie Yulfa, ST
b. Jenis kelamin	Laki-laki
c. Pangkat, Gol, NIP	Penata Muda Tk.I/III A/132319230
d. Program studi/Jurusan	Pendidikan Geografi/Geografi
e. Fakultas	Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial
f. Universitas	Universitas Negeri Padang
g. Alamat	Jl.Teknologi VIII/15 Siteba
3. Nama Anggota Pengembangan	Ria Putri Sahana, S.Pd
4. Lama Pengembangan Inovasi	8 (delapan) bulan (Januari-Agustus 2008)
5. Biaya yang diperlukan	
a. Sumber dari Ditjen Dikti	Rp. 5.000.000,- (lima juta rupiah)
b. Sumber lain	

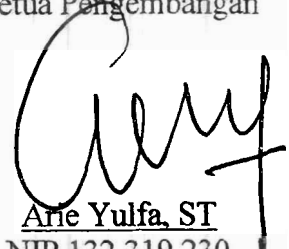
Padang, Nopember 2008

Mengetahui dan Dekan FIS UNP
Pembantu Dekan I



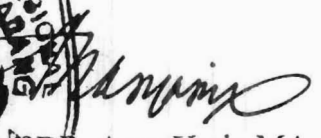
Dr. Syafri Anwar, M.Pd
NIP. 131 851 519

Ketua Pengembangan




Arie Yulfa, ST
NIP.132 319 230

Menyetujui,



Lembaga Penelitian UNP
Prof. DR. Anas Yasin, MA
NIP.130 365 634



*

**PENINGKATAN KEMAMPUAN INTERPRETASI PETA SISWA MELALUI
METODE BERMAIN DENGAN TEKNIK ALIH TANYA DALAM MATA
PELAJARAN GEOGRAFI DI SMP ANGKASA PADANG**

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di SMP Angkasa Padang dengan tujuan meningkatkan kemampuan interpretasi siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode bermain dengan teknik alih tanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian tindakan ini berhasil meningkatkan aktivitas belajar anak yang berimplikasi terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam menguasai materi ajar yang diberikan, terutama tentang interpretasi peta pada mata pelajaran Geografi. Peningkatan aktivitas belajar siswa disebabkan adanya intervensi guru terhadap cara-cara belajar dengan menggunakan metode bermain dengan teknik alih tanya.

PENGANTAR

Kegiatan penelitian mendukung pengembangan ilmu serta terapannya. Dalam hal ini, Lembaga Penelitian Universitas Negeri Padang berusaha mendorong dosen untuk melakukan penelitian sebagai bagian integral dari kegiatan mengajarnya, baik yang secara langsung dibiayai oleh dana Universitas Negeri Padang maupun dana dari sumber lain yang relevan atau bekerja sama dengan instansi terkait.


Sehubungan dengan itu, Lembaga Penelitian Universitas Negeri Padang bekerjasama dengan Pimpinan Universitas, telah memfasilitasi peneliti untuk melaksanakan penelitian tentang *Peningkatan Kemampuan Interpretasi Peta melalui Metode Bermain dengan Teknik Alih Tanya Mata Pelajaran Geografi*, berdasarkan Surat Perjanjian Kontrak Nomor : 1244/H35/KU/DIPA/2008 Tanggal 2 Juni 2008.

Kami menyambut gembira usaha yang dilakukan peneliti untuk menjawab berbagai permasalahan pembangunan, khususnya yang berkaitan dengan permasalahan penelitian tersebut di atas. Dengan selesainya penelitian ini, Lembaga Penelitian Universitas Negeri Padang akan dapat memberikan informasi yang dapat dipakai sebagai bagian upaya penting dalam peningkatan mutu pendidikan pada umumnya. Di samping itu, hasil penelitian ini juga diharapkan memberikan masukan bagi instansi terkait dalam rangka penyusunan kebijakan pembangunan.

Hasil penelitian ini telah ditelaah oleh tim pembahas usul dan laporan penelitian, kemudian untuk tujuan diseminasi, hasil penelitian ini telah diseminarkan ditingkat Universitas. Mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pada umumnya dan khususnya peningkatan mutu staf akademik Universitas Negeri Padang.

Pada kesempatan ini, kami ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang membantu terlaksananya penelitian ini, terutama kepada pimpinan lembaga terkait yang menjadi objek penelitian, responden yang menjadi sampel penelitian, dan tim pereviu Lembaga Penelitian Universitas Negeri Padang. Secara khusus, kami menyampaikan terima kasih kepada Rektor Universitas Negeri Padang yang telah berkenan memberi bantuan pendanaan bagi penelitian ini. Kami yakin tanpa dedikasi dan kerjasama yang terjalin selama ini, penelitian ini tidak akan dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan dan semoga kerjasama yang baik ini akan menjadi lebih baik lagi di masa yang akan datang.

Terima kasih.

Desember 2008
Lembaga Penelitian
Universitas Negeri Padang,

Prof. Dr.H. Anas Yasin, M.A.
NIP. 130365634

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
A. Judul Penelitian.....	1
B. Mata Pelajaran dan Bidang Kajian.....	1
C. Pendahuluan.....	1
D. Masalah dan Pemrcahannya.....	4
E. Tujuan Pengembangan Inovasi.....	5
F. Manfaat Pengembangan Inovasi.....	5
G. Kajian Pustaka.....	5
H. Kerangka konseptual.....	10
I. Hipotesis.....	10
J. Prosedur Pengembangan Inovasi.....	10
K. Jadwal Pengembangan Inovasi.....	14
L. Biaya Pengembangan Inovasi.....	14
M. Personalia Pengembangan Inovasi.....	15
N. Hasil Penelitian.....	16
O. Daftar Pustaka.....	29
P. Lampiran.....	31

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rencana waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas di SMP Angkasa Tabing Padang semester Juli – Desember tahun 2008/2009.....	14
Tabel 2. Biaya pengembangan inovasi.....	14
Tabel 3. Hasil siklus pertama.....	18
Tabel 4. Hasil siklus kedua.....	21
Tabel 5. Hasil siklus ketiga	25

A. Judul Penelitian : Peningkatan kemampuan interpretasi peta siswa melalui permainan alih tanya dalam mata pelajaran geografi di SMP Angkasa Padang

B. Mata Pelajaran dan Bidang Kajian: Geografi / desain dan strategi pembelajaran

C. Pendahuluan

Di Sekolah Menengah Pertama (SMP), salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa adalah mata pelajaran geografi. Mata pelajaran ini berada dalam rumpun mata pelajaran IPS yang diberikan dalam 12 kali tatap muka efektif atau 24 jam pelajaran dalam satu semester. Salah satu kemampuan siswa yang dituntut dalam mata pelajaran geografi adalah kemampuan interpretasi peta. Kemampuan interpretasi peta dibutuhkan pada setiap pokok bahasan mata pelajaran geografi. Semua materi geografi hendaknya diajarkan melalui peta, sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan. Oleh sebab itu materi peta merupakan materi dasar yang wajib diketahui dan dipahami oleh siswa yang mempelajari geografi. Pentingnya pembelajaran peta dalam geografi sering diungkapkan dengan kalimat, "geografi tanpa peta adalah buta". Misalnya pelajaran iklim, guru akan mudah menjelaskan persebaran iklim di muka bumi melalui peta iklim, begitu juga dalam mempelajari ketinggian suatu tempat, guru akan mudah menjelaskan kepada siswa melalui peta topografi, mengajarkan persebaran penduduk menggunakan peta kependudukan.

Dalam kurikulum SMP tahun 2008/2009 semester genap, standar kompetensi siswa kelas VIII yang diharapkan adalah, mampu memahami perubahan unsur-unsur fisik muka bumi, dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. Salah satu dari kompetensi dasar siswa yang diharapkan mengidentifikasi informasi geografis dari peta (Sawiji,dkk, 2004:12). Mengidentifikasi informasi geografis, artinya menuntut kemampuan dasar dalam interpretasi peta. Kemampuan ini merupakan kemampuan penting dan sangat mendasar yang mesti dimiliki siswa. Bila siswa tidak memiliki kemampuan interpretasi peta, maka ia akan sulit untuk mempelajari materi geografi yang lain. Inilah salah satu alasan mengapa pokok bahasan peta, selalu diberikan pada semester awal dalam setiap tahun ajaran baru, di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Pada kenyataannya pembelajaran peta terutama sering menginterpretasi peta termasuk materi yang kurang menarik bagi siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh salah seorang guru mata pelajaran Geografi yang mengajar di kelas VIII.1 SMP Angkasa Padang

(selanjutnya disebut guru mitra) bahwa, selama mengajar di sekolah ini khususnya di kelas VIII.1, pelajaran peta merupakan pelajaran yang kurang diminati siswa. Beberapa indikasi yang dapat dilihat sebagai akibat rendahnya kemampuan interpretasi peta antara lain, apabila ditanya tentang apa yang mereka pahami setelah menginterpretasi peta, rata-rata 8 orang saja (20%) dari 40 orang jumlah siswa yang dapat memberikan jawaban yang tepat, dan siswa yang menjawabnya tidak berubah dari mereka yang sudah biasa aktif di dalam kelas. Kesulitan siswa umumnya dalam menginterpretasikan warna dengan fenomena kehidupan. Misalnya siswa sulit menjelaskan apa fenomena kehidupan dan gejala sosial pada peta yang berwarna coklat muda, peta dengan warna hijau, ciri kehidupan bawah laut dengan warna biru tua, biru muda. Gejala lain, tingkah laku siswa yang tidak serius ketika disuruh membuat peta. Bila ada yang mengerjakannya itupun sebatas asal siap, peta yang dibuat sebagian besar tidak memenuhi sebuah syarat peta yang baik. Dalam kesempatan yang sama, penulis juga mewawancarai tiga orang siswa. Dari penjelasan yang mereka kemukakan terungkap bahwa, pembelajaran peta termasuk yang kurang diminati. Menurut siswa, *pelajaran peta sebenarnya bukan pelajaran yang sulit, tetapi karena guru terlalu serius, cara penyajian kurang variasi, sering bercerita saja di depan kelas menyebabkan kami kurang tertarik dengan pembelajaran peta.*

Penulis kemudian mendiskusikan masalah di atas dengan guru mitra. Dari hasil diskusi itu disepakati bahwa permasalahan ini perlu pemecahan dengan tindakan yang cepat dan akurat, mengingat pembelajaran peta merupakan pokok bahasan yang penting, bahkan "peta" adalah rohnya dalam pelajaran geografi. Apabila kemampuan interpretasi peta siswa di kelas VIII rendah, dikhawatirkan kemampuan mereka untuk menginterpretasi peta pada kelas berikutnya juga akan rendah.

Penulis dan guru mitra juga menyadari banyak akar penyebab dari permasalahan di atas antara lain: faktor motivasi belajar siswa, latar belakang sosial, bawaan, lingkungan, dan faktor lainnya. Namun berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang siswa tersebut diperoleh kesepakatan bahwa faktor desain dan strategi *guru memberikan materi pembelajaran* dianggap paling besar perannya khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penulis dan guru mitra sepakat bahwa, guru yang terampil dalam menyajikan pelajaran sehingga dapat menyajikan rasa senang dalam belajar akan

menjadikan materi itu menjadi lebih menarik dan disenangi oleh siswa. Apabila siswa sudah senang, tentu materi yang diberikan akan mudah mereka pelajari dan mereka pahami.

Dalam kesempatan yang sama, penulis mengajak guru mitra untuk memikirkan tindakan nyata yang dapat memperbaiki proses pembelajaran peta. Setelah melalui proses dialog, penulis kemudian memperkenalkan salah satu metoda yang cocok dipergunakan untuk mengajarkan peta kepada siswa, khususnya untuk siswa pada tingkat SMP. Metoda yang dimaksud adalah metoda *permainan belajar (learning game)* dengan teknik “alih tanya”.

Pertamakali terjadi dialog yang intensif tentang metoda ini, ada beberapa ide dan pendapat yang dikemukakan oleh guru mitra, di antaranya mengenai waktu pelaksanaan dan hasil yang diharapkan, agar tidak mengganggu rancangan program dan kurikulum sekolah. Dengan ketentuan demikian, akhirnya dapat disepakati bahwa metoda ini akan dipraktikkan dalam pembelajaran peta pada siswa kelas VIII.

Metoda permainan belajar (*learning game*) dengan teknik “alih tanya” merupakan hasil modifikasi terhadap metoda permainan belajar yang ditawarkan oleh Dave Meier (2001:6) dalam bukunya “*the Accelerated Learning*” (percepatan belajar) edisi bahasa Indonesia. Menurut Meier (2001:206) metoda permainan belajar dapat menciptakan atmosfer kegembiraan, menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stress dalam lingkungan belajar, mengajak siswa terlibat penuh, dan meningkatkan proses belajar. Bila dihubungkan dengan permasalahan yang dihadapi guru, maka siswa yang malas membaca peta untuk memahami materi pembelajaran, cepat bosan, suka meribut, keluar masuk kelas, diharapkan dapat diatasi dengan metoda belajar permainan ini, karena bermain merupakan salah satu kebutuhan psikologis siswa, apalagi siswa SMP masih tergolong anak usia muda yang senang dengan pola-pola permainan.

Selanjutnya penulis dan guru mitra menyepakati, bahwa untuk melihat keefektifan dari metoda yang dipraktikkan, akan dilakukan kegiatan penelitian, yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

D. Masalah Dan Pemecahannya

1. Masalah

Dalam mata pelajaran Geografi semester satu pada kelas VIII, salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa adalah mendeskripsikan kondisi fisik wilayah penduduk. Namun pada kenyataannya siswa kelas VIII SMP Angkasa Lanud Padang tidak mampu mencapai apa yang dituntut oleh kompetensi dasar mata pelajaran Geografi tersebut.

2. Pemecahan Masalah

Dari kesimpulan bersama guru mitra maka, masalah yang dihadapi guru adalah rendahnya kemampuan siswa menginterpretasi peta dalam pembelajaran geografi. Masalah ini disepakati *dapat diatasi* dengan mempraktikkan metoda permainan belajar melalui teknik "alih tanya".

Metoda permainan belajar dianggap tepat untuk mengatasi siswa yang kurang memiliki minat dan motivasi belajar, terlebih lagi dalam pembelajaran peta yang mungkin oleh siswa dianggap kurang bermanfaat. Melalui metoda permainan belajar, maka salah satu kebutuhan psikologis siswa yaitu rasa senang dan gembira akan terpenuhi.

Metode permainan diberikan dalam bentuk game yang mesti diselesaikan dalam waktu tertentu. Siswa akan dihadapkan dengan peta yang lengkap (warna, simbol, lambang, skala, dan seterusnya), kemudian mereka diminta untuk menginterpretasi gejala fisik maupun sosial yang ada di daerah yang sudah ditentukan. Mereka diminta berdiskusi dalam kelompok yang sudah dipertimbangkan tingkat ke pandaianya, menggunakan buku teks, dan menuliskan hasil interpretasinya dalam lembaran/kertas kerja. Masing-masing kelompok diberi kebebasan untuk memilih lokasi atau pojok-pojok sekolah yang mereka inginkan, tanpa tekanan tetapi dengan target tertentu. Mereka akan kembali ke kelas apabila sudah yakin dengan kesimpulannya. Kelompok yang sudah selesai akan diberikan dengan pertanyaan baru (alih tanya), untuk didiskusikan lagi dalam kelompoknya, dan demikian seterusnya.

