

LAPORAN CLASSROOM ACTION RESEARCH



**PEMBELAJARAN MODEL KULPONSİ DENGAN MENGGUNAKAN
KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MAHASISWA
DALAM PEMETAAN DATA STATISTIK PADA MATA KULIAH
KARTOGRAFI TEMATIK**

*(Study of Model Kulponsi by Using Computer To Increase Ability of Student in
Mapping of Statistical at Thematic Cartography Lesson)*

Oleh:

Drs. Agus Dwi Martono, M.Si.

**FAKULTAS GEOGRAFI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2008

LEMBAR PENGESAHAN CLASSROOM ACTION RESEARCH

1. a. Judul Penelitian : Pembelajaran Model Kulponsi Dengan Menggunakan Komputer Untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Pemetaan Data Statistik Pada Mata Kuliah Kartografi Tematik
- b. Bidang Ilmu : Geografi / Kartografi
2. Ketua Peneliti :
 - a. Nama Lengkap : Drs. Agus Dwi Martono, M.Si.
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. Pangkat/Gol/NIK : Penata / III D / 330
 - d. Jabatan Fungsional : Lektor
3. Alamat Ketua Peneliti :
 - a. Alamat Kantor : Fakultas Geografi UMS
Jln. A. Yani Tromol Pos I Pabelan Kartasura
Surakarta 57102 Telp. (0271) 717417
 - b. Alamat Rumah : Suruh, Karanglo, Polanharjo, Klaten 57474
Telp. (0272) 551662
4. Lokasi Penelitian : Fakultas Geografi UMS
5. Lama Penelitian : 8 bulan
6. Biaya Penelitian :
 - Sumber PHK – A2 : Rp 20.000.000,-
 - Sumber lain : Rp –

Mengetahui
Dekan Fak. Geografi UMS

(**Drs. Yuli Priyana, M.Si.**)

Koordinator PHK – A2

(**Drs. Alif Noor Anna, M.Si.**)

Ketua Peneliti

(**Drs. Agus Dwi martono, M.Si.**)

PIC Aktivitas E

(**Dra. Retno Woro Kaeksi**)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dana dari KPIPT Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2008.

Penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar karena bantuan dan kerjasama dari beberapa pihak, oleh karena itu dengan ini kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Geografi Universitas Muhammadiyah Surakarta dan penanggung jawab program E PHK – A2 yang telah member kesempatan kepada kami untuk melakukan penelitian (PTK), yang merupakan sesuatu yang baru pertama kami laksanakan.
2. KPIPT Dirjen Dikti yang telah memberikan pendanaan dalam penelitian ini.
3. Para asisten mata kuliah Kartografi Tematik yang telah dengan ikhlas membantu dalam pelaksanaan penelitian ini; Dita dan Ucup.
4. Para mahasiswa Angkatan 2007 yang dengan senang hati menjadi sasaran penelitian sehingga proses penelitian dapat berjalan lancar.

Semoga amal budi Bapak/Ibu dan Saudara-saudara semua mendapat balasan dari Allah SWT.

Akhirnya kami Cuma berharap kritik dan saran dari semua pembaca demi sempurnanya laporan.

Surakarta, Desember 2008

Ketua Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi.....	iv
Abstrak	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Pentingnya Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
A. Media Pembelajaran.....	5
B. Keunggulan Komputer	6
C. Mata Kuliah Kartografi Tematik.....	6
D. Media Pembelajaran Kartografi Tematik.....	10
E. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kulponasi	11
F. Penelitian yang Relevan.....	17
G. Perumusan Hipotesis Tindakan.....	18
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	19
A. Setting Penelitian dan Gambaran Subyek Penelitian	19
B. Metode Penelitian yang Dilakukan	19
C. Personel yang Terlibat dalam Tindakan	20
D. Data dan Cara Pengumpulan Data	20
E. Prosedur Penelitian.....	21
F. Analisis Data dan Refleksi	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN TINDAKAN	25
A. Hasil Penelitian	25

	B. Pembahasan.....	30
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	32
	A. Kesimpulan	32
	B. Saran.....	32
	DAFTAR PUSTAKA	33
	LAMPIRAN	

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam proses pembelajaran pemetaan data statistik serta kinerja dosen dalam pembelajaran desain simbol pada mata kuliah kartografi tematik. Dosen menggunakan media komputer sebagai mediator sumber belajar dalam proses pembelajaran. Setting penelitian adalah mahasiswa semester gasal yang mengambil mata kuliah kartografi tematik di Fakultas Geografi Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) Tahun 2008/2009.

Pembelajaran KULPONSI dengan media komputer menunjukkan bahwa mahasiswa menjadi lebih aktif, kreatif dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan kerja kelompok (setiap kelompok 2 orang) untuk menemukan pengalaman belajar. Pada akhir kegiatan terlihat bahwa potensi yang dimiliki mahasiswa dapat diaktualisasikan secara optimal, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Hasil tes juga menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh mahasiswa meningkat secara signifikan. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran kulponsi dengan media komputer selain lebih menarik juga dapat meningkatkan kreatifitas dalam berimprovisasi dikalangan mahasiswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kulponsi dengan menggunakan komputer kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik dan penuh dengan kreativitas serta bermakna karena mahasiswa dalam posisi sebagai subyek belajar. Sementara dosen berfungsi sebagai fasilitator dan motivator.

Kata kunci: Kulponsi; media komputer; pembelajaran desain simbol; menarik; kreatif.

Study of Model Kulponi by Using Computer To Increase Ability of Student in Mapping of Statistical at Tematic Cartography Lesson

By Drs. Agus Dwi Martono, M.Si.

This research aim to increase ability of student in process of mapping study of statistical and lecturer performance in study of symbol design tematic cartography lesson of lecturer applies computer media as mediator source of learning in process of study of setting research is odd semester student taking eye kuliah tematic cartography in Geography Faculty of UMS The year 2008/2009.

Study of KULPONSI with computer media indicates that student to become more active, creative in process of study exploiting team-work (every group of 2 people) to find experience of learning. By the end of activity seen that potency owned by student can be diaktualisasikan in an optimal fashion, either from cognitive aspect, affective, and also psychomotor.

Result of test also indicates that value obtained by student to increase in signifikan. This thing proves that study model of kulponi with computer media besides more interestingly also can increase creativity in berimprovisation is circle by student. So inferential that study of kulponi by using study activity computer earns more draws and full of creativity and has a meaning because student in position of as learning subject. Whereas functioning lecturer as fasilitator and motivator.

Keyword: Kulponi; computer media; study of symbol design; draws; creative.