

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam rangka pelaksanaan pembangunan nasional maka tutunan hidup dan kualitas masyarakat Indonesia diarahkan agar mengalami peningkatan dalam berbagai bidang, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional telah menjelaskan bahwa “pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Berdasarkan isi dari Undang-Undang di atas maka pendidikan nasional sebenarnya mempunyai arti penting yaitu untuk membentuk manusia Pancasila yang berkualitas tinggi dan berkepribadian mandiri, sehingga mampu mendukung meningkatnya perkembangan masyarakat, bangsa dan negara Indonesia.

Pendidikan merupakan cara yang dapat ditempuh oleh manusia untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya. Melalui pendidikan, diharapkan dapat membentuk manusia menjadi pribadi dan masyarakat yang terdidik dengan memiliki kecerdasan intelegensi, emosional, dan spiritual yang tercermin dalam aktivitas yang terampil, kreatif dan inovatif. Maka upaya sadar atas pentingnya pendidikan harus mulai dilakukan minimal dari sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan fase yang tepat dalam menanamkan konsep sejak dini.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dalam Pasal 1 Ayat 1 mendefinisikan pendidikan sebagai "... usaha sadar mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta belajar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara". Definisi ini mendorong munculnya paradigma baru dalam praktik pendidikan agar lebih menekankan kepada proses pembelajaran yang komprehensif dan berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas merupakan suatu proses yang dirancang sedemikian rupa sehingga guru mampu mengembangkan seluruh potensi diri siswa sebagai peserta belajar termasuk pengembangan pola dan cara untuk berfikir kritis dan analitis. Untuk mengembangkan pola berfikir siswa seperti demikian itu, maka diadakannya suatu pembelajaran yang dikenal dengan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu teknik dari pembelajaran terpadu yang mengaitkan konsep-konsep dari beberapa mata pelajaran dengan tema sebagai pemersatu. Dengan pembelajaran tersebut, siswa akan terlatih mengkaitkan informasi yang satu dengan informasi yang lain, sehingga dapat menghadapi situasi silang lingkungan, pengetahuan, dan perangkat dengan suasana menyenangkan dan sekaligus menjadikan mereka belajar aktif dan terlibat langsung dalam kehidupan nyata (Suyanto, 2013). Pembelajaran tematik melibatkan guru, siswa, dan sarana yang digunakan selama proses pembelajaran. Pada hakikatnya pembelajaran tematik ini menekankan pada siswa baik secara individual maupun kelompok untuk aktif mencari, menggali, dan menemukan

konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan otentik. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya memerlukan berbagai sarana dan prasarana belajar. Suyanto (2013) menjelaskan bahwa sarana belajar merupakan fasilitas yang mempengaruhi secara langsung keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sarana yang paling membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah media atau alat peraga.

Penerapan pembelajaran tematik diperlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan dan mengatur kegiatan/pengalaman belajar bagi siswa yang lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh. Dan untuk terwujudnya kegiatan pembelajaran yang demikian, pembelajaran tematik ini memerlukan seorang guruyang dapat mengoptimalkan penggunaan media pengajaran yang bervariasi, sehingga akan mudah membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Tanpa alat peraga, sukar rasanya tercapai tujuan yang diharapkan di suatu lembaga pendidikan. Ada beberapa fungsi atau manfaat dari penggunaan alat peraga dalam pembelajaran. Namun alat peraga tidak selamanya menjadikan hasil belajar siswa lebih cepat, lebih meningkat, lebih menarik. Kadang-kadang alat peraga justru menyebabkan siswa gagal dalam belajarnya. Khususnya pada pembelajaran IPS yang sebagian besar siswa menganggap bahwa IPS adalah pelajaran yang membosankan. Akibatnya, prestasi siswa dalam pembelajaran IPS masih relatif rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman konsep secara matang pada siswa serta penggunaan media atau alat peraga yang kurang tepat bahkan berkesan monoton. Oleh karena itu, guru harus cermat dalam memilih alat peraga.