Di akhir pelajaran, setelah semua siswa masuk ke dalam kelas, guru akan menjelaskan interpretasi yang benar. Guru akan mengumumkan kelompok mana yang benar, sedang, kurang, lebih antusias, kreatif kreatif, dan cepat dalam menyerahkan

jawaban. Dengan demikian indikator keberhasilan dari kegiatan ini akan dilihat berdasarkan (1) benar tidaknya hasil interpretasi peta yang diberikan, (2) antusias siswa dalam belajar, (3) ketepatan/kecepatan menyerahkan hasil.

E. Tujuan Pengembangan Inovasi

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan interpretasi siswa melalui *metode bermain dengan teknik alih tanya* dalam pembelajaran geografi di SMP Angkasa Padang.

F. Manfaat Pengembangan Inovasi

Hasil penelitian ini akan bermanfaat dalam perbaikan kualitas pembelajaran. Bagi guru bermanfaat karena mampu menemukan metode baru permainan belajar dengan teknik alih tanya sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan interpretasi peta. Bagi siswa, meningkatnya kemampuan interpretasi peta karena didukung oleh suasana belajar yang menyenangkan, minat belajarnya meningkat, khususnya dalam menginterpretasi peta yang ditugaskan guru di dalam kelas. Bagi sekolah, karena memiliki guru yang inovatif dalam desain strategi pembelajaran yang dapat dijadikan contoh oleh guru-guru yang lain.

G. Kajian Pustaka

1. Metoda Permainan Belajar

Bermain merupakan bentuk kegiatan yang memberikan kegembiraan bagi seorang anak. Di lingkungan sekolah, pembelajaran yang diberikan lewat bermain menyebabkan perluasan minat dan pemusatan perhatian siswa, kemauan untuk menyelidiki, kedinamisan belajar, dan kebebasan bertindak pada hal-hal yang positif (Moeslichatoen, 2004:24-25). Metode permainan belajar sangat cocok dengan program Pengembangan Inovasi Pembelajaran di Sekolah (PIRS), salah satunya dalam mengembangkan pembelajaran yang berisikan PAKEM yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat menciptakan hubungan interaktif dan atraktif yang akhirnya bermuara pada penguasaan materi ajar (Dirjen Dikti, 2006:2).

Beberapa ahli yang mendukung “mengajar lewat permainan” (*teaching through play*) di antaranya Piaget (1962), Vigotsky (1978), dan Bruner (1991). Menurut Piaget permainan dapat memudahkan pembelajaran dengan mendorong siswa untuk mengasimilasikan materi baru ke dalam struktur kognitif yang telah ada. Menurut Vigotsky permainan dalam belajar menciptakan zona perkembangan proksimal yang menyebabkan siswa termotivasi untuk belajar dan menjadi mampu untuk bergerak maju dari tingkat perkembangan mereka saat ini menjadi lebih berpengetahuan dan terampil. Bruner mengemukakan permainan dalam belajar merupakan wahana sosialisasi, mengajari siswa mengenal norma dan kaidah serta konvensi sosial dalam kelompoknya (Bennet, dkk. 1998: 16-18).

Bennet, dkk (1998:9) mengemukakan bahwa, pengajaran melalui permainan baik dilakukan sepanjang permainan itu memberi kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Dalam hal ini Bennet mengingatkan bahwa bermain dalam belajar bukan tujuan, tetapi cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu tenaga kependidikan terutama guru, hendaknya jangan sampai terjebak dan larut dalam permainan, karena tugas pokok guru adalah menyampaikan pesan materi pembelajaran kepada siswanya.

Metoda permainan belajar juga diperkenalkan oleh Dave Meier (2001) dalam bukunya “*the Accelerated Learning*” (percepatan belajar) edisi bahasa Indonesia. Menurut Meier (2001:206) metoda permainan belajar dapat menciptakan atmosfer kegembiraan, menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak siswa terlibat penuh, dan meningkatkan proses belajar. Meier sependapat dengan Bennet bahwa, metoda permainan ini bukanlah tujuan, tetapi sekedar sarana untuk mencapai tujuan yaitu meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Di bagian lain pada bukunya itu Meier membuat dua kutub yang membedakan antara belajar tradisional yang memiliki ciri *muram dan serius* dengan percepatan belajar yang memiliki ciri *kegembiraan dan kesenangan*.

Menurut Dryden dan J.Vos dalam bukunya *the Learning Revolution* bagian I (2002: 175) permainan adalah kebutuhan setiap manusia. Dryden dan J.Vos membuktikan penelitiannya dengan mengungkapkan kesan-kesan pendidikan yang dialami oleh murid taman kanak-kanak (TK) dengan pendidikan orang dewasa. Bagi anak-anak TK, belajar itu menyenangkan sekali dan ingin mengikuti terus, dan bagi orang dewasa justru sebaliknya.

Padahal belajar dengan kegembiraan itu dapat diberikan untuk semua tingkatan usia, yang penting dapat dikemas sesuai dengan ciri perkembangan seseorang. Oleh sebab itu, hampir semua pendidik progresif menekankan perlunya menghadirkan proses belajar yang menyenangkan kepada peserta didiknya.

Dalam bukunya yang kedua, Dryden dan J.Vos (2002:324-325) mengemukakan bahwa metoda permainan belajar selain mampu meningkatkan kecepatan belajar, juga meningkatkan mutu proses belajar, bahkan siswa yang diajar dengan metoda ini betah belajar lama, karena mereka merasa senang dan gembira. Dryden dan J.Vos kemudian mengutip moto yang diciptakan oleh Glenn Doman bahwa, "belajar adalah permainan terbesar dan terasyik dalam hidup" (2002:390).

Menurut De Porter dan Hernacki (2003: 33) belajar melalui metoda bermain dapat mengembangkan sistem emosional kognitif. Di lingkungan sekolah metoda permainan belajar akan membantu tenaga pendidik dalam menyajikan materi secara lebih cepat, karena peserta didik telah belajar sesuai dengan salah satu kebutuhan psikologisnya yaitu "kesenangan".

Menurut Meier, metoda permainan belajar menyebabkan kegembiraan belajar bukan berarti menciptakan suasana ribut dan huru-hura. Kegembiraan yang dimaksudkan adalah bangkitnya minat belajar, keterlibatan penuh, terciptanya pemahaman bagi siswa, dan meningkatnya proses belajar (2001:36).

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan belajar menyebabkan: terciptanya rasa senang dan gembira, minat belajar meningkat, pemusatan perhatian, usaha penyelidikan, kedinamisan belajar, kebebasan bertindak pada hal positif, kemudahan belajar, meningkatkan rasa sosial, terhindar dari stress/ rasa tegang, suasana belajar yang menyenangkan, cepat dalam belajar, betah belajar lama, menghargai individu lain. Indikator ini ternyata sesuai dengan saran Bennet dkk (1998:6) yang mengklasifikasikan, permainan sebagai *perilaku yang dapat diamati*.

2. Permainan Belajar Teknik "Alih tanya".

Salah satu teknik metoda permainan belajar adalah permainan bertanya dengan kata tanya "sebutkan" yang dipublikasikan oleh Meier (2001: 210). Menurut Meier menambahkan bahwa, pertanyaan yang diberikan tidak harus dalam bentuk jawaban

pendek, tetapi juga berupa pengajuan masalah yang menuntut jawaban-jawaban kritis dan analisis (Meier, 2001:213). Artinya, tingkat kesulitan pertanyaan dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Permainan belajar dengan teknik bertanya dimodifikasi dengan cara membuat urutan pertanyaan dari yang mudah ke yang sulit. Modifikasi ini disebut dengan metoda permainan belajar “alih tanya”. Sebagaimana dikemukakan di atas, pertanyaan tidak mesti dalam bentuk kata tanya kognitif tingkat rendah, tetapi juga dengan kata tanya kognitif tingkat tinggi, yang membutuhkan jawaban-jawaban kritis dan analisis. Artinya siswa yang sudah mampu menjawab pertanyaan tingkat rendah dalam sebuah kartu pertanyaan, akan ditantang menjawab pertanyaan tingkat tinggi dalam kartu yang lain. Misalnya dengan pertanyaan yang membutuhkan analisis dan sintesis.

Umumnya para ahli pendidikan sepakat bahwa kesuksesan seseorang perlu untuk dihargai. Menurut Depriyanti dan Hernacki(2003:76-77) permainan akan menarik apabila diakhiri dengan adanya hadiah atau penghargaan. Penghargaan dapat diberikan dari bentuk yang paling sederhana sampai penghargaan sangat berharga/mahal seperti piala, plakat dan sertifikat.

Di sekolah penghargaan cukup diberikan secara sederhana misalnya dengan kata-kata pujian “bagus” , “hebat”, kepada anak yang berhasil menyelesaikan sesuatu. Sedangkan penghargaan sederhana yang berbentuk materi misalnya memberi siswa alat-alat belajar seperti: buku, ballpoint, kotak pensil, dan lain sebagainya. Sebaliknya siswa yang belum dapat mencapai target pembelajaran, akan memperoleh ganjaran. Ganjaran ini merupakan upaya memotivasi kelompok peserta untuk lebih aktif dan serius pada siklus berikutnya.

3. Kemampuan Interpretasi Peta

Kata interpretasi diadopsi dari bahasa Inggris yaitu *interpretation* yang berarti menafsirkan. Kemampuan interpretasi berada pada level kognitif tingkat kedua *Taxonomy Bloom* yaitu pemahaman (*comprehension*) yang disebut juga sebagai *the ability to interpret information in one's words*. Kemampuan menginterpretasi seseorang dapat digali dengan kata menggambarkan, menjelaskan, mengklasifikasikan, dan membuat kesimpulan tentang sesuatu hal (McBeath, 1992:166).

Kemampuan interpretasi yang dimaksudkan adalah kemampuan siswa khususnya kelas II atau VIII SMP Angkasa Padang dalam menginterpretasi peta. Ini berarti mengetahui bagaimana siswa mampu menggambarkan, menjelaskan, mengklasifikasikan, dan membuat kesimpulan tentang materi ajar geografi melalui peta. Karena apapun materi ajar geografi, dan di kelas berapapun materi itu diberikan siswa perlu berhadapan dengan peta.

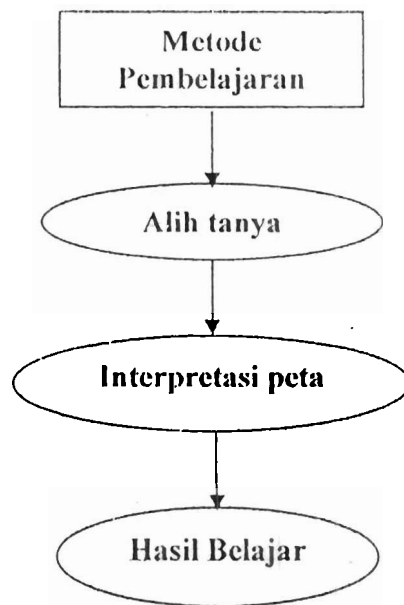
Menurut Rubenstein (1994:6) peta adalah "*a two dimensional (flat) scale model of earth surface*". Bila diartikan secara bebas maksudnya adalah, gambaran muka bumi yang dipindahkan ke dalam suatu bentuk bidang datar dengan perbandingan skala tertentu. Menurut Rubenstein, seorang yang mempelajari geografi (termasuk siswa dan mahasiswa) tidak cukup hanya dengan membuat peta, tetapi lebih dari itu mampu menginterpretasi peta (*Geographers not only draw maps, but interpret them as well*). Rubenstein juga mengemukakan bahwa, semua informasi muka bumi dapat dipetakan, mulai dari pola tingkah laku manusia terhadap alam (kondisi sosial) sampai pada kondisi fisis (gunung, sungai, laut, dataran tinggi/rendah, lembah, danau, tanah, batuan, dan lain sebagainya). Kondisi sosial dan fisis yang dipetakan itu akan mudah dipelajari apabila dilakukan upaya interpretasi peta. Menginterpretasi peta dalam bahasa lain disebut juga dengan membaca peta.

Oleh sebab itu yang dimaksud dengan kemampuan interpretasi peta sebagai mana terdapat dalam judul penelitian adalah kemampuan untuk memberikan gambaran, penjelasan, pengklasifikasian, pemaknaan, dan kesimpulan tentang gejala alam yang tergambar pada peta. Gejala alam yang dimaksud pada dasarnya terdiri dari dua bagian pokok, yaitu gejala sosial (misalnya pola pemukiman, pola pertanian, dan pola transportasi, dan aktivitas masyarakat), dan gejala fisis (misalnya: gunung, sungai, perairan darat dan perairan laut, danau, perbukitan, dan batuan, dan suhu).

Dalam penelitian ini untuk melihat sejauhmana kemampuan interpretasi peta siswa dapat diketahui dari jawaban-jawaban yang mereka berikan. Artinya, apakah jawaban (dalam bentuk menggambarkan, menjelaskan, mengklasifikasikan, atau membuat kesimpulan tentang materi ajar melalui peta) sangat tepat (skor 5), tepat (skor 4), cukup (skor 3), kurang (skor 2), dan sangat kurang (skor 1). Untuk aspek proses keberhasilan

tindakan akan dilihat berdasarkan antusiasme kelompok terutama kecepatan menyerahkan hasil dan mengambil pertanyaan berikutnya untuk mereka bawa lagi ke dalam kelompok.

H. Kerangka Konseptual



I. Hipotesis

Melalui penerapan metode bermain dengan teknik alih tanya maka kemampuan siswa dalam menginterpretasi peta pada mata pelajaran Geografi dapat ditingkatkan.

J. Prosedur Pengembangan Inovasi

Subjek penelitian adalah siswa kelas II (VIII.1) SMP Angkasa Padang yang berjumlah 32 orang. Penelitian berlangsung selama enam (enam) bulan, mulai bulan Juli – September 2008/2009. Penelitian direncanakan dalam tiga siklus dan setiap siklus terdiri dari empat kegiatan yaitu perencanaan (*planing*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan evaluasi-refleksi (*evaluating -reflecting*).

