



**PEMANFAATAN KARTU ATENG UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI
BELAJAR PADA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGERI 14
PINCURAN VII TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Rina Triana¹⁾

¹SDN 14 Pincuran VII

email: rinatrian@gmail.com

Abstract

The background of this research is the low score of social studies subject compared to the set KKM. This study aims to see the success of the learning process using the Ateng Card in social studies learning about the socio-cultural geographical conditions of ASEAN countries. The research was carried out using classroom action research methods in class VI students at SDN 14 Pincuran VII. This research was conducted in two cycles. Each cycle consists of planning (Planning), implementation (Acting), Observation (Observing), and Reflection (Reflecting). The subjects of this study were 29 students of class VI at SDN 14 Pincuran VII, Ampek Angkek District. Data collection techniques using observation, written tests and documentation. Observations are used to obtain information about student activity in participating in learning. Written tests are used to measure student achievement after learning. Based on the research carried out, it can be concluded that learning using the Ateng Card can increase students' activeness in working together and can increase students' understanding of learning material by increasing student learning outcomes in social studies subjects about socio-cultural geographical conditions of ASEAN countries in class VI SDN 14 Pincuran VII in 2022. This can be seen from the results of each cycle which has increased, namely the average class value in cycle I was 69.62, increasing to 73.51 in cycle II. The percentage of students who reached the standard of completeness also increased in cycle I by 88.88% (Good Category), increased to 91.67% (Special Category) in