Dalam kegiatan wawancara, guru kelas V di UPTD SDN Tanjungjati 1 Kamal menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran khususnya pada pemahaman materi garis bujur dan garis lintang di pembelajaran 3 Tema 9 Subtema 1 ini guru menggunakan alat bantu media gambar yang tersedia dalam buku ajar. Media gambar yang tersedia pada buku ajar tersebut kurang membantu siswa dalam memahami sebuah konsep dasar dalam materi pelajaran yang diberikan. Selain itu, guru juga menjelaskan dalam proses belajar-mengajar materi garis bujur dan garis lintang guru menginginkan untuk menyediakan atlas atau peta gantung. Namun karena kondisi kelas yang ada pada UPTD SDN Tanjungjati 1 Kamal merupakan bangunan yang tidak kokoh, dikarenakan dindingnya yang lembab, selain itu juga mudah kemasukkan air hujan, itu menjadi penghambat guru menyediakan media. Kondisi kelas demikian yang membuat guru tidak selalu menyediakan media atau alat peraga dalam setiap proses pembelajaran karena khawatir media terkena lembabnya ruang kelas sehingga cepat rusak. Sedangkan peranan media sangat penting untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Pembelajaran dengan tanpa media seperti ini cenderung kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa kesulitan memahami materi garis bujur dan garis lintang.

Proses belajar-mengajar merupakan suatu sistem. Di dalamnya terdapat berbagai komponen pengajaran yang saling terintegrasi untuk mencapai tujuan. Sehubungan dengan itu, peran guru sangat besar dalam usaha penyelenggaraan proses belajar-mengajar tersebut. Guna mencapai hasil belajar yang optimal, semua komponen di dalam proses belajar-mengajar tersebut tidak boleh

diabaikan. Salah satu komponen tersebut adalah penggunaan media dalam pengajaran, yang saling terkait dengan komponen lainnya dalam mencapai tujuan pengajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pokok utama permasalahan dalam pembelajaran IPS materi garis bujur dan garis lintang ini adalah kurangnya perhatian guru dalam merencanakan proses pembelajaran dan menentukan perangkat pembelajaran sehingga memengaruhi hasil belajar peserta didik. Permasalahan pembelajaran yang terjadi harus segera diatasi, sehingga perlu adanya perubahan dalam pembelajaran. Pembelajaran diharapkan lebih mengarah pada kebutuhan siswa yang disesuaikan dengan karakteristik anak SD. Kegiatan siswa harus lebih diperhatikan sehingga siswa tidak lagi dipandang sebagai obyek pembelajaran melainkan sebagai subyek yang aktif. Seorang guru harus kreatif dalam merancang proses pembelajaran, dan harus terampil memilih model pembelajaran yang inovatif, serta harus teliti dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan agar materi ajar dapat tersampaikan dengan baik dan dapat dengan mudah diterima oleh siswa.

Upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk membantu melatih pemahaman siswa dalam menentukan letak suatu daerah melalui garis bujur dan garis lintang yaitu dengan memilih/membuat media pembelajaran yang sesuai dengan fungsi dan manfaat media dalam pembelajaran. Menurut Lithanta dalam Suyanto (2013: 107) media pembelajaran harus berfungsi dapat membuat siswa terangsang, senang, tertarik, dan bersikap positif terhadap materi pelajaran, sehingga minatnya mempelajari materi semakin besar dan membuat siswa lebih

mudah memahami pelajaran yang diberikan. Terutama ketika guru dapat menyajikan konsep abstrak materi pelajaran ke dalam bentuk konkret. Mulyani Sumantri dan Johar Permana yang dikutip oleh Haryanto (2009: 48) juga mengemukakan salah satu tujuan digunakannya media pengajaran yang tepat secara khusus, yaitu dapat memberikan bantuan agar siswa dapat lebih mudah memahami konsep prinsip, sikap dan ketrampilan tertentu. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget pada usia 7-11 tahun masuk pada tahap kognitif operasional konkrit. Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat dikatakan bahwa perkembangan kognitif siswa khususnya kelas V SD berada pada tingkat operasional konkrit. Pada tahap ini seseorang akan berpikir secara sistematis mengenai benda-benda serta peristiwa-peristiwa yang konkrit. Selain sesuai dengan fungsi dan manfaat, penggunaan media juga harus dikaitkan dengan pembentukan konsep, latihan dan penguatan terhadap kemampuan individual, pengukuran, pemecahan masalah, rangsangan berfikir dan berpartisipasi aktif.