Secara lebih rinci, prosedur/langkah-langkah penelitian adalah sebagai berikut:

a. Tahap perencanaan (*planning*)

Dalam tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan antara lain:

- Menyusun Rencana Pembelajaran (RP) bersama guru mitra (tujuan pembelajaran, indikator/hasil yang diharapkan dari siswa, materi pokok, metoda, media, alokasi waktu, evaluasi, dan tugas)
- Menyiapkan alat/bahan untuk pelaksanaan metoda belajar bermain dalam pembelajaran peta antara lain: peta tematik, pisau lipat, kertas HVS, kertas karton, spidol, ballpoint, buku teks, fotokopi materi untuk satu kali tatap muka, kertas grafik, dan hadiah sederhana seperti (gula-gula, permen, dan coklat stick). Bahan ini diperlukan ketika siswa disuruh menginterpretasi peta tentang materi yang akan di pelajari.
 - Peta disiapkan sebanyak 10 buah (1 buah untuk satu kelompok siswa) sebagai media untuk menginterpretasi peta
 - Pisau lipat untuk memotong karton
 - Kertas karton untuk membuat nama kelompok
 - Spidol untuk menulis nama kelompok
 - Ball point disiapkan sebagai alat tulis bagi siswa
 - Kertas HVS disiapkan untuk membuat laporan bagi siswa tentang hasil diskusi kelompok
 - Foto kopi materi buku teks, untuk memperjelas interpretasi siswa terhadap peta
 - Kertas grafik digunakan untuk melaporkan skor penilaian siswa setiap kali tatap muka, untuk dipajang di dinding kelas.
 - Hadia sederhana berupa permen, coklat stick, dan lainnya dipersiapkan sebagai reward bagi kelompok siswa dengan skor tertinggi.
- Menyiapkan instrumen penilaian seperti: daftar *nama siswa, daftar cek (*checklist*), anekdot record/ catatan lapangan (*field note*).
- Membuat kesepakatan/negosiasi bersama partisipan: guru mitra dan peneliti Kesepakatan yang dirancang antara lain: guru mitra berperan sebagai pengelola pembelajaran, memberikan petunjuk cara-cara belajar kepada siswa, mengamati jalannya proses pembelajaran. Peneliti sebagai pengamat/ mencatat peristiwa yang terjadi selama kegiatan berlangsung. Peneliti juga berperan sebagai kolaborator, mengamati jalannya kegiatan, dan memberi kritik maupun saran untuk perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Menyiapkan alat penilaian (penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor siswa), alat pengumpul data berupa pedoman wawancara dengan siswa, tape recorder, camera, dan *handycame*.

- b. Tahap tindakan (*acting*)

Kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran menggunakan metoda permainan belajar, melibatkan guru mitra dan kolaborator. Secara lebih rinci kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- Guru mitra dan peneliti secara bersama-sama masuk ke kelas penelitian.
- Guru menjelaskan tentang rencana pembelajarannya, namun pelajaran akan diberikan dengan cara yang berbeda yaitu melalui suatu permainan alih tanya.
- Guru menjelaskan tata cara / proses pembelajaran. Kepada siswa dijelaskan bahwa:
 - siswa dibagi ke dalam 8 kelompok (masing-masing kelompok berjumlah 5 atau 6 orang. Masing-masing kelompok diberi nama yang menarik sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Geografi. Misalnya: kelompok “tsunami”, kelompok “gempa”, kelompok “gelombang”, kelompok “banjir”, kelompok “tektonik”, kelompok badai, kelompok angin dan kelompok “gunung”. Nama ini ditulis pada kertas karton yang sudah disiapkan, lalu dipajang di meja kelompok.
 - Masing-masing kelompok diberikan satu peta tematik dan satu buku teks, selanjutnya
 - Masing-masing kelompok akan disertai satu kartu pertanyaan dengan kata tanya, “jelaskan”, tentang materi belajar melalui interpretasi peta.
 - Masing kelompok disuruh membuat jawaban dari pertanyaan yang diajukan, kemudian ditulis pada lembaran kertas HVS berukuran folio.
 - Masing-masing kelompok disuruh berdiskusi secara aktif dan setiap individu dalam kelompok diminta berperan serta.
 - Masing-masing kelompok diberi kebebasan untuk memilih pojok kelas/sekolah tempat mereka berdiskusi.
 - Setelah menemukan jawaban, ketua kelompok siswa diminta menyerahkan hasilnya kepada guru.
 - Setelah satu pertanyaan diajukan, pertanyaan dilanjutkan (dialihkan) ke pertanyaan berikut dengan menggunakan kata “*klasifikasikanlah*”, selanjutnya dengan pertanyaan, “*simpulkanlah*”. Masing kelompok berlomba memberikan interpretasinya dan menyerahkan setiap kerja kelompok.
 - Kelompok yang paling cepat menyerahkannya, mendapatkan kartu pertanyaan berikutnya.
 - Dalam menginterpretasi peta siswa disuruh menggunakan semua media yang sudah disiapkan.
 - Di akhir pembelajaran (10 menit terakhir) guru akan menyimpulkan materi ajar, dan menerangkan hal-hal yang tidak dapat dijawab siswa. Guru selanjutnya merangsang siswa untuk memperoleh nilai tertinggi pada minggu berikutnya, dan mengalahkan kelompok yang lain.

- Guru menutup pelajaran.

c. Tahap observasi (*observing*)

Pada tahap observasi, guru mitra dan peneliti mengamati tingkah laku siswa selama mereka bekerja dalam kelompok. Sebagaimana tujuan pembelajaran, pengamatan tidak keluar dari kompetensi yang diharapkan terutama kompetensi kognitif, dan afektif. Aspek kognitif tentang kemampuan interpretasi peta, aspek afektif tentang sikap, tingkah laku dan kondisi siswa selama bekerja dalam kelompok.

Tahap observasi bersamaan dengan kegiatan evaluasi atau proses memberikan penilaian. Penilaian terhadap kemampuan menginterpretasi peta (aspek kognitif) akan dilihat dari jawaban yang diberikan siswa yaitu: apakah jawaban itu sangat tepat (skor 5) dengan rentangan nilai 91-100, tepat (skor 4) dengan rentangan nilai 81-90, cukup (skor 3) dengan rentangan nilai 71-80, kurang (skor 2) dengan rentangan nilai 61-70, dan sangat kurang (skor 1) dengan rentangan nilai di bawah dari 60.

Perkembangan terhadap tingkah laku siswa selama bekerja dalam kelompok (aspek afektif), merupakan perilaku yang dapat diamati sebagai dampak dari metoda permainan belajar akan dilihat dari ada tidaknya perilaku itu muncul. Tingkah laku yang akan diamati adalah kegembiraan/kesenangan/antusiasme siswa yang dapat dilihat dari terciptanya rasa senang dan gembira, minat belajar/kecenderungan bertindak, pemusatan perhatian/keseriusan, usaha peneyelidikan, kedinamisan belajar, kebebasan bertindak pada hal-hal positif, kemudahan belajar, rasa sosial/menghargai teman dalam kerjasama, tidak stress/suasana santai, cepat dalam belajar, betah belajar lama.

d. Tahap Evaluasi (*evaluating*)

Tahap refleksi merupakan tahap memberikan penilaian pelaksanaan kegiatan. Refleksi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui: (1) apa yang telah dilakukan dan dicapai siswa, (2) apa yang dilakukan dan dicapai guru, peneliti dan kolaborator, (3) kelemahan-kelemahan / permasalahan yang ditemui, dan (4) pemecahan masalah dan rekomendasi untuk melakukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Sebagaimana telah dikemukakan, siklus penelitian direncanakan tiga siklus. Hal ini didasari oleh pertimbangan, bahwa kelas

N s VIII (1) SMP semester I harus menguasai empat standar kompetensi (SK) dan sebelas Kompetensi Dasar (KD). Masing-masing KD diberikan sesuai dengan banyak

materi dan waktu yang tersedia, sehingga jumlah tatap muka pembelajaran geografi keseluruhan 20 kali tatap muka (6 bulan). Dengan kata lain setiap siklus tergantung pada waktu yang disediakan untuk KD tersebut. Lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 3 tentang rencana pembelajaran.

K. Jadwal Pengembangan Inovasi

Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan, mulai Juli – Desember 2008/2009. Lebih rinci jadwal kegiatan yang dimaksud adalah sebagai berikut. berikut ini.

Tabel 1 : Rencana waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas di SMP Angkasa Tabing Padang, semester Juli – Desember tahun 2008/2009.

Kegiatan	Tahun 2008/2009						Keterangan
	Jul	Ags	Sept	Okt	Nov	Des	
1. Perencanaan	X						
2. Persiapan		X					
3. Pelaksanaan			X	X			
4. Monitoring			X	X			
5. Seminar					X		
6. Menyusun laporan/ penggandaan.						X	

L. Biaya Pengembangan Inovasi

No	Kebutuhan	Satuan	Harga	Kuan- Titas	Jumlah
1	Honorarium				
	a. Ketua	Org	200.000,-	5	1.000.000,-
	b. Anggota	Org	150.000,-	5	750.000,-
	c. Tenaga lapangan	Org	75.000	5	375.000
Jumlah					2.125.000,-
2	Biaya operasional				
	a. Kuesioner	Set	2.000,-	42	84.000,-
	b. Pengumpulan data	Set	2.000,-	42	84.000,-
	c. Pengolahan data	Set	200.000,-	1	200.000,-
Jumlah					368.000,-
3	Bahan habis pakai	Set	500.000,-	1	500.000,-
4	Biaya perjalanan				
	a. Studi awal	Kali	35.000,-	1	50.000,-
	b. Mengurus izin	Kali	72.000,-	1	72.000,-
	c. Monitoring	Kali	20.000,-	5	400.000,-
Jumlah					507.000,-

a.	Biaya seleksi	Kali	150.000,-	1	150.000,-
b.	Seminar hasil	Kali	350.000,-	1	350.000,-
c.	Pemantauan	Kali	100.000,-	5	500.000,-
d.	Pemberkasan	Kali	500.000,-	1	500.000,-
Jumlah					1.500.000,-
JUMLAH TOTAL					5.000.000,-
Terbilang: Lima juta rupiah					

M. Personalia Pengembangan Inovasi

Personalia pengembangan inovasi berjumlah dua orang yang terdiri dari satu orang ketua, dan satu orang anggota penelitian. Anggota penelitian terdiri dari satu orang guru mata pelajaran. Masing-masingnya berperan sebagai berikut:

- a. **Peneliti** : pengamat dan membantu guru membuat program dan memberi pelajaran, memberikan penilaian, memberi masukan
- b. **Guru mitra** : membuat program dan memberikan pembelajaran, memberikan penilaian, memberi masukan.

N. Hasil Penelitian

Siklus Pertama

Bahan kajian pada siklus pertama ini adalah hubungan posisi geografis Indonesia dengan keadaan iklim di wilayah negara Indonesia. Kegiatan penelitian dalam siklus pertama ini antara lain:

1. Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan dilakukan kegiatan sebagai berikut;

- a. Menyusun skenario pembelajaran
- b. Menyiapkan alat/bahan untuk pelaksanaan proses pembelajaran
- c. Membagi anggota kelompok belajar menjadi delapan kelompok
- d. Menyiapkan instrumen yang akan digunakan untuk pengamatan dan penilaian

2. Tahap Tindakan

Kegiatan pada tahap tindakan pada siklus pertama dapat dilihat pada skenario tindakan di bawah ini :

- a. Kegiatan Pendahuluan (20 menit)
 - Guru memberikan kata-kata bijak untuk memotivasi anak dalam belajar
 - Guru menjelaskan cara belajar dengan metode bermain dengan teknik alih tanya kepada siswa
 - Tiap kelompok belajar diberi nama yang berhubungan dengan istilah geografi
- b. Kegiatan Inti (*60 menit)
 - Guru membagikan peta yang akan di interpretasikan tiap kelompok mendapat satu peta dan foto copy materi pelajaran yang akan dipelajari

- Masing-masing kelompok akan disertai satu kartu pertanyaan
- Masing-masing kelompok diberi kebebasan untuk memilih pojok kelas/sekolah tempat mereka diskusi
- Setelah menemukan jawaban ketua kelompok menyerahkan kepada guru lembar jawabannya dan mengambil soal yang kedua sampai seterusnya

c. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Penarikan kesimpulan dan pembahasan oleh guru
- Review terhadap hasil pembelajaran
- Memberikan hadiah terhadap kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi pada materi yang dibahas.

-

3. Tahap observasi

Dalam tahap observasi penulis bersama kolaborator mengamati jalannya proses pembelajaran. Dalam pengamatan ini digunakan alat pengumpul data berupa format penilaian yang terdiri dari dua target yaitu target utama dan target kedua. Aspek yang dinilai pada target utama adalah pemahaman siswa terhadap materi ajar dengan melihat benar tidaknya jawaban dari setiap kelompok, sedangkan target kedua adalah melihat bagaimana keaktifan siswa dalam diskusi, keterlibatan individu dan minat yang diperlihatkan oleh siswa serta melihat keterampilan, kecepatan waktu dan ketepatan dalam menjawab soal yang diberikan. Observasi ditujukan untuk melihat bagaimana pemahaman terhadap materi ajar melalui metode permainan alih tanya ini dan apakah semua siswa ikut terlibat dalam proses pembelajaran.



Berdasarkan hasil observasi diperoleh data sebagai berikut :

Nama Kelompok	Pemahaman terhadap materi	Keaktifan diskusi, keterlibatan setiap individu dan minat	Keterampilan, kecepatan waktu, dan ketepatan	Skor
Angin	28	28	13	69
Banjir	40	32	19	91
Badai	32	40	14	86
Gelombang	32	40	16	88
Gempa	28	28	13	69
Gunung	40	28	19	87
Thsunami	32	40	16	88
Tektonik	28	28	13	69

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa dari 8 kelompok belajar terdapat 1 kelompok dengan jumlah anggota 5 orang siswa dengan total skor 91, kelompok lagi dengan total skor 86 jumlah anggota juga lima orang dan 3 kelompok dengan total skor 87 untuk 2 kelompok dan 88 untuk satu kelompok dengan jumlah anggota 17 orang, serta 3 kelompok dengan total skor 69 dengan jumlah anggota 16 orang. Pada siklus pertama ini yang dibahas adalah interpretasi peta tentang bagaimana hubungan posisi geografis dengan perubahan musim di Indonesia

Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa 12,5% siswa yang proses pembelajaran dan hasil belajarnya sangat baik, 50% proses pembelajaran dan hasil belajarnya baik dan 37,5% proses pembelajaran dan hasil belajarnya kurang tentang menginterpretasi peta dalam melihat hubungan posisi geografis dengan perubahan musim di Indonesia.

Beberapa tingkah laku siswa yang kelihatan selama proses pembelajaran yang mengunakan metode bermain teknik alih tanya antara lain; (1) masih banyak siswa yang tidak aktif dalam mengerjakan soal, (2) ketua kelompok masih

mendominasi dalam mencari jawaban dari soal yang diberikan; (3) masih kelihatan belum adanya kerjasama yang bagus antara anggota kelompok sehingga siswa yang merasa tidak pintar mencari aktivitas sendiri; (4) masih banyak siswa yang belum terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

4. Tahap refleksi

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil pengamatan tingkah laku siswa ditemukan kelemahan-kelemahan yang perlu direncanakan pada siklus berikutnya yaitu: (a) siswa yang proses pembelajaran dan hasil belajarnya sangat baik baru sebesar 12,5% berarti belum sesuai dengan indikator penilaian, (b) Pada saat pembentukan kelompok terlihat ramai dan agak kacau, (c) Saat kegiatan pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang bermain-main (d) waktu sebagian besar teralokasi untuk kerja kelompok sehingga terjadi kekurangan waktu untuk pembahasan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut peneliti dan kolaborator menyepakati bahwa kelemahan-kelemahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya; (1) siswa banyak yang belum paham bagaimana belajar dengan teknik alih tanya ini, (2) siswa masih banyak yang belum terlibat secara langsung dalam menjawab soal karena peta hanya satu untuk satu kelompok (3) kekurangan waktu sehingga pada akhir jam pelajaran guru tidak sempat menyimpulkan hasil pembelajaran pada pertemuan itu.

