

JAVA IN PUMA (POP UP MAP)

Theo Prastomo Soedarmodjo

Teknik Geomatika, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Intitut Teknologi Sepuluh Nopember

Abstract

Indonesia is a country rich islands cultural diversity. This leads to a lot of other nations came to Indonesia to enjoy the beauty of Indonesian culture and learning. But the Indonesian people themselves are less familiar with their own culture so much territory and national culture in claims by other nations. Therefore we aim to provide knowledge about the area and culture through the medium of JAVA IN PUMA (POP UP MAP) with a fun simulation method to produce a generation that knows the area and understands his homeland in the uniqueness of its culture.

1. PENDAHULUAN

Peta merupakan gambaran muka bumi dalam bidang datar . Peta digunakan sebagai alat atau media untuk menunjukkan posisi atau lokasi relatif (letak suatu tempat dalam hubungannya dengan tempat lain) di permukaan bumi. Peta yang sekarang sering kita lihat dan jumpai baik di toko buku, di Instansi, Perguruan Tinggi dan sebagainya pada saat ini umumnya memiliki penampilan yang relatif sama. Keberadaan peta pada zaman sekarang tidak terlalu banyak mengalami perubahan dari segi penampilan. Hanya dihiasi dengan warna-warni supaya terlihat menarik.

Pada hasil wawancara kami kepada 7 orang, mereka berpendapat bahwa peta yang pada umunya datar jika diperuntukkan kepada anak usia SD akan membosankan mereka. Alasannya anak usia Sekolah Dasar cenderung ingin barang/ benda yang sederhana dan menarik dan bisa dibuat mainan. Menurut pendapat mereka, peta yang dibuat seperti miniature/ 3 dimensi dapat membantu anak usia Sekolah Dasar untuk memahami peta dengan cara yang menarik.

Oleh karena itu, kami ingin melakukan suatu inovasi dalam memperkenalkan peta yang berupa “*JAVA IN PUMA (Pop Up Map)*”. Suatu media peta yang menggabungkan unsur seni, pengetahuan, dan teknologi. Peta ini juga di

lengkapi dengan e-pen yang bertujuan untuk memberikan informasi penting mengenai daerah-daerah yang terdapat di dalam peta. Tidak hanya itu, e-pen juga menjelaskan ciri khas dari daerah tersebut. Hal ini sangat membantu masyarakat untuk lebih memahami daerah-daerah di Jawa, yang secara tidak langsung bisa meningkatkan rasa nasionalisme terhadap Negara

Tujuan dari Program kreativitas Mahasiswa bidang Pengabdian Masyarakat (PKMM) ini adalah:

- a. Mengidentifikasi hal-hal apa saja yang membuat para siswa usia Sekolah Dasar jenuh terhadap pelajaran yang terkait dengan peta
- b. Memberikan solusi/ cara yang tepat untuk mengatasi kejenuhan anak usia Sekolah Dasar terhadap pelajaran yang berkaitan dengan peta
- c. Menjelaskan manfaat dari media media Java in PUMA terhadap pembelajaran anak usia Sekolah Dasar tentang peta.

2. METODE

Pengumpulan fakta dan informasi

Melakukan survei mengenai pemahaman siswa sekolah dasar dalam mengenal budaya dan daerah yang ada di Indonesia, khususnya di pulau Jawa. Melakukan

survei seberapa efektif pengenalan Java in Puma, peta *pop up* di SD Muhammadiyah 26 Keputih. Survei dilakukan dengan pemberian kuisioner kepada siswa SD Muhammadiyah 26 Keputih yang duduk di kelas 5.

Permohonan Izin kepada Sekolah Dasar sasaran untuk melaksanakan Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat (PKMM).

Perencanaan teknis pelaksanaan program

Menyusun rencana pelaksanaan metode penyelesaian terhadap masalah kurangnya sosialisasi mengenai batas-batas wilayah Negara Indonesia kepada siswa-siswi tingkat Sekolah Dasar. Sehingga nantinya diharapkan siswa-siswi dapat mengetahui dan memiliki rasa cinta Indonesia.

Pada tahap ini kami telah membuat desain untuk peta Pop Up. Dimana kami melakukan perubahan rencana awal. Kami hanya membuat satu peta DIY saja karena sulitnya pengaplikasian pop up pada peta dengan desain yang semenarik mungkin yang dapat menarik minat siswa-siswi untuk belajar peta sehingga kami memfokuskan untuk membuat satu provinsi yang benar-benar semenarik mungkin dan sulitnya untuk menyesuaikan peta secara detail dengan skala dan perbandingan lainnya dengan pop up yang akan di letakkan di peta.

Persiapan Peralatan Teknis

Membeli Peralatan yang dibutuhkan dan memohonkan izin kepada Sekolah Dasar sasaran untuk melaksanakan Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat (PKMM).

Pada tahap ini terjadi masalah pada pembelian alat e-pen.

Pembuatan Java In PUMA

Membuat Java in Puma yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak dalam bentuk peta *Pop up*.