Sedangkan upaya dalam penyediaan media pembelajaran dengan kondisi kelas/bangunan yang tidak kokoh dikarenakan dindingnya yang lembab, guru bisa memulai dengan penggunaan media yang sederhana, seperti poster, lukisan, foto, dan lain-lain. Karena dalam membuat media pengajaran ada beberapa kriteria pemilihan media yang perlu dipahami oleh seorang guru, salah satunya ialah kondisi fisik lingkungan kelas yang harus mendukung. Oleh karena itu, perlu diperhatikan baik-baik kondisi lingkungan pada saat merencanakan penggunaan media. Selain itu seorang guru juga harus memahami pola penggunaan media yang tepat. Menurut Suyanto (2013: 109) dalam memilih/membuat alat peraga

untuk memperoleh hasil yang baik, kita harus mempertimbangkan beberapa persyaratan, salah satunya adalah media pembelajaran yang dapat tahan lama, dalam arti media dibuat dari bahan-bahan yang cukup kuat. Sehingga media dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama, karena memiliki bahan kuat dan tidak gampang rusak.

Solusi yang ditawarkan oleh peneliti ialah dengan mengembangkan media pembelajaran Kotak PENSIJAMUR “Peta Provinsi Jawa Timur”. Media ini termasuk kedalam media pembelajaran audio visual 3 dimensi yaitu media yang mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi atau tebal yaitu berupa kotak. Media kotak ini memuat unsur audio recorder yaitu rekaman suara yang menggunakan bahasa verbal atau efek suara music (*sound effect*) dan unsur visual grafis, berupa peta. Menurut Syukur dalam Musfiqon (2015), peta merupakan pengecilan dari permukaan bumi yang digambarkan pada bidang datar dengan menggunakan ukuran dan simbol. Peta mengandung arti komunikasi, artinya merupakan suatu saluran antara pengirim pesan (pembuat peta) dengan penerima pesan (pembaca peta).

Media Peta dapat memberikan nilai yang sangat berarti, terutama dalam membentuk, memperjelas, dan memperkuat pengertian tentang suatu konsep tertentu yang ada pada materi IPS, yakni dalam pemahaman konsep garis bujur dan garis lintang. Disamping itu, dapat menimbulkan daya tarik bagi siswa sehingga dapat membantu siswa lebih terangsang untuk senang belajar IPS dengan demikian diharapkan dapat memberikan serta meningkatkan hasil belajar IPS siswa yang lebih baik.

Peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran Kotak “PENSIJAMUR” ini karena dalam beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu menjelaskan bahwa penggunaan media audio visual 3 dimensi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Asma Desi Ratna Sari dengan judul “Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunungkidul telah memperoleh hasil bahwa penggunaan media peta dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunungkidul.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Dhiniaty Gularso dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Peta Timbul Berbabahan Barang Bekas untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD” juga menunjukkan bahwa media peta berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar terhadap penguasaan materi IPS oleh siswa. Berdasarkan penelitian terdahulu maka pengembangan media Kotak “PENSIJAMUR” ini diasumsikan dapat mempengaruhi keterampilan siswa dalam menentukan letak suatu daerah melalui garis bujur dan garis lintang.

Pengembangan media Kotak “PENSIJAMUR” disajikan dalam bentuk peta. Peta merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Peta ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui gambar yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang

diterima oleh anak-anak akan sama. Pemberian nama Kotak “PENSIJAMUR” bertujuan untuk menarik perhatian siswa karena jika kotak biasanya tempat menyimpan sesuatu maka dalam Kotak “PENSIJAMUR” ini berisi peta provinsi Jawa Timur lengkap dengan alat ukur untuk memudahkan siswa menentukan garis bujur dan garis lintang letak suatu daerah di provinsi Jawa Timur. Siswa diajak untuk melihat dan praktik langsung cara menentukan garis bujur dan garis lintang secara konkrit dalam media Kotak “PENSIJAMUR” ini agar imajinasi mereka semakin terarah, sehingga siswa dapat menemukan gambaran dan konsep dari pemahaman materi garis bujur dan garis lintang. Dan kotak dari “PENSIJAMUR” ini dibuat dengan bahan yang cukup tahan lama, yaitu berupa kayu yang dirangka/dibentuk kotak dengan kerang besi, sehingga selain bisa tahan lama juga dapat mempermudah penyimpanannya.