Dari hasil kesepakatan dengan kolaborator diperoleh cara bagaimana mensiasati kelemahan-kelemahan tersebut pada siklus kedua yaitu guru harus menjelaskan lagi bagai mana aplikasi dari teknik alih tanya ini dalam pembelajaran dan guru memberi bahan peta untuk tiap kelompok menjadi dua buah pada siklus kedua. Artinya pada siklus kedua peneliti berupaya menyisihkan waktu pada akhir jam belajar untuk menjelaskan apa kesimpulan yang dapat diambil oleh oleh siswa dan memperbaiki pelaksanaan metode belajar teknik alih tanya.

Siklus kedua

Bahan kajian pada siklus kedua ini adalah pembagian wilayah flora dan fauna di Indonesia berdasarkan garis Wallace dan Weber. Kegiatan penelitian dalam siklus kedua ini antara lain:

1. Tahap Perencanaan

Perencanaan pada siklus kedua tidak jauh berbeda dengan perencanaan pada siklus pertama. Dalam tahap perencanaan dilakukan kegiatan sebagai berikut;

- a. Menyusun skenario pembelajaran
- b. Menyiapkan alat/bahan untuk pelaksanaan proses pembelajaran
- c. Membagi anggota kelompok belajar menjadi delapan kelompok
- d. Menyiapkan instrumen yang akan digunakan untuk pengamatan dan penilaian

2. Tahap Tindakan

Kegiatan pada tahap tindakan pada siklus kedua sangat berbeda dengan siklus pertama. Sesuai dengan hasil refleksi pada siklus pertama, tindakan perbaikan yang dilakukan pada siklus kedua ini dapat dilihat pada skenario tindakan di bawah ini :

- a. Kegiatan Pendahuluan (20 menit)
 - Guru memberikan kata-kata bijak untuk memotivasi anak dalam belajar
 - Guru menjelaskan cara belajar dengan metode bermain dengan teknik alih tanya kepada siswa
 - Kelompok belajarnya masih tetap seperti pada siklus pertama
- b. Kegiatan Inti (60 menit)

- Guru membagikan peta yang akan di interpretasikan tiap kelompok mendapat dua peta dan foto copy materi pelajaran yang akan dipelajari
 - Masing-masing kelompok akan disertai satu kartu pertanyaan
 - Masing-masing kelompok diberi kebebasan untuk memilih pojok kelas/sekolah tempat mereka diskusi
 - Setelah menemukan jawaban ketua kelompok menyerahkan kepada guru lembar jawabannya dan mengambil soal yang kedua sampai seterusnya
 - Guru berusaha mengurangi waktu-waktu yang percuma/tidak efektif
- c. Kegiatan Penutup (10 menit) *
- Penarikan kesimpulan dan pembahasan oleh guru
 - Review terhadap hasil pembelajaran
 - Memberikan hadiah terhadap kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi pada materi yang dibahas.

3. Tahap observasi

Observasi yang dilakukan juga tidak berbeda dengan siklus yang pertama yakni mengamati tingkah laku siswa dalam pembelajaran. Pengamatan tetap difokuskan pada kuantitas dan kualitas pemahaman siswa terhadap materi ajar, keaktifan diskusi, keterlibatan setiap individu dan minat siswa, keterampilan, kecepatan waktu dan ketepatan dalam menjawab soal.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh data sebagai berikut :

Nama Kelompok	Pemahaman terhadap materi	Keaktifan diskusi, keterlibatan setiap	Keterampilan, kecepatan waktu, dan ketepatan	Skor

		individu dan minat		
Angin	32	28	15	75
Banjir	40	28	19	87
Badai	32	36	15	83
Gelombang	32	36	15	83
Gempa	40	36	19	95
Gunung	40	32	19	91
Thsunami	28	40	13	81
Tektonik	32	32	15	79

Dari hasil penelitian penulis memperoleh data bahwa 8 kelompok belajar terdapat 2 kelompok dengan jumlah anggota 12 orang siswa dengan total skor 91 dan 95, 2 kelompok dengan total skor 83 dan total skor 87 untuk 1 kelompok dan 81 untuk 1 kelompok dengan jumlah anggota 21 orang, serta 2 kelompok dengan total skor 75 dan 79 dengan jumlah anggota 10 orang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 25% siswa yang proses pembelajaran dan hasil belajarnya sangat baik, 50% proses pembelajaran dan hasil belajarnya baik dan 25% proses pembelajaran dan hasil belajarnya cukup tentang menginterpretasi peta pembagian wilayah flora dan fauna di Indonesia.

4. Tahap refleksi

Hasil refleksi siklus kedua menyepakati bahwa terjadi peningkatan aktivitas pembelajaran yang diikuti oleh meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi ajar. Namun peningkatan ini belum sesuai dengan target pencapaian 75%. Hal ini menandakan bahwa masih ada kelemahan-kelemahan metode bermain teknik alih tanya yang dilakukan. Kelemahan yang dimaksud adalah, belum banyak siswa yang terbiasa dengan metode bermain dengan teknik alih tanya, siswa yang banyak ikut serta dalam aktivitas belajar relatif orang yang sama.

Kelemahan pada siklus kedua ini perlu diperbaiki lagi. Salah satu upaya yang disepakati adalah selain memotivasi siswa yang malas untuk giat dan aktif dalam belajar dan kepada siswa yang sudah aktif disarankan untuk memberikan kesempatan dan membantu mereka serta mengajak mereka ikut serta dalam belajar. Diharapkan dengan tindakan seperti siswa yang enggan dan belum berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran menjadi terlibat dan aktif dalam belajar.

Siklus ketiga

Bahan kajian pada siklus kedua ini adalah pembagian jenis-jenis fauna di Indonesia berdasarkan garis Wallace dan Weber. Kegiatan penelitian dalam siklus kedua ini antara lain:

1. Tahap Perencanaan

Perencanaan pada siklus tiga tidak jauh berbeda dengan perencanaan pada siklus pertama. Dalam tahap perencanaan tidak ada perubahan yang dilakukan dengan kegiatan pada siklus pertama dan kedua yaitu sebagai berikut;

- a. Menyusun skenario pembelajaran
- b. Menyiapkan alat/bahan untuk pelaksanaan proses pembelajaran
- c. Membagi anggota kelompok belajar menjadi delapan kelompok
- d. Menyiapkan instrumen yang akan digunakan untuk pengamatan dan penilaian

2. Tahap Tindakan

Kegiatan pada tahap tindakan pada siklus ketiga tidak jauh berbeda dengan siklus kedua. Sesuai dengan hasil refleksi pada siklus kedua, tindakan perbaikan yang dilakukan pada siklus ketiga ini dapat dilihat pada skenario tindakan di bawah ini :

- a. Kegiatan Pendahuluan (20 menit)

- Guru memberikan kata-kata bijak untuk memotivasi anak dalam belajar
- Guru menjelaskan cara belajar dengan metode bermain dengan teknik alih tanya kepada siswa
- Kelompok belajarnya masih tetap seperti pada siklus kedua

b. Kegiatan Inti (60 menit)

- Guru membagikan peta yang akan di interpretasikan tiap kelompok mendapat dua peta dan foto copy materi pelajaran yang akan dipelajari
- Masing-masing kelompok akan disertai satu kartu pertanyaan
- Masing-masing kelompok diberi kebebasan untuk memilih pojok kelas/sekolah tempat mereka diskusi
- Setelah menemukan jawaban ketua kelompok menyerahkan kepada guru lembar jawabannya dan mengambil soal yang kedua sampai seterusnya
- Guru berusaha mengurangi waktu-waktu yang percuma/tidak efektif
- Guru meminta kepada siswa yang sudah aktif untuk memberikan kesempatan dan membantu rekan-rekannya serta mengajak mereka ikut serta dalam belajar.

c. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Penarikan kesimpulan dan pembahasan oleh guru
- Review terhadap hasil pembelajaran
- Memberikan hadiah terhadap kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi pada materi yang dibahas.

3. Tahap observasi

Observasi yang dilakukan juga tidak berbeda dengan siklus yang kedua yakni mengamati tingkah laku siswa dalam pembelajaran. Pengamatan tetap difokuskan pada kuantitas dan kualitas pemahaman siswa terhadap materi ajar, keaktifan diskusi, keterlibatan setiap individu dan minat siswa, keterampilan, kecepatan waktu dan ketepatan dalam menjawab soal.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh data sebagai berikut :

Nama Kelompok	Pemahaman terhadap materi	Kcaktifan diskusi, keterlibatan setiap individu dan minat	Keterampilan, kecepatan waktu, dan ketepatan	Skor
Angin	40	36	17	93
Banjir	40	36	18	94
Badai	40	32	18	90
Gelombang	36	32	15	83
Gempa	40	36	17	93
Gunung	40	32	17	93
Thsunami	40	32	17	90
Tektonik	32	32	16	80

Melalui tindakan yang demikian maka terbukti bahwa jumlah siswa yang ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar bertambah meningkat. Dari hasil penelitian penulis memperoleh data bahwa 8 kelompok belajar terdapat 6 kelompok dengan jumlah anggota 32 orang siswa dengan total skor 90, 93 dan 94, 2 kelompok dengan total skor 80 dan 83 dengan jumlah anggota 11 orang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 75% siswa yang proses pembelajaran dan hasil belajarnya sangat baik, 25% proses pembelajaran dan hasil

belajarnya baik tentang menginterpretasi peta pembagian wilayah flora dan fauna di Indonesia.

4. Tahap refleksi

Hasil refleksi siklus ketiga menyepakati bahwa terjadi peningkatan aktivitas pembelajaran yang diikuti oleh meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi ajar. Melalui tindakan yang demikian maka terbukti bahwa jumlah siswa yang ikut serta dalam proses pembelajaran meningkat menjadi 75%. Dengan demikian pada siklus ketiga upaya peningkatan kemampuan interpretasi peta siswa melalui metode bermain dengan teknik alih tanya dalam mata pelajaran geografi di SMP Angkasa Padang sudah berhasil diperoleh. Selanjutnya diperoleh kesepakatan bahwa tindakan pada siklus berikutnya tidak diperlukan lagi.

Pembahasan

Penelitian tindakan ini berhasil meningkatkan aktivitas belajar anak yang berimplikasi terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam menguasai materi ajar yang diberikan, terutama tentang interpretasi peta pada mata pelajaran Geografi. Peningkatan aktivitas belajar siswa disebabkan adanya intervensi guru terhadap cara-cara belajar dengan menggunakan metode bermain teknik alih tanya.

Langkah-langkah memperbaiki metode bermain dengan teknik alih tanya yang berhasil tersebut di atas tidak terlaksana sekaligus, tetapi secara bertahap atau dalam tiga siklus, tetapi secara bertahap atau dalam tiga siklus. Pada akhirnya guru tidak lagi mengarahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran seperti pada siklus pertama dan kedua. Metode bermain dengan teknik alih tanya mulai diterapkan secara berkesinambungan. Siswa mulai terbiasa dan meminati model pembelajaran ini, sebab dengan metode bermain dengan teknik alih tanya semua siswa mulai memahami, mengamati, belajar secara aktif baik intelektual maupun emosionalnya. Akhirnya pemakaian metode bermain dengan teknik alih tanya ternyata lebih berdaya guna dalam pembelajaran interpretasi peta pada pelajaran geografi.

Kesimpulan

Belajar merupakan suatu proses memperoleh kepuasan, pengetahuan, kebiasaan yang diperoleh dari proses pembelajaran. Dari hasil penelitian ini terbukti bahwa metode bermain dengan teknik alih tanya yang sangat cocok untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Peningkatan aktifitas belajar siswa berimplikasi terhadap peningkatan pemahaman siswa tentang materi ajar yang diberikan, yaitu materi interpretasi peta pada mata pelajaran geografi di kelas VIII.

Ada tiga tindakan yang dilakukan dalam meningkatkan aktifitas siswa dalam belajar yaitu : (1) mengurangi waktu-waktu yang terbuang untuk

aktifitas lain yang tidak efektif, (2) memotifasi siswa untuk aktif dan bersemangat dalam belajar dengan memberi kata-kata bijak sebelum belajar, (3) menyarankan kepada siswa yang sudah aktif untuk memberikan kesempatan dan membantu rekan-rekannya serta mengajak mereka ikut serta dalam belajar.

Cara ini ternyata telah mampu meningkatkan aspek lain pada diri siswa, misalnya kemampuan memecahkan masalah, belajar mandiri, melatih cara bekerjasama, kemampuan mengolah emosi, penghargaan kepada orang lain dan berfikir lebih kritis. Namun ketiga tindakan tersebut di atas tentu masih ada kekurangannya. Masih ada upaya lain yang dapat dilakukan, sehingga aktifitas belajar anak semakin lebih baik.

Saran

Pertama, seluruh peserta didik secara sadar harus mampu merencanakan waktu pembelajaran, mendisiplinkan diri sendiri, tekun, yakin serta teliti dalam menanggapi persoalan pembelajaran agar diperoleh hasil pembelajaran yang maksimal. Kedua, hendaklah guru membina dan memotivasi belajar siswa lebih mengkondisikan rancangan pembelajaran yang lebih tepat guna sehingga motivasi belajar siswa tetap bertahan dan berkelanjutan. Salah satu diantaranya adalah menerapkan metode bermain dengan teknik alih tanya secara berkesinambungan. Ketiga, agar guru mendorong siswa untuk berkompetisi sesama teman mereka guna mencapai hasil belajar tetap baik dengan menciptakan iklim belajar yang sungguh menyenangkan, menuntut semua siswa mengerjakan tugas tepat waktu. Keempat kepala sekolah perlu berupaya menyediakan sarana dan prasarana, media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan pembelajaran yang dapat digunakan bersama oleh guru dan peserta didik.

O. Daftar Pustaka

- Azwar, Saifuddin. 2000. *Reliabilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar).
- Bennet, N., Wood, L., dan Rogers, S. 2005. *Teaching Through Play, Teachers' Thinking and Classroom Practice* (mengajar lewat permainan), edisi bahasa Indonesia (Jakarta: Gramedia).
- Departemen P&K. 1999. *Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bahan Pelatihan Direktorat Pendidikan Menengah Umum, (Jakarta : Dirjen Dikdasmen).
- DePorter, Bobbi & Hernacki, Mike. 2003. *Quantum Learning*. membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan, edisi bahasa Indonesia (Bandung: Kaifa).
- Dirjen Dikti, 2006. Pedoman Penyusunan Usulan dan Laporan Pengembangan Inovasi Pembelajaran di Sekolah (PIPS), (Jakarta: Dirjen Dikti Press).
- Dryden, Gordon & Vos, J. 2002. *Revolusi Cara Belajar (The learning Revolution)*, edisi bahasa Indonesia, bagian I (Bandung: Kaifa).
-, 2002. *Revolusi Cara Belajar (The learning Revolution)*, edisi bahasa Indonesia, bagian II (Bandung: Kaifa).
- Elliot, John. 1990. *Action Research for Educational Change* (Philadhelpi: Open University Press Keynes).
- Gay, L.R., 1996. *Educational Research: Comptencies for Analysis and Application* (New Jersey: Englewood Cliffs)
- Madya, Suwarsih. 1994. *Panduan Penelitian Tindakan*, Seri Metodologi Penelitian (Yogyakarta: Lemlit IKIP Yogyakarta).
- McNiff, Jean, 1992. *Action Research: Principles and Practice* (USA & Canada: Macmillan Education ltd).
- KD. Hopkins, J.C. Stanley & B.R. Hopkins, *Educational and Physicological Measurement and*
- McBeath, R.J. 1992. *Instructing and Evaluating in Higher Education* (New Jersey : Englewood Cliff).
- Meier, Dave. 2002. *The Accelarated Learning, Hand Book*, edisi bahasa Indonesia, (Bandung: Kaifa).
- Mills, Geoffrey E. 2000. *Action Research: A Guide For The Teacher Researcher* (New Jersey: Merrill an imprint of Prentice Hall).

