

# KEMAMPUAN MENENTUKAN ARAH MATA ANGIN PADA SISWA KELAS I SD MUHAMMADIYAH 4 BATU

## ABILITY TO DETERMINE THE WIND DIRECTION TO THE FIRST GRADE STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL (SD) MUHAMMADIYAH 4 BATU

Lilis Wahyuningrum  
SD Muhammadiyah 4 Batu  
Email: [liliswahyuningrum@yahoo.com](mailto:liliswahyuningrum@yahoo.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan penerapan permainan *Treasure Hunt* dalam meningkatkan kemampuan menentukan arah mata angin. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Subyek penelitian adalah siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 4 Batu. Sumber data primer berasal dari siswa melalui tes unjuk kerja dengan cara menghadap arah mata angin sesuai instruksi. Sedangkan sumber data sekunder adalah data nilai karakter siswa pada saat pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan data kuantitatif dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran di kelas, dengan menggunakan media kompas dan metode bermain *Treasure Hunt* terjadi peningkatan hasil evaluasi belajar baik secara individu maupun klasikal. Hal ini terjadi karena siswa diajak bermain sambil belajar, sehingga mereka mempunyai pengalaman yang menyenangkan dan mengasyikkan meskipun ada tugas yang harus dikerjakan. Jadi kemampuan menentukan arah mata angin pada siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 4 Batu dapat ditingkatkan melalui penerapan permainan *Treasure Hunt*. Dan penerapan permainan *Treasure Hunt* dapat meningkatkan kemampuan siswa menentukan arah mata angin sebesar 18,8% yaitu dari siklus I 65,6% meningkat menjadi 84,4% pada siklus 2.

**Kata kunci:** Permainan *Treasure Hunt*, Kemampuan Menentukan Arah Mata Angin

### Abstract

The research is purposed to describe the implementation of *Treasure Hunt* game in improving the ability to determine the wind direction. The research is using classroom action research design consisted of two cycles. The subject of the research is the first grade students at SD Muhammadiyah 4 Batu. The primary data is collected from the students' work method test by facing the direction as instructed. The secondary data is a score on the students' characters during the learning activities. The data analysis technique used in this research is descriptive comparative analysis by comparing the quantitative data from the pre-treatment state, cycle I, and cycle II. The findings showed that the learning activities in class by using the compass and *Treasure Hunt* game media is showing an improvement to the learning evaluation both in individual and classical. The findings is a result of the approach playing while studying to give the students a fun experience while still concerning on the task. The ability to determine the wind direction to the first grade students of SD Muhammadiyah 4 Batu can be improved through the implementation of *Treasure Hunt* game. The implementation of *Treasure Hunt* game itself can improve the ability of the students in determining the wind direction with the score 18.8% taken from the cycle I 65.6% improved to 84.4% in cycle II.

Key words: *Treasure Hunt* game, Ability to determine the wind direction