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas maka untuk memberikan perhatian pada pembelajaran materi garis bujur dan garis lintang untuk siswa kelas V SD, peneliti tertarik mengembangkan media Kotak “PENSIJAMUR” dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Kotak “PENSIJAMUR” Peta Provinsi Jawa Timur Pada Pembelajaran IPS Tema 9 Sub Tema 1 Kelas V Semester II UPTD SDN Tanjungjati 1 Kamal”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Kotak “PENSIJAMUR” Peta Provinsi Jawa Timur pada pembelajaran IPS tema 9 sub tema 1 kelas V semester II UPTD SDN Tanjungjati 1 Kamal.

2) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Kotak "PENSIJAMUR"

Peta Provinsi Jawa Timur pada pembelajaran IPS tema 9 sub tema 1 kelas V semester II UPTD SDN Tanjungjati 1 Kamal.

3) Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran Kotak "PENSIJAMUR"

Peta Provinsi Jawa Timur pada pembelajaran IPS tema 9 sub tema 1 kelas V semester II UPTD SDN Tanjungjati 1 Kamal.

1.3 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran dalam pelajaran IPS khususnya materi garis bujur dan garis lintang, media pembelajaran ini disebut Kotak "PENSIJAMUR". Pengembangan media pembelajaran mengacu pada materi pokok IPS dalam Pembelajaran Tematik tentang pokok bahasan garis bujur dan garis lintang dengan Tema Benda-Benda di Sekitar Kita Subtema Benda Tunggal dan Campuran untuk SD Kelas V. Media pembelajaran tersebut merupakan media pembelajaran dua dimensi, media ini disajikan tanpa proyeksi. Media pembelajaran Kotak "PENSIJAMUR" termasuk dalam jenis model media pembelajaran audio visual 3 dimesi, yaitu media kotak yang memuat pesan *verbal* dan unsur visual berupa peta provinsi Jawa Timr.

Bentuk dari media Kotak "PENSIJAMUR" yaitu kotak yang didalamnya memuat peta provinsi Jawa Timur. Objek tersebut disusun secara jelas dan konkrit sehingga membentuk sebuah peta provinsi Jawa Timur yang lengkap dengan alat ukur untuk memudahkan siswa menentukan garis bujur dan garis lintang letak suatu daerah di provinsi Jawa Timur. Perancangan media pembelajaran dibuat dengan menyerupai peta yang dilengkapi dengan angka yang menunjukkan garis

bujur dan garis lintang di sisi-sisi peta, sehingga dengan melihat, memperhatikan, dan mencoba mempraktikkan cara penggunaan media yang disajikan maka diharapkan siswa dapat menentukan letak suatu daerah di provinsi Jawa Timur sesuai dengan garis bujur dan garis lintang yang ditampilkan dalam media.

Cara pembuatan dan penggunaan media dikatakan sederhana karena pendidik dapat membuat sendiri media Kotak “PENSIJAMUR” ini dengan bahan-bahan yang berada di lingkungan sekitar yang mudah didapatkan. Alat yang digunakan untuk mempermudah proses pembuatan media yaitu gunting, cutter, akrilik, dan lain sebagainya. Sedangkan bahan yang diperlukan antara lain; triplek/kayu, lem, dan kertas cetak. Penggunaan media di dalam kelas juga dapat mengurangi penjelasan secara verbal, karena guru hanya menjelaskan poin-poin penting dalam materi yang disampaikan selanjutnya siswa diminta memperhatikan media kemudian praktik menentukan letak suatu daerah di provinsi Jawa Timur berdasarkan garis bujur dan garis lintang yang ditampilkan dalam media pembelajaran.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran diharapkan dapat menkonkritkan pemahaman siswa, sehingga dapat mengasah dan melatih keterampilan siswa dalam mencari, menggali, dan menemukan nama-nama kota serta menentukan letak suatu kota/daerah di provinsi Jawa Timur berdasarkan garis bujur dan garis lintang.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di muka, maka penelitian ini dilakukan untuk memperoleh beberapa manfaat berikut:

1) Manfaat Teoretis

Menambah referensi untuk memperkuat teori dalam bidang pendidikan yaitu tentang pengembangan media pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi siswa

Membantu siswa memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan perhatian belajar siswa serta keterampilan menentukan letak kota/daerah di provinsi Jawa Timur berdasarkan garis bujur dan lintang.

Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta secara konkrit sesuai dengan materi dan konsep yang ada pada media .

b) Bagi Guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Memberikan sumbangan pemikiran dan motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran.

c) Bagi Sekolah

Menjadi alternatif contoh pengembangan media untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran di sekolah.

d) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti untuk memecahkan masalah-masalah yang ada di lapangan.

Menerapkan teori yang sudah diperoleh ke dalam kehidupan nyata.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Masalah

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget bahwa anak usia 7-11 tahun berada dalam tahap operasional konkrit, maka dapat diasumsikan bahwa

media pembelajaran Kotak “PENSIJAMUR” ini dapat digunakan dalam pembelajaran IPS tentang materi garis bujur dan garis lintang untuk siswa kelas V SD. Adanya media pembelajaran Kotak “PENSIJAMUR” dapat membantu terciptanya proses pembelajaran yang menyerupai keadaan sesungguhnya.

Penelitian pengembangan produk ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu:

- 1) Pemanfaatan media pembelajaran terbatas pada mata pelajaran IPS dalam materi garis bujur dan garis lintang
- 2) Uji coba media secara terbatas hanya pada validator ahli dan siswa kelas V.
- 3) Media ini hanya sampai pada uji pemakaian pada kelompok besar dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.
- 4) Produksi masal hanya terbatas untuk SD yang digunakan untuk penelitian sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan yang telah diurai di atas.

1.6 Definisi Operasional

Berikut ini akan dijabarkan secara jelas tentang definisi operasional beberapa istilah yang terkait dalam konsep pokok penelitian dan pengembangan yaitu:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan akan memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran baik bagi guru dan siswa.

Melalui media pembelajaran guru dapat menyamakan persepsi setiap siswa dalam kelas, sehingga pemahaman mereka semua sama dan jelas. Secara

menyeluruh siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan konsep yang benar. Maka dapat disimpulkan dengan adanya bantuan media pembelajaran maka proses pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sama bagi semua siswa sehingga materi lebih mudah dipahami.

2. Media Pembelajaran Kotak “PENSIJAMUR”

Media pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini termasuk kedalam media audio visual 3 dimensi yang langsung disajikan tanpa proyeksi. Media pembelajaran Kotak “PENSIJAMUR” ini menyajikan tiruan dari objek sebenarnya (permukaan bumi yang digambarkan dalam bentuk peta). Guru dapat menggunakan media ini dalam materi garis bujur dan garis lintang, sehingga siswa dapat melihat dan praktik langsung cara menentukan garis bujur dan garis lintang secara konkrit dalam media Kotak “PENSIJAMUR” ini. Siswa dapat mengamati media dari segala arah agar lebih dapat mengasah keterampilan dalam mencari, menggali, dan menemukan kota-kota yang pernah dikunjungi serta menentukan letak suatu kota/daerah di provinsi Jawa Timur berdasarkan garis bujur dan garis lintang.

3. Materi Garis Bujur dan Garis Lintang

Materi garis bujur dan garis lintang yang difokuskan dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa untuk mencari, menggali, dan menemukan kota-kota yang pernah dikunjungi serta menentukan letak suatu kota/daerah di provinsi Jawa Timur berdasarkan garis bujur dan garis lintang. Aspek ini dikembangkan untuk anak kelas V SD terkait salah satu tujuan pembelajaran pembelajaran 3 tema 9 subtema 1 yaitu dengan kegiatan mengamati peta Provinsi Jawa Timur, siswa

dapat mengidentifikasi/menentukan letak geografis daerah-daerah di Jawa Timur dengan tepat, dengan kegiatan latihan menunjukkan letak geografis suatu daerah, siswa dapat menunjukkan dan menuliskan garis lintang dan garis bujur suatu daerah dengan tepat.

Hasil belajar dapat menunjukkan dan menuliskan garis lintang dan garis bujur suatu daerah, siswa diukur dengan adanya tes secara individu untuk dapat menjelaskan peta wilayah Provinsi Jawa Timur, menyebutkan nama daerah-daerah di Jawa Timur, dan menunjukkan letak kota pada peta dengan tepat, lalu menuliskan letaknya berdasarkan garis bujur dan garis lintang yang ada pada media Kotak “PENSIJAMUR” yang sudah dikembangkan oleh pengembang.