Rubenstein, James.M. 1996. *An Introduction to Human Geography, 5th edition* (New Jersey: Prentice Hall).

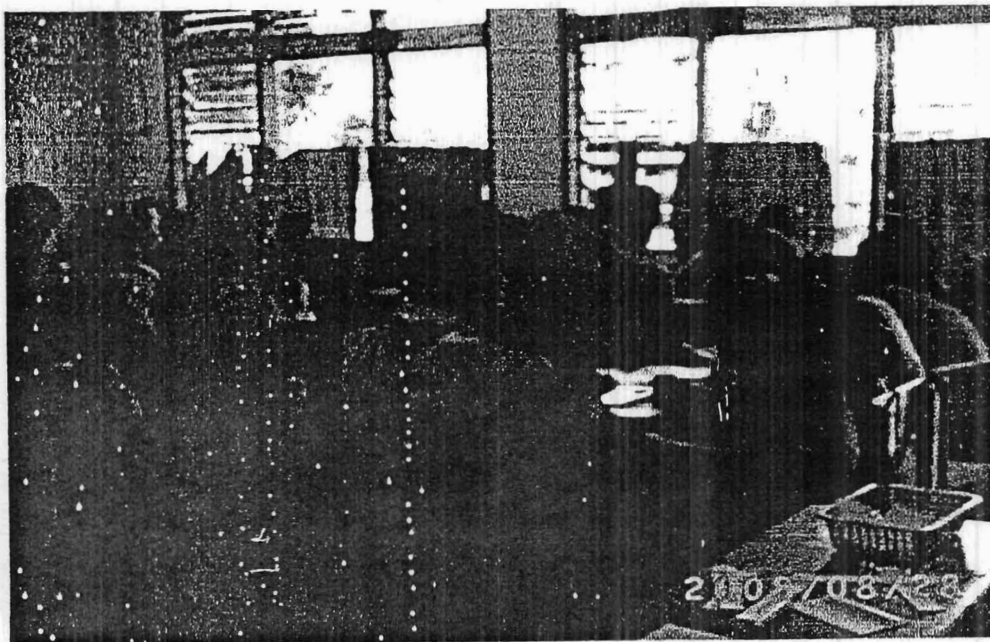
Tim Penyusun. 2004. *Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi* (Jakarta: PPs UNJ, 2004).

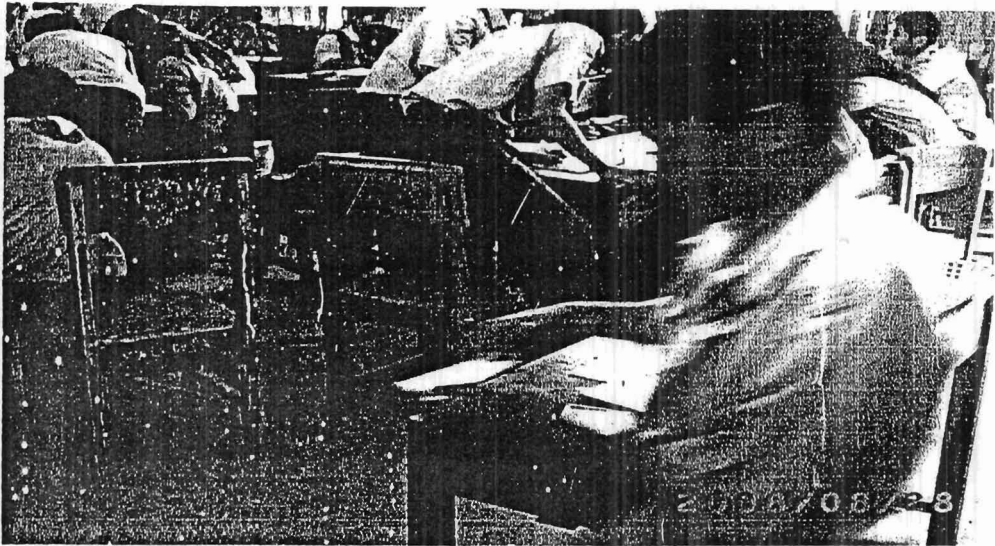
Tim Pelatih Proyek PGSM. 1999. *Penelitian Tindakan (action reseach)*, bahan penelitian (Jakarta : Departemen P&K, Proyek Peningkatan Mutu SMA).

. Lampiran- lampiran

Dokumentasi

**AKTIVITAS BELAJAR DENGAN METODE BERMAIN TEKNIK ALIH
TANYA**





2. Instrumen

a. Format penilaian

Tabel 2 : Format penilaian menggunakan metoda bermain teknik alih tanya

No	Aspek yang dinilai	Skor	Jlh	Keterangan
1	Target Utama (<i>the main target</i>)			
	a. Pemahaman terhadap materi ajar (benar tidaknya jawaban)	40		
2	Target Kedua (<i>the second target</i>)			
	b.Keatifan diskusi, keterlibatan setiap individu dan minat	40		
	c.keterampilan, kecepatan waktu dan ketepatan.	20		
	Total			

Keterangan:
 Skor 90 - 100 = Sangat baik
 Skor 80 - 89 = Baik
 Skor 70 - 79 = Cukup
 Skor 60 - 69 = Kurang
 Skor < 60 = sangat kurang
 Apabila skor yang diperoleh siswa >90 maka tindakan penelitian dianggap berhasil dan dapat dihentikan.

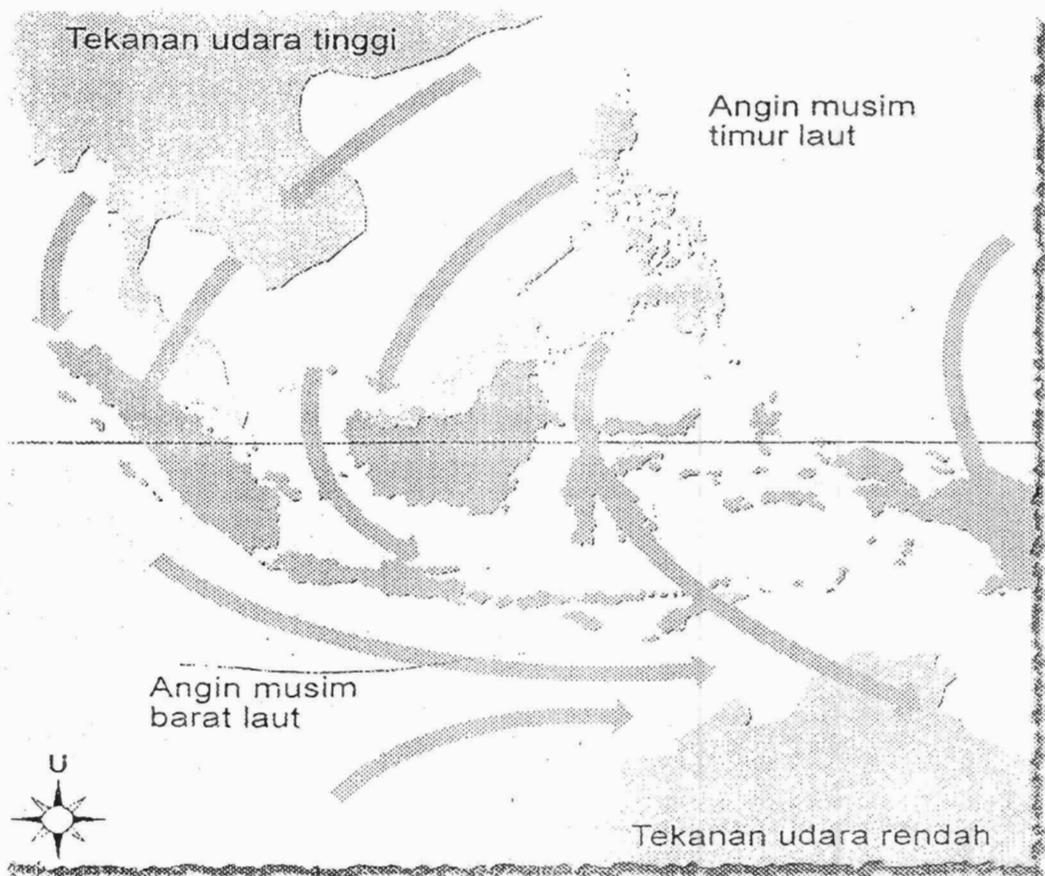
b. Daftar cek

	Siswa	Keadaan yang diharapkan		Keterangan
		ada	tidak	
			% sudah dan....% belum
	Dst.			
	Jumlah			

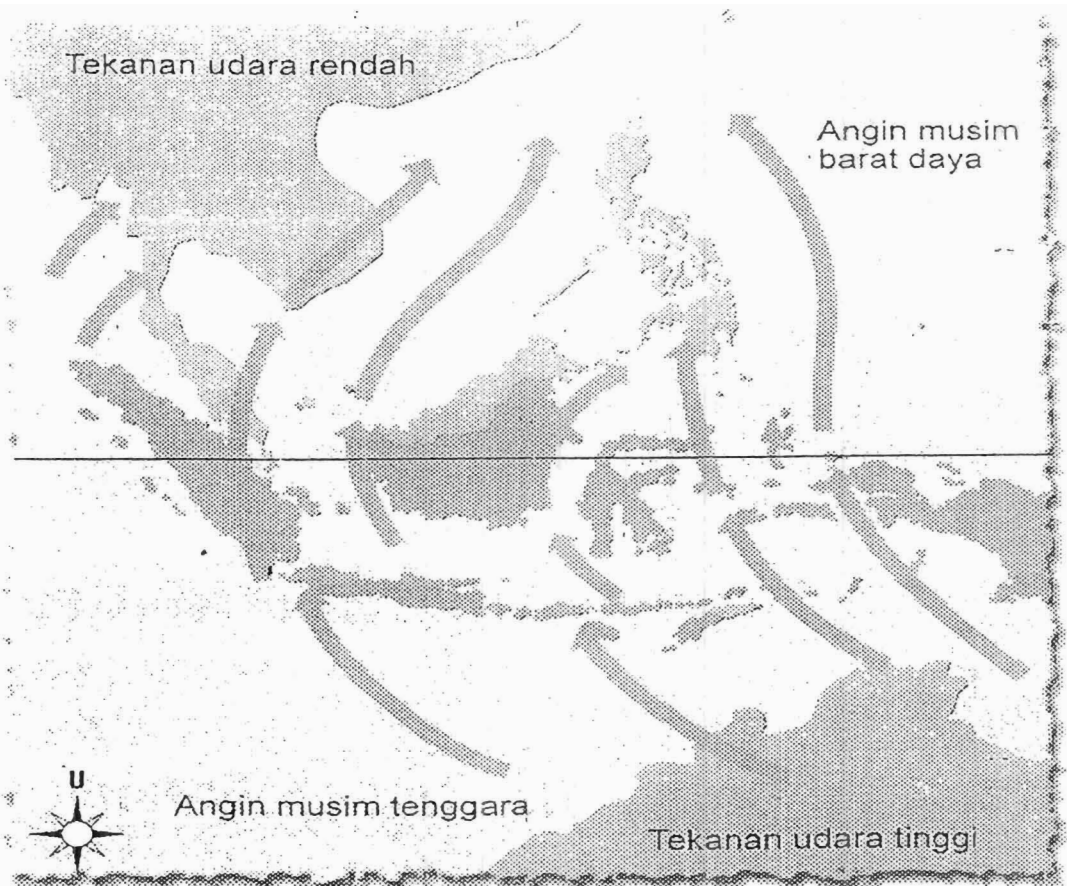
c. Anektodal record

Kegiatan : Guru dan siswa melaksanakan proses belajar mengajar /mengionterpretasi
peta

Hr, tgl, pkl,	Deskripsi :
Hr, tgl, pkl,	Refleksi :
<p style="text-align: right;">Padang, Oktober 2008</p> <p>Guru mitra: Dosen:</p> <p>Ria Putri Sahana, S.Pd Arie Yulfa, ST</p>	



Gambar 4.3 Arah angin musim barat.



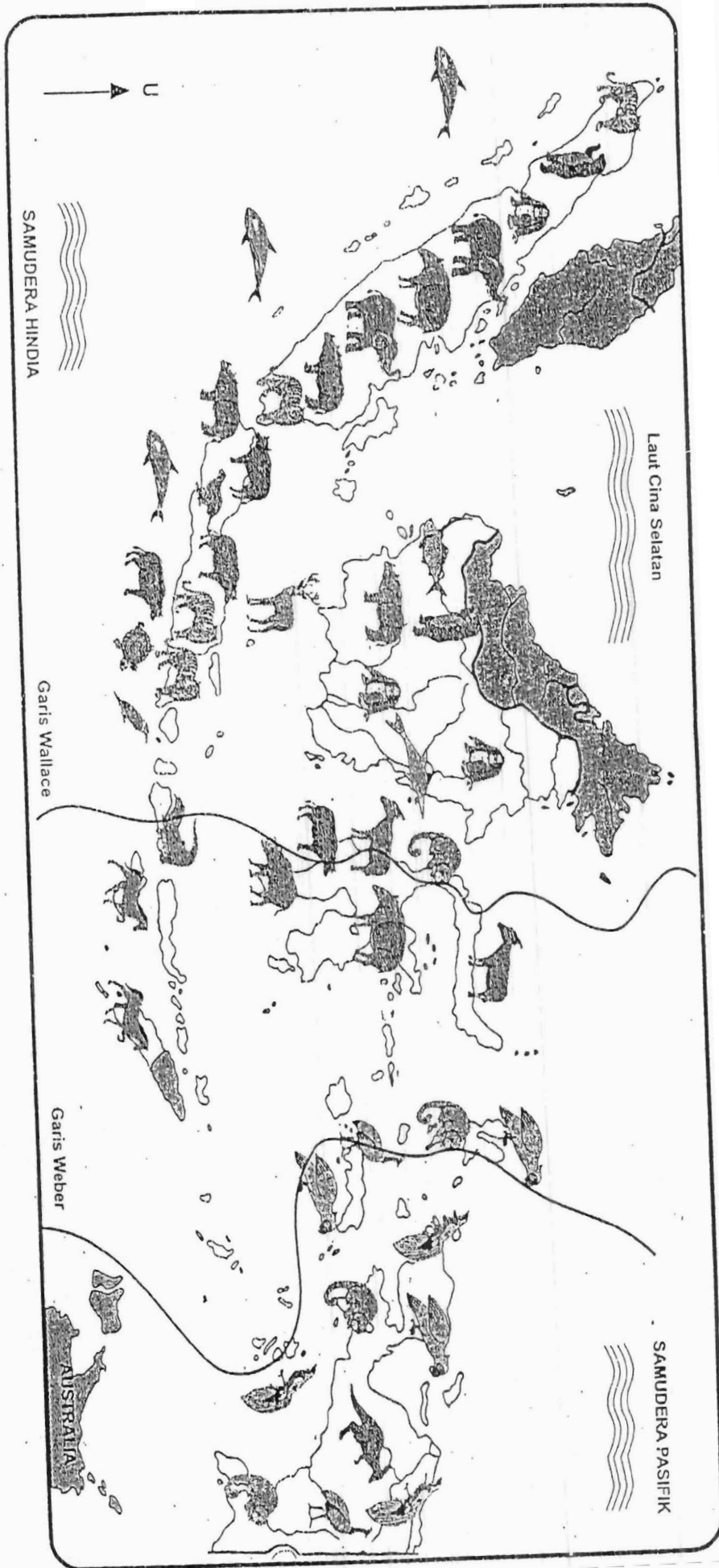
Gambar 4.4 Arah angin musim timur.
