Launching dan Memperkenalkan Java in Puma di Sekolah Sasaran

Mengadakan *launching* Java in PUMA di sekolah sasaran dengan mengundang Kepala Sekolah, Guru, dan Staff di sekolah tersebut. Dan mengenalkannya kepada parasiswa di sekolah tersebut, sehingga mereka dapat mengenali budaya dan daerah yang ada di Pulau Jawa dengan mudah dan menyenangkan.

Pemberian Materi dan Simulasi

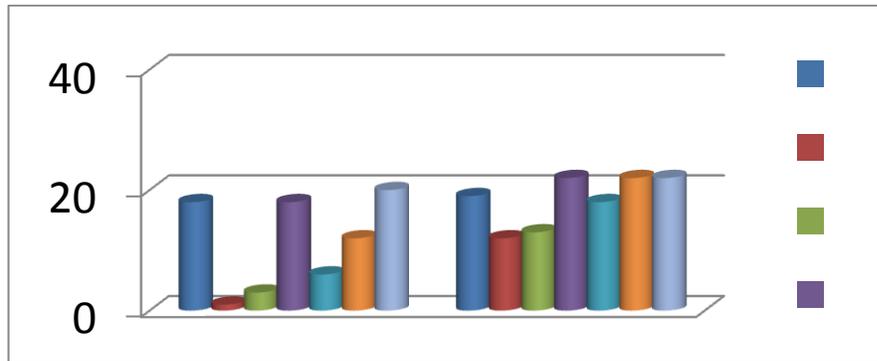
Memberikan demo atau mempresentasikan Java in PUMA kepada siswa-siswi Sekolah Dasar Muhammadiyah 26 Keputih secara menarik dan jelas, agar para siswa dapat memahami bagaimana cara membaca peta dengan mudah dan menyenangkan. Serta memberikan pertanyaan atau soal kepada siswa-siswi seberapa luas pengetahuan mereka tentang wilayah, ciri khas dan kebudayaan yang ada di Jawa.

Evaluasi program

Melaksanakan *review* dan evaluasi terhadap setiap kegiatan yang telah dilakukan serta mengevaluasi Java in PUMA dapat diterima dengan baik oleh siswa dan membuat siswa-siswi mudah memahami tentang Peta Pulau Jawa. Keberhasilan ditandai dengan bertambahnya pengetahuan siswa-siswi setiap SD Muhammadiyah 26 di Surabaya tentang wilayah dan apa yang ada di Pulau Jawa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang kami lakukan selama 6 bulan ini mendapatkan hasil yang diperoleh dari pemberian kuisioner kepada sekolah yang dituju selama pelatihan yang kami lakukan. Berikut Grafik hasil kuesioner.



Dari Grafik di atas terlihat perubahan pada siswa-siswi yang telah kami lakukan sosialisasi. Terjadi peningkatan yang cukup besar sekitar 31% dari total semua jawaban soal. Siswa-siswa SD Muhammadiyah keputih Surabaya merasa lebih tertarik belajar tentang peta dengan menggunakan media JAVA IN PUMA ini karena mereka dapat memvisualisasikan apa yang ada pada peta tersebut dengan melihat tanpa perlu terlalu keras mengingat.

Berikut ini adalah detail alat yang terdiri dari beberapa bagian.

a. Peta



b. Pop Up Map (PUMA)



3. Recorder and Speaker + E-pen



4. KESIMPULAN

Proses belajar dalam sekolah sangat berpengaruh pada kualitas siswanya terutama pada peningkatan prestasi. Pendidikan di Indonesia masih kurang dalam hal metode pembelajaran yang seharusnya berbasis pada inovatif dan kreatif agar dapat di tangkap oleh anak-anak. Oleh karena itu perlu ada metode pembelajaran tentang geografi atau pemetaan yang unik, agar dapat memenuhi pengetahuan para siswa-siswi tentang pemahaman wilayah dan tempat-tempat yang ada di kota-kota di Indonesia.

Dari hal yang dibahas sebelumnya, tampak bahwa:

- a. Pemahaman dan Tingkat Kesenangan Siswa Terhadap Pelajaran Geografi Berdasarkan hasil survey pada siswa kelas V dari SD Muhammadiyah 26, didapatkan hasil bahwa tingkat pemahaman dan tingkat kesenangan siswa terhadap pelajaran geografi masih sangat kurang.
- b. Berdasarkan hasil yang ingin dicapai dari evaluasi adalah siswa diharapkan mulai menyukai dan antusias dalam mempelajari peta wilayah Indonesia. Oleh karena itu perlu dilakukan penilaian kognitif dan psikomotorik siswa untuk mengetahui perkembangan siswa terkait pandangan dan pemahaman terhadap Peta.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan

Program Kreatifitas Mahasiswa bidang pengabdian masyarakat Java In Puma memberikan pengaruh pada pemahaman dan pengetahuan bagi siswa-siswi saat proses belajar-mengajar. Java In Puma juga memberikan simulasi tentang kebudayaan dan ke-khasan kota-kota di Indonesia.