Sumber: *Ilustrasi Bagian Produksi, 2006*



Gambar 1.6 Pembagian wilayah flora dan fauna di Indonesia berdasarkan garis Wallace dan Weber.

Sosiologi dan Geografi untuk SMP



- | | | | | | | | | | |
|---|-------------|---|----------|---|---------|---|-------------|---|-------------|
|  | Anoa |  | Banteng |  | Kuda |  | Cendrawasih |  | Jalak bali |
|  | Ikan arwana |  | Badak |  | Kerbau |  | Komodo |  | Macan tutul |
|  | Ikan paus |  | Babirusa |  | Harimau |  | Penyu |  | Rusa bawean |

3. Curriculum Vitae

a. Ketua Penelitian

CURRICULUM VITAE

Nama/ NIP : Arie Yulfa, ST / 132319230
Tempat / Tgl. Lahir : Padang, 18 Juni 1980
Pangkat/Golongan : Penata Muda ssTk. I/III A
Jurusan : Geografi
Fakultas : Fakultas Ilmu-ilmu Sosial (FIS) UNP
Alamat : Jl. Teknologi VIII/15 Siteba

Pendidikan

No	Sekolah	Tempat	Tahun	Keterangan
1	Sekolah Dasar (SD) 05	Padang	1992	Tamat
2	SMPN 12	Padang	1995	Tamat
3	SMAN 3	Padang	1998	Tamat
4	UGM (S1)	Yogyakarta	2004	Tamat

Pengalaman dalam bidang pengabdian masyarakat

1. Pelatihan interpretasi citra untuk guru-guru geografi Kotamadya Padang (LPM, 2007)
2. Pelatihan pemetaan daerah Paraman Ampalu bagi aparat nagari di kecamatan Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat (Mandiri, 2006)
3. Pemetaan hasil tanah untuk keperluan kantor Pajak Bumi dan Bangunan departemen keuangan Daerah Istimewa Yogyakarta (KP-PBB 2001)Pembuatan Sistim Informasi Geografi Potensi daerah Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta (Mandiri, 2004).
4. Pemetaan hasil tanah untuk keperluan kantor Pajak Bumi dan Bangunan departemen keuangan Daerah Istimewa Yogyakarta (KP-PBB 2001)

Padang, 28 Februari 2008
Yang bersangkutan,

Arie Yulfa, ST
NIP: 132 319 23

b. Anggota

CURRICULUM VITAE

A. Nama : Ria Putri Sahana, S.Pd
B. Tempat/Tgl. Lahir : Katimahar / 18 Oktober 1984
C. Jenis Kelamin : Perempuan
D. Gol/ Jabatan : --/ Guru SMP Angkasa Padang
E. Alamat Kantor : SMP Angkasa Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka Tabing
F. Alamat Rumah : Jl. Bakti Abri No 32 H Kelurahan Btg. Kabung Padang

G. Pendidikan :

No	Sekolah	Tempat	Tahun	Keterangan
1	Sekolah Dasar 17	Kuamang	1997	Tamat
2	SMPN 3	Panti	2000	Tamat
3	SMAN I	Lubuk Sikaping	2003	Tamat
4	UNP (SI)	Padang	2007	Tamat

Padang, 28 Februari 2008
Guru yang bersangkutan,

Ria Putri Sahana, S.Pd



DIPA

**PENINGKATAN KEMAMPUAN INTERPRETASI PETA SISWA MELALUI METODE
BERMAIN DENGAN TEKNIK ALIH TANYA DALAM MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI
SMP ANGKASA PADANG**

PROPOSAL PENELITIAN

**Oleh :
Arie Yulfa, ST
Ria Putri Sahana, S.Pd**

**JURUSAN PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU-ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
TAHUN 2008**

A. Judul Penelitian : Peningkatan kemampuan interpretasi peta siswa melalui permainan alih tanya dalam mata pelajaran geografi di SMP Angkasa Padang

B. Mata Pelajaran dan Bidang Kajian: Geografi / desain dan strategi pembelajaran

C. Pendahuluan

Di Sekolah Menengah Pertama (SMP), salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa adalah mata pelajaran geografi. Mata pelajaran ini berada dalam rumpun mata pelajaran IPS yang diberikan dalam 12 kali tatap muka efektif atau 24 jam pelajaran dalam satu semester. Salah satu kemampuan siswa yang dituntut dalam mata pelajaran geografi adalah kemampuan interpretasi peta. Kemampuan interpretasi peta dibutuhkan pada setiap pokok bahasan mata pelajaran geografi. Semua materi geografi hendaknya diajarkan melalui peta, sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan. Oleh sebab itu materi peta merupakan materi dasar yang wajib diketahui dan dipahami oleh siswa yang mempelajari geografi. Pentingnya pembelajaran peta dalam geografi sering diungkapkan dengan kalimat, "geografi tanpa peta adalah buta". Misalnya pelajaran iklim, guru akan mudah menjelaskan persebaran iklim di muka bumi melalui peta iklim, begitu juga dalam mempelajari ketinggian suatu tempat, guru akan mudah menjelaskan kepada siswa melalui peta topografi, mengajarkan persebaran penduduk menggunakan peta kependudukan.

Dalam kurikulum SMP tahun 2008/2009 semester genap, standar kompetensi siswa kelas VIII yang diharapkan adalah, mampu memahami perubahan unsur-unsur fisik muka bumi, dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. Salah satu dari kompetensi dasar siswa yang diharapkan mengidentifikasi informasi geografis dari peta (Sawiji,dkk, 2004:12). Mengidentifikasi informasi geografis, artinya menuntut kemampuan dasar dalam interpretasi peta. Kemampuan ini merupakan kemampuan penting dan sangat mendasar yang mesti dimiliki siswa. Bila siswa tidak memiliki kemampuan interpretasi peta, maka ia akan sulit untuk mempelajari materi geografi yang lain. Inilah salah satu alasan mengapa pokok bahasan peta, selalu diberikan pada semester awal dalam setiap tahun ajaran baru, di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Pada kenyataannya pembelajaran peta terutama sering menginterpretasi peta termasuk materi yang kurang menarik bagi siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh salah seorang guru mata pelajaran Geografi yang mengajar di kelas VIII.1 SMP Angkasa Padang

(selanjutnya disebut guru mitra) bahwa, selama mengajar di sekolah ini khususnya di kelas VIII.1, pelajaran peta merupakan pelajaran yang kurang diminati siswa. Beberapa indikasi yang dapat dilihat sebagai akibat rendahnya kemampuan interpretasi peta antara lain, apabila ditanya tentang apa yang mereka pahami setelah menginterpretasi peta, rata-rata 8 orang saja (20%) dari 40 orang jumlah siswa yang dapat memberikan jawaban yang tepat, dan siswa yang menjawabnya tidak berubah dari mereka yang sudah biasa aktif di dalam kelas. Kesulitan siswa umumnya dalam menginterpretasikan warna dengan fenomena kehidupan. Misalnya siswa sulit menjelaskan apa fenomena kehidupan dan gejala sosial pada peta yang berwarna coklat muda, peta dengan warna hijau, ciri kehidupan bawah laut dengan warna biru tua, biru muda. Gejala lain, tingkah laku siswa yang tidak serius ketika disuruh membuat peta. Bila ada yang mengerjakannya itupun sebatas asal siap, peta yang dibuat sebagian besar tidak memenuhi sebuah syarat peta yang baik. Dalam kesempatan yang sama, penulis juga mewawancarai tiga orang siswa. Dari penjelasan yang mereka kemukakan terungkap bahwa, pembelajaran peta termasuk yang kurang diminati. Menurut siswa, *pelajaran peta sebenarnya bukan pelajaran yang sulit, tetapi karena guru terlalu serius, cara penyajian kurang variasi, sering bercerita saja di depan kelas menyebabkan kami kurang tertarik dengan pembelajaran peta.*

Penulis kemudian mendiskusikan masalah di atas dengan guru mitra. Dari hasil diskusi itu disepakati bahwa permasalahan ini perlu pemecahan dengan tindakan yang cepat dan akurat, mengingat pembelajaran peta merupakan pokok bahasan yang penting, bahkan "peta" adalah rohnya dalam pelajaran geografi. Apabila kemampuan interpretasi peta siswa di kelas VIII rendah, dikhawatirkan kemampuan mereka untuk menginterpretasi peta pada kelas berikutnya juga akan rendah.

Penulis dan guru mitra juga menyadari banyak akar penyebab dari permasalahan di atas antara lain: faktor motivasi belajar siswa, latar belakang sosial, bawaan, lingkungan, dan faktor lainnya. Namun berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang siswa tersebut diperoleh kesepakatan bahwa faktor desain dan strategi *guru memberikan materi pembelajaran* dianggap paling besar perannya khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penulis dan guru mitra sepakat bahwa, guru yang terampil dalam menyajikan pelajaran sehingga dapat menyajikan rasa senang dalam belajar akan

menjadikan materi itu menjadi lebih menarik dan disenangi oleh siswa. Apabila siswa sudah senang, tentu materi yang diberikan akan mudah mereka pelajari dan mereka pahami.

Dalam kesempatan yang sama, penulis mengajak guru mitra untuk memikirkan tindakan nyata yang dapat memperbaiki proses pembelajaran peta. Setelah melalui proses dialog, penulis kemudian memperkenalkan salah satu metoda yang cocok dipergunakan untuk mengajarkan peta kepada siswa, khususnya untuk siswa pada tingkat SMP. Metoda yang dimaksud adalah metoda *permainan belajar (learning game)* dengan teknik “alih tanya”.

Pertamkali terjadi dialog yang intensif tentang metoda ini, ada beberapa ide dan pendapat yang dikemukakan oleh guru mitra, di antaranya mengenai waktu pelaksanaan dan hasil yang diharapkan, agar tidak mengganggu rancangan program dan kurikulum sekolah. Dengan ketentuan demikian, akhirnya dapat disepakati bahwa metoda ini akan dipraktikkan dalam pembelajaran peta pada siswa kelas VIII.

Metoda permainan belajar (*learning game*) dengan teknik “alih tanya” merupakan hasil modifikasi terhadap metoda permainan belajar yang ditawarkan oleh Dave Meier (2001:6) dalam bukunya “*the Accelerated Learning*” (percepatan belajar) edisi bahasa Indonesia. Menurut Meier (2001:206) metoda permainan belajar dapat menciptakan atmosfer kegembiraan, menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stress dalam lingkungan belajar, mengajak siswa terlibat penuh, dan meningkatkan proses belajar. Bila dihubungkan dengan permasalahan yang dihadapi guru, maka siswa yang malas membaca peta untuk memahami materi pembelajaran, cepat bosan, suka meribut, keluar masuk kelas, diharapkan dapat diatasi dengan metoda belajar permainan ini, karena bermain merupakan salah satu kebutuhan psikologis siswa, apalagi siswa SMP masih tergolong anak usia muda yang senang dengan pola-pola permainan.

Selanjutnya penulis dan guru mitra menyepakati, bahwa untuk melihat keefektifan dari metoda yang dipraktikkan, akan dilakukan kegiatan penelitian, yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

D. Masalah Dan Pemecahannya

1. Masalah

Dalam mata pelajaran Geografi semester satu pada kelas VIII, salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa adalah mendeskripsikan kondisi fisik wilayah penduduk. Namun pada kenyataannya siswa kelas VIII SMP Angkasa Lanud Padang tidak mampu mencapai apa yang dituntut oleh kompetensi dasar mata pelajaran Geografi tersebut.

2. Pemecahan Masalah

Dari kesimpulan bersama guru mitra maka, masalah yang dihadapi guru adalah rendahnya kemampuan siswa menginterpretasi peta dalam pembelajaran geografi. Masalah ini disepakati *dapat diatasi* dengan mempraktikkan metoda permainan belajar melalui teknik "alih tanya".

Metoda permainan belajar dianggap tepat untuk mengatasi siswa yang kurang memiliki minat dan motivasi belajar, terlebih lagi dalam pembelajaran peta yang mungkin oleh siswa dianggap kurang bermanfaat. Melalui metoda permainan belajar, maka salah satu kebutuhan psikologis siswa yaitu rasa senang dan gembira akan terpenuhi.

Metode permainan diberikan dalam bentuk game yang mesti diselesaikan dalam waktu tertentu. Siswa akan dihadapkan dengan peta yang lengkap (warna, simbol, lambang, skala, dan seterusnya), kemudian mereka diminta untuk menginterpretasi gejala fisik maupun sosial yang ada di daerah yang sudah ditentukan. Mereka diminta berdiskusi dalam kelompok yang sudah dipertimbangkan tingkat kepandaiannya, menggunakan buku teks, dan menuliskan hasil interpretasinya dalam lembaran/kertas kerja. Masing-masing kelompok diberi kebebasan untuk memilih lokasi atau pojok-pojok sekolah yang mereka inginkan, tanpa tekanan tetapi dengan target tertentu. Mereka akan kembali ke kelas apabila sudah yakin dengan kesimpulannya. Kelompok yang sudah selesai akan diberikan dengan pertanyaan baru (alih tanya) untuk didiskusikan lagi dalam kelompoknya, dan demikian seterusnya.

Di akhir pelajaran, setelah semua siswa masuk ke dalam kelas, guru akan menjelaskan interpretasi yang benar. Guru akan mengumumkan kelompok mana yang benar, sedang, kurang, lebih antusias, kreatif kreatif, dan cepat dalam menyerahkan

jawaban. Dengan demikian indikator keberhasilan dari kegiatan ini akan dilihat berdasarkan (1) benar tidaknya hasil interpretasi peta yang diberikan, (2) antusias siswa dalam belajar, (3) ketepatan/kecepatan menyerahkan hasil.

E. Tujuan Pengembangan Inovasi

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan interpretasi siswa melalui *metode bermain dengan teknik alih tanya* dalam pembelajaran geografi di SMP Angkasa Padang.

F. Manfaat Pengembangan Inovasi

Hasil penelitian ini akan bermanfaat dalam perbaikan kualitas pembelajaran. Bagi guru bermanfaat karena mampu menemukan metode baru permainan belajar dengan teknik alih tanya sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan interpretasi peta. Bagi siswa, meningkatnya kemampuan interpretasi peta karena didukung oleh suasana belajar yang menyenangkan, minat belajarnya meningkat, khususnya dalam menginterpretasi peta yang ditugaskan guru di dalam kelas. Bagi sekolah, karena memiliki guru yang inovatif dalam desain strategi pembelajaran yang dapat dijadikan contoh oleh guru-guru yang lain.

G. Kajian Pustaka

1. Metoda Permainan Belajar

Bermain merupakan bentuk kegiatan yang memberikan kegembiraan bagi seorang anak. Di lingkungan sekolah, pembelajaran yang diberikan lewat bermain menyebabkan perluasan minat dan pemusatan perhatian siswa, kemauan untuk menyelidiki, kedinamisan belajar, dan kebebasan bertindak pada hal-hal yang positif (Moeslichatoen, 2004:24-25). Metode permainan belajar sangat cocok dengan program Pengembangan Inovasi Pembelajaran di Sekolah (PIPS), salah satunya dalam mengembangkan pembelajaran yang berisikan PAKEM yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat menciptakan hubungan interaktif dan atraktif yang akhirnya bermuara pada penguasaan materi ajar (Dirjen Dikti, 2006:2).

Beberapa ahli yang mendukung “mengajar lewat permainan” (*teaching through play*) di antaranya Piaget (1962), Vigotsky (1978), dan Bruner (1991). Menurut Piaget permainan dapat memudahkan pembelajaran dengan mendorong siswa untuk mengasimilasikan materi baru ke dalam struktur kognitif yang telah ada. Menurut Vigotsky permainan dalam belajar menciptakan zona perkembangan proksimal yang menyebabkan siswa termotivasi untuk belajar dan menjadi mampu untuk bergerak maju dari tingkat perkembangan mereka saat ini menjadi lebih berpengatahuan dan terampil. Bruner mengemukakan permainan dalam belajar merupakan wahana sosialisasi, mengajari siswa mengenal norma dan kaidah serta konvensi sosial dalam kelompoknya (Bennet, dkk. 1998: 16-18).

Bennet, dkk (1998:9) mengemukakan bahwa, pengajaran melalui permainan baik dilakukan sepanjang permainan itu memberi kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Dalam hal ini Bennet mengingatkan bahwa bermain dalam belajar bukan tujuan, tetapi cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu tenaga kependidikan terutama guru, hendaknya jangan sampai terjebak dan larut dalam permainan, karena tugas pokok guru adalah menyampaikan pesan materi pembelajaran kepada siswanya.

Metoda permainan belajar juga diperkenalkan oleh Dave Meier (2001) dalam bukunya “*the Accelerated Learning*” (percepatan belajar) edisi bahasa Indonesia. Menurut Meier (2001:206) metoda permainan belajar dapat menciptakan atmosfer kegembiraan, menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak siswa terlibat penuh, dan meningkatkan proses belajar. Meier sependapat dengan Bennet bahwa, metoda permainan ini bukanlah tujuan, tetapi sekedar sarana untuk mencapai tujuan yaitu meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Di bagian lain pada bukunya itu Meier membuat dua kutub yang membedakan antara belajar tradisional yang memiliki ciri *muram dan serius* dengan percepatan belajar yang memiliki ciri *kegembiraan dan kesenangan*.

Menurut Dryden dan J.Vos dalam bukunya *the Learning Revolution* bagian I (2002: 175) permainan adalah kebutuhan setiap manusia. Dryden dan J.Vos membuktikan penelitiannya dengan mengungkapkan kesan-kesan pendidikan yang dialami oleh murid taman kanak-kanak (TK) dengan pendidikan orang dewasa. Bagi anak-anak TK, belajar itu menyenangkan sekali dan ingin mengikuti terus, dan bagi orang dewasa justru sebaliknya.

Padahal belajar dengan kegembiraan itu dapat diberikan untuk semua tingkatan usia, yang penting dapat dikemas sesuai dengan ciri perkembangan seseorang. Oleh sebab itu, hampir semua pendidik progresif menekankan perlunya menghadirkan proses belajar yang menyenangkan kepada peserta didiknya.

Dalam bukunya yang kedua, Driden dan J.Vos (2002:324-325) mengemukakan bahwa metoda permainan belajar selain mampu meningkatkan kecepatan belajar, juga meningkatkan mutu proses belajar, bahkan siswa yang diajar dengan metoda ini betah belajar lama, karena mereka merasa senang dan gembira. Dryden dan J.Vos kemudian mengutip moto yang diciptakan oleh Glenn Doman bahwa, "belajar adalah permainan terbesar dan terasyik dalam hidup" (2002:390).

Menurut De Porter dan Hernacki (2003: 33) belajar melalui metoda bermain dapat mengembangkan sistem emosional kognitif. Di lingkungan sekolah metoda permainan belajar akan membantu tenaga pendidik dalam menyajikan materi secara lebih cepat, karena peserta didik telah belajar sesuai dengan salah satu kebutuhan psikologisnya yaitu "kesenangan".

Menurut Meier, metoda permainan belajar menyebabkan kegembiraan belajar bukan berarti menciptakan suasana ribut dan huru-hara. Kegembiraan yang dimaksudkan adalah bangkitnya minat belajar, keterlibatan penuh, terciptanya pemahaman bagi siswa, dan meningkatnya proses belajar (2001:36).

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan belajar menyebabkan: terciptanya rasa senang dan gembira, minat belajar meningkat, pemusatan perhatian, usaha peneyelidikan, kedinamisan belajar, kebebasan bertindak pada hal positif, kemudahan belajar, meningkatkan rasa sosial, terhindar dari stress/ rasa tegang, suasana belajar yang menyenangkan, cepat dalam belajar, betah belajar lama, menghargai individu lain. Indikator ini ternyata sesuai dengan saran Bennet dkk (1998:6) yang mengklasifikasikan, permainan sebagai *perilaku yang dapat diamati*.

2. Permainan Belajar Teknik "Alih tanya".

Salah satu teknik metoda permainan belajar adalah permainan bertanya dengan kata tanya "sebutkan" yang dipublikasikan oleh Meir (2001: 210). Menurut Meier menambahkan bahwa, pertanyaan yang diberikan tidak harus dalam bentuk jawaban

pendek, tetapi juga berupa pengajuan masalah yang menuntut jawaban-jawaban kritis dan analisis (Meier, 2001:213). Artinya, tingkat kesulitan pertanyaan dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Permainan belajar dengan teknik bertanya dimodifikasi dengan cara membuat urutan pertanyaan dari yang mudah ke yang sulit. Modifikasi ini disebut dengan metoda permainan belajar "alih tanya". Sebagaimana dikemukakan di atas, pertanyaan tidak mesti dalam bentuk kata tanya kognitif tingkat rendah, tetapi juga dengan kata tanya kognitif tingkat tinggi, yang membutuhkan jawaban-jawaban kritis dan analisis. Artinya siswa yang sudah mampu menjawab pertanyaan tingkat rendah dalam sebuah kartu pertanyaan, akan ditantang menjawab pertanyaan tingkat tinggi dalam kartu yang lain. Misalnya dengan pertanyaan yang membutuhkan analisis dan sintesis.

Umumnya para ahli pendidikan sepakat bahwa kesuksesan seseorang perlu untuk dihargai. Menurut Depriy dan Hernacki(2003:76-77) permainan akan menarik apabila diakhiri dengan adanya hadiah atau penghargaan. Penghargaan dapat diberikan dari bentuk yang paling sederhana sampai penghargaan sangat berharga/mahal seperti piala, plakat dan sertifikat.

Di sekolah penghargaan cukup diberikan secara sederhana misalnya dengan kata-kata pujian "bagus" , "hebat", kepada anak yang berhasil menyelesaikan sesuatu. Sedangkan penghargaan sederhana yang berbentuk materi misalnya memberi siswa alat-alat belajar seperti: buku, ballpoint, kotak pensil, dan lain sebagainya. Sebaliknya siswa yang belum dapat mencapai target pembelajaran, akan memperoleh ganjaran. Ganjaran ini merupakan upaya memotivasi kelompok peserta untuk lebih aktif dan serius pada siklus berikutnya.

3. Kemampuan Interpretasi Peta

Kata interpretasi diadopsi dari bahasa Inggris yaitu *interpretation* yang berarti menafsirkan. Kemampuan interpretasi berada pada level kognitif tingkat kedua *Taxonomy Bloom* yaitu pemahaman (*comprehension*) yang disebut juga sebagai *the ability to interpret information in one's words*. Kemampuan menginterpretasi seseorang dapat digali dengan kata menggambarkan, menjelaskan, mengklasifikasikan, dan membuat kesimpulan tentang sesuatu hal (McBeath, 1992:166).

Kemampuan interpretasi yang dimaksudkan adalah kemampuan siswa khususnya kelas II atau VIII SMP Angkasa Padang dalam menginterpretasi peta. Ini berarti mengetahui bagaimana siswa mampu menggambarkan, menjelaskan, mengklasifikasikan, dan membuat kesimpulan tentang materi ajar geografi melalui peta. Karena apapun materi ajar geografi, dan di kelas berapapun materi itu diberikan siswa perlu berhadapan dengan peta.

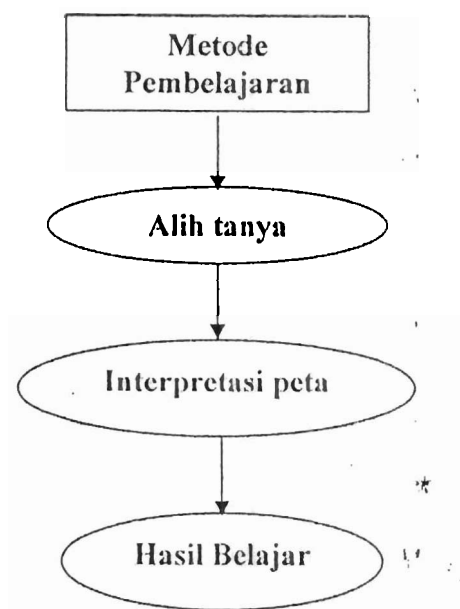
Menurut Rubenstein (1994:6) peta adalah "*a two dimensional (flat) scale model of earth surface*". Bila diartikan secara bebas maksudnya adalah, gambaran muka bumi yang dipindahkan ke dalam suatu bentuk bidang datar dengan perbandingan skala tertentu. Menurut Rubenstein, seorang yang mempelajari geografi (termasuk siswa dan mahasiswa) tidak cukup hanya dengan membuat peta, tetapi lebih dari itu mampu menginterpretasi peta (*Geographers not only draw maps, but intepret them as well*). Rubenstein juga mengemukakan bahwa, semua informasi muka bumi dapat dipetakan, mulai dari pola tingkah laku manusia terhadap alam (kondisi sosial) sampai pada kondisi fisis (gunung, sungai, laut, dataran tinggi/rendah, lembah, danau, tanah, batuan, dan lain sebagainya). Kondisi sosial dan fisis yang dipetakan itu akan mudah dipelajari apabila dilakukan upaya interpretasi peta. Menginterpretasi peta dalam bahasa lain disebut juga dengan membaca peta.

Oleh sebab itu yang dimaksud dengan kemampuan interpretasi peta sebagai mana terdapat dalam judul penelitian adalah kemampuan untuk memberikan gambaran, penjelasan, pengklasifikasian, pemaknaan, dan kesimpulan tentang gejala alam yang tergambar pada peta. Gejala alam yang dimaksud pada dasarnya terdiri dari dua bagian pokok, yaitu gejala sosial (misalnya pola pemukiman, pola pertanian, dan pola transportasi, dan aktivitas masyarakat), dan gejala fisis (misalnya: gunung, sungai, perairan darat dan perairan laut, danau, perbukitan, dan batuan, dan suhu).

Dalam penelitian ini untuk melihat sejauhmana kemampuan interpretasi peta siswa dapat diketahui dari jawaban-jawaban yang mereka berikan. Artinya, apakah jawaban (dalam bentuk menggambarkan, menjelaskan, mengklasifikasikan, atau membuat kesimpulan tentang materi ajar melalui peta) sangat tepat (skor 5), tepat (skor 4), cukup (skor 3), kurang (skor 2), dan sangat kura.ng (skor 1). Untuk aspek proses keberhasilan

tindakan akan dilihat berdasarkan antusiasme kelompok terutama kecepatan menyerahkan hasil dan mengambil pertanyaan berikutnya untuk mereka bawa lagi ke dalam kelompok.

H. Kerangka Konseptual



I. Hipotesis

Melalui penerapan metode bermain dengan teknik alih tanya maka kemampuan siswa dalam menginterpretasi peta pada mata pelajaran Geografi dapat ditingkatkan.

J. Prosedur Pengembangan Inovasi

Subjek penelitian adalah siswa kelas II (VIII.1) SMP Angkasa Padang yang berjumlah 32 orang. Penelitian berlangsung selama enam (enam) bulan, mulai bulan Juli – September 2008/2009. Penelitian direncanakan dalam tiga siklus dan setiap siklus terdiri dari empat kegiatan yaitu perencanaan (*planing*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan evaluasi-refleksi (*evaluating -reflecting*).

Secara lebih rinci, prosedur/langkah-langkah penelitian adalah sebagai berikut:

a. Tahap perencanaan (*planning*)

Dalam tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan antara lain:

- Menyusun Rencana Pembelajaran (RP) bersama guru mitra (tujuan pembelajaran, indikator/hasil yang diharapkan dari siswa, materi pokok, metoda, media, alokasi waktu, evaluasi, dan tugas)
- Menyiapkan alat/bahan untuk pelaksanaan metoda belajar bermain dalam pembelajaran peta antara lain: peta tematik, pisau lipat, kertas HVS, kertas karton, spidol, ballpoint, buku teks, fotokopi materi untuk satu kali tatap muka, kertas grafik, dan hadiah sederhana seperti (gula-gula, permen, dan coklat stick). Bahan ini diperlukan ketika siswa disuruh menginterpretasi peta tentang materi yang akan di pelajari.
 - Peta disiapkan sebanyak 10 buah (1 buah untuk satu kelompok siswa) sebagai media untuk menginterpretasi peta
 - Pisau lipat untuk memotong karton
 - Kertas karton untuk membuat nama kelompok
 - Spidol untuk menulis nama kelompok
 - Ball point disiapkan sebagai alat tulis bagi siswa
 - Kertas HVS disiapkan untuk membuat laporan bagi siswa tentang hasil diskusi kelompok
 - Foto kopi materi buku teks, untuk memperjelas interpretasi siswa terhadap peta
 - Kertas grafik digunakan untuk melaporkan skor penilaian siswa setiap kali tatap muka, untuk dipajang di dinding kelas.
 - Hadia sederhana berupa permen, coklat stick, dan lainnya dipersiapkan sebagai reward bagi kelompok siswa dengan skor tertinggi.
- Menyiapkan instrumen penilaian seperti: daftar nama siswa, daftar cek (*checklist*), anekdot record/ catatan lapangan (*field note*).
- Membuat kesepakatan/negosiasi bersama partisipan: guru mitra dan peneliti Kesepakatan yang dirancang antara lain: guru mitra berperan sebagai pengelola pembelajaran, memberikan petunjuk cara-cara belajar kepada siswa, mengamati jalannya proses pembelajaran. Peneliti sebagai pengamat/ mencatat peristiwa yang terjadi selama kegiatan berlangsung. Peneliti juga berperan sebagai kolaborator, mengamati jalannya kegiatan, dan memberi kritik maupun saran untuk perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Menyiapkan alat penilaian (penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor siswa), alat pengumpul data berupa pedoman wawancara dengan siswa, tape recorder, camera, dan *handycame*.

b. Tahap tindakan (*acting*)

Kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran menggunakan metoda permainan belajar, melibatkan guru mitra dan kolaborator. Secara lebih rinci kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- Guru mitra dan peneliti secara bersama-sama masuk ke kelas penelitian.
- Guru menjelaskan tentang rencana pembelajarannya, namun pelajaran akan diberikan dengan cara yang berbeda yaitu melalui suatu permainan alih tanya.
- Guru menjelaskan tata cara / proses pembelajaran. Kepada siswa dijelaskan bahwa:
 - siswa dibagi ke dalam 8 kelompok (masing-masing kelompok berjumlah 5 atau 6 orang. Masing-masing kelompok diberi nama yang menarik sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Geografi. Misalnya: kelompok “tsunami”, kelompok “gempa”, kelompok “gelombang”, kelompok “banjir”, kelompok “tektonik”, kelompok badai, kelompok angin dan kelompok “gunung”. Nama ini ditulis pada kertas karton yang sudah disiapkan, lalu dipajang di meja kelompok.
 - Masing-masing kelompok diberikan satu peta tematik dan satu buku teks, selanjutnya
 - Masing-masing kelompok akan diserahi satu kartu pertanyaan dengan kata tanya, “jelaskan”, tentang materi belajar melalui interpretasi peta.
 - Masing kelompok disuruh membuat jawaban dari pertanyaan yang diajukan, kemudian ditulis pada lembaran kertas HVS berukuran folio.
 - Masing-masing kelompok disuruh berdiskusi secara aktif dan setiap individu dalam kelompok diminta berperan serta.
 - Masing-masing kelompok diberi kebebasan untuk memilih pojok kelas/sekolah tempat mereka berdiskusi.
 - Setelah menemukan jawaban, ketua kelompok siswa diminta menyerahkan hasilnya kepada guru.
 - Setelah satu pertanyaan diajukan, pertanyaan dilanjutkan (dialihkan) ke pertanyaan berikut dengan menggunakan kata “*klasifikasikanlah*”, selanjutnya dengan pertanyaan, “*simpulkanlah*”. Masing kelompok berlomba memberikan interpretasinya dan menyerahkan setiap kerja kelompok.
 - Kelompok yang paling cepat menyerahkan jawabannya, mendapatkan kartu pertanyaan berikutnya.
 - Dalam menginterpretasi peta siswa disuruh menggunakan semua media yang sudah disiapkan.
 - Di akhir pembelajaran (10 menit terakhir) guru akan menyimpulkan materi ajar, dan menerangkan hal-hal yang tidak dapat dijawab siswa. Guru selanjutnya merangsang siswa untuk memperoleh nilai tertinggi pada minggu berikutnya, dan mengalahkan kelompok yang lain.

- Guru menutup pelajaran.

c. Tahap observasi (*observing*)

Pada tahap observasi, guru mitra dan peneliti mengamati tingkah laku siswa selama mereka bekerja dalam kelompok. Sebagaimana tujuan pembelajaran, pengamatan tidak keluar dari kompetensi yang diharapkan terutama kompetensi kognitif, dan afektif. Aspek kognitif tentang kemampuan interpretasi peta, aspek afektif tentang sikap, tingkah laku dan kondisi siswa selama bekerja dalam kelompok.

Tahap observasi bersamaan dengan kegiatan evaluasi atau proses memberikan penilaian. Penilaian terhadap kemampuan menginterpretasi peta (aspek kognitif) akan dilihat dari jawaban yang diberikan siswa yaitu: apakah jawaban itu sangat tepat (skor 5) dengan rentangan nilai 91-100, tepat (skor 4) dengan rentangan nilai 81-90, cukup (skor 3) dengan rentangan nilai 71-80, kurang (skor 2) rentangan nilai 61-70, dan sangat kurang (skor 1) rentangan nilai di bawah dari 60.

Perkembangan terhadap tingkah laku siswa selama bekerja dalam kelompok (aspek afektif), merupakan perilaku yang dapat diamati sebagai dampak dari metoda permainan belajar akan dilihat dari ada tidaknya perilaku itu muncul. Tingkah laku yang akan diamati adalah kegembiraan/kesenangan/antusiasme siswa yang dapat dilihat dari terciptanya rasa senang dan gembira, minat belajar/kecenderungan bertindak, pemusatan perhatian/keseriusan, usaha peneyelidikan, kedinamisan belajar, kebebasan bertindak pada hal-hal positif, kemudahan belajar, rasa sosial/menghargai teman dalam kerjasama, tidak stress/suasana santai, cepat dalam belajar, betah belajar lama.

d. Tahap Evaluasi (*evaluating*)

Tahap refleksi merupakan tahap memberikan penilaian pelaksanaan kegiatan. Refleksi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui: (1) apa yang telah dilakukan dan dicapai siswa, (2) apa yang dilakukan dan dicapai guru, peneliti dan kolaborator, (3) kelemahan-kelemahan / permasalahan yang ditemui, dan (4) pemecahan masalah dan rekomendasi untuk melakukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Sebagaimana telah dikemukakan, siklus penelitian direncanakan tiga siklus. Hal ini didasari oleh pertimbangan, bahwa kelas

N s VIII (I) SMP semester I harus menguasai empat standar kompetensi (SK) dan sebelas Kompetensi Dasar (KD). Masing-masing KD diberikan sesuai dengan banyak

materi dan waktu yang tersedia, sehingga jumlah tatap muka pembelajaran geografi keseluruhan 20 kali tatap muka (6 bulan). Dengan kata lain setiap siklus tergantung pada waktu yang disediakan untuk KD tersebut. Lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 3 tentang rencana pembelajaran.

K. Jadwal Pengembangan Inovasi

Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan, mulai Juli – Desember 2008/2009. Lebih rinci jadwal kegiatan yang dimaksud adalah sebagai berikut. berikut ini.

Tabel 1 : Rencana waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas di SMP Angkasa Tabing Padang, semester Juli – Desember tahun 2008/2009.

Kegiatan	Tahun 2008/2009						Keterangan
	Jul	Ags	Sept	Okt	Nov	Des	
1. Perencanaan	X						
2. Persiapan		X					
3. Pelaksanaan			X	X			
4. Monitoring			X	X			
5. Seminar					X		
6. Menyusun laporan/ penggandaan.						X	

L. Biaya Pengembangan Inovasi

No	Kebutuhan	Satuan	Harga	Kuan-Titas	Jumlah
1	Honorarium				
	a. Ketua	Org	1.000.000,-	1	1.000.000,-
	b. Anggota	Org	500.000,-	1	500.000,-
Jumlah					1.500.000,-
2	Biaya operasional				
	a. Kuesioner	Set	2.000,-	32	64.000,-
	b. Pengumpulan data	Set	2.000,-	32	64.000,-
	c. Pengolahan data	Set	200.000,-	1	200.000,-
Jumlah					328.000,-
3	Bahan habis pakai	Set	500.000,-	1	500.000,-
4	Biaya perjalanan				
	a. Studi awal	Kali	50.000,-	1	50.000,-
	b. Mengurus izin	Kali	72.000,-	1	72.000,-
	c. Monitoring	Kali	100.000,-	4	400.000,-
Jumlah					522.000,-
5	Manajemen				

a. Biaya seleksi	Kali	150.000,-	1	150.000,-
b. Seminar desain	Kali	250.000,-	1	250.000,-
c. Seminar hasil	Kali	350.000,-	1	350.000,-
d. Pemantauan	Kali	100.000,-	4	400.000,-
e. Pemberkasan	Kali	500.000,-	1	500.000,-
f. Pengiriman usulan dan laporan	Set	500.000,-	1	500.000,-
Jumlah				2.150.000,-
JUMLAH TOTAL				5.000.000,-
Terbilang: Lima juta rupiah				

M. Personalia Pengembangan Inovasi

Personalia pengembangan inovasi berjumlah dua orang yang terdiri dari satu orang ketua, dan satu orang anggota penelitian. Anggota penelitian terdiri dari satu orang guru mata pelajaran. Masing-masingnya berperan sebagai berikut:

- a. **Peneliti** : pengamat dan membantu guru membuat program dan memberi pelajaran, memberikan penilaian, memberi masukan
- b. **Guru mitra** : membuat program dan memberikan pembelajaran, memberikan penilaian, memberi masukan.

N. Daftar Pustaka

- Azwar, Saifuddin. 2000. *Reliabilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar).
- Bennet, N., Wood, L., dan Rogers, S. 2005. *Teaching Through Play, Teachers' Thinking and Classroom Practice* (mengajar lewat permainan), edisi bahasa Indonesia (Jakarta: Gramedia).
- Departemen P&K. 1999. *Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bahan Pelatihan Direktorat Pendidikan Menengah Umum, (Jakarta : Dirjen Dikdasmen).
- DePorter, Bobbi & Hernacki, Mike. 2003. *Quantum Learning*, membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan, edisi bahasa Indonesia (Bandung: Kaifa).
- Dirjen Dikti, 2006. Pedoman Penyusunan Usulan dan Laporan Pengembangan Inovasi Pembelajaran di Sekolah (PIPS), (Jakarta: Dirjen Dikti Press).
- Dryden, Gordon & Vos, J. 2002. Revolusi Cara Belajar (*The learning Revolution*), edisi bahasa Indonesia, bagian I (Bandung: Kaifa).
- _____, 2002. Revolusi Cara Belajar (*The learning Revolution*), edisi bahasa Indonesia, bagian II (Bandung: Kaifa).
- Elliot, John. 1990. *Action Research for Educational Change* (Philadelpi: Open University Press Keynes).
- Gay, LR., 1996. *Educational Research: Comptencies for Analysis and Application* (New Jersey: Englewood Cliffs)
- Madya, Suwarsih. 1994. Panduan Penelitian Tindakan, Seri Metodologi Penelitian (Yogyakarta: Lemlit IKIP Yogyakarta).
- McNiff, Jean, 1992. *Action Research: Principles and Practice* (USA & Canada: Macmillan Education ltd).
- KD. Hopkins, JC. Stanley & BR. Hopkins, *Educational and Physicological Measurement and*
- McBeath, RJ. 1992. *Instructing and Evaluating in Higher Education* (New Jersey : Englewood Cliff).
- Meier, Dave. 2002. *The Accelarated Learning, Hand Book*, edisi bahasa Indonesia, (Bandung: Kaifa).

*

1'

Mills, Geoffrey E. 2000. *Action Research: A Guide For The Teacher Researcher* (New Jersey: Merrill an imprint of Prentice Hall).

Rubenstein, James.M. 1996. *An Introduction to Human Geography, 5th edition* (New Jersey: Prentice Hall).

Tim Penyusun. 2004. *Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi* (Jakarta: PPs UNJ, 2004).

Tim Pelatih Proyek PGSM. 1999. *Penelitian Tindakan (action reseach)*, bahan penelitian (Jakarta : Departemen P&K, Proyek Peningkatan Mutu SMA).

M. Lampiran-lampiran

Instrumen Pengembangan Inovasi

a. Format penilaian

Tabel 2 : Format penilaian menggunakan metoda bermain teknik alih tanya

No	Aspek yang dinilai	Skor	Jlh	Keterangan
1	Target Utama (<i>the main target</i>)			
	a. Pemahaman terhadap materi ajar (benar tidaknya jawaban)	40		
2	Target Kedua (<i>the second target</i>)			
	b. Keaktifan diskusi, keterlibatan setiap individu dan minat	40		
	c. Keterampilan, kecepatan waktu dan ketepatan.	20		
	Total			

Keterangan:

Skor 90 - 100 = Sangat baik

Skor 80 - 89 = Baik

Skor 70 - 79 = Cukup

Skor 60 - 69 = Kurang

Skor < 60 = sangat kurang

Apabila skor yang diperoleh siswa >90 maka tindakan penelitian dianggap berhasil dan dapat dihentikan.

b. Daftar cek

	Siswa	Keadaan yang diharapkan		Keterangan
		ada	tidak	
			% sudah dan....% belum
	Dst.			
	Jumlah			

c. Anektodal record

Kegiatan : Guru dan siswa melaksanakan proses belajar mengajar / mengionterpretasi peta

Hr, tgl, pkl,	Deskripsi :						
Hr, tgl, pkl,	Refleksi :						
<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;"></td> <td style="text-align: right;">Padang, 28 Februari 2008</td> </tr> <tr> <td>Guru mitra:</td> <td>Dosen:</td> </tr> <tr> <td>Ria Putri Sahana, S.Pd</td> <td>Arie Yulfa, ST</td> </tr> </table>			Padang, 28 Februari 2008	Guru mitra:	Dosen:	Ria Putri Sahana, S.Pd	Arie Yulfa, ST
	Padang, 28 Februari 2008						
Guru mitra:	Dosen:						
Ria Putri Sahana, S.Pd	Arie Yulfa, ST						

2. Curriculum Vitae

a. Ketua Penelitian

CURRICULUM VITAE

Nama/ NIP : Arie Yulfa, ST / 132319230
Tempat / Tgl. Lahir : Padang, 18 Juni 1980
Pangkat/Golongan : Penata Muda ssTk. I/III A
Jurusan : Geografi
Fakultas : Fakultas Ilmu-ilmu Sosial (FIS) UNP
Alamat : Jl. Teknologi VIII/15 Siteba

Pendidikan

	Sekolah	Tempat	Tahun	Keterangan
1	Sekolah Dasar (SD) 05	Padang	1992	Tamat
2	SMPN 12	Padang	1995	Tamat
3	SMAN 3	Padang	1998	Tamat
4	UGM (SI)	Yogyakarta	2004	Tamat

Pengalaman dalam bidang pengabdian masyarakat

1. Pelatihan interpretasi citra untuk guru-guru geografi Kotamadya Padang (LPM, 2007)
2. Pelatihan pemetaan daerah Paraman Ampalu bagi aparat nagari di kecamatan Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat (Mandiri, 2006)
3. Pemetaan hasil tanah untuk keperluan kantor Pajak Bumi dan Bangunan departemen keuangan Daerah Istimewa Yogyakarta (KP-PBB 2001) Pembuatan Sistim Informasi Geografi Potensi daerah Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta (Mandiri, 2004).
4. Pemetaan hasil tanah untuk keperluan kantor Pajak Bumi dan Bangunan departemen keuangan Daerah Istimewa Yogyakarta (KP-PBB 2001)

Padang, 28 Februari 2008
Yang bersangkutan,

Arie Yulfa, ST
NIP: 132 319 23

Anggota

CURRICULUM VITAE

- A. Nama : Ria Putri Sahana, S.Pd
B. Tempat/Tgl. Lahir : Katimahar / 18 Oktober 1984
C. Jenis Kelamin : Perempuan
D. Gol/ Jabatan : --/ Guru SMP Angkasa Padang
E. Alamat Kantor : SMP Angkasa Padang, Jl.Prof.Dr.Hamka Tabing
F. Alamat Rumah : Jl. Bakti Abri No 32 H Kelurahan Btg.Kabung Padang

G. Pendidikan :

No	Sekolah	Tempat	Tahun	Keterangan
1	Sekolah Dasar 17	Kuamang	1997	Tamat
2	SMPN 3	Panti	2000	Tamat
3	SMAN I	Lubuk Sikaping	2003	Tamat
4	UNP (S1)	Padang	2007	Tamat

Padang, 28 Februari 2008
Guru yang bersangkutan,

Ria Putri Sahana, S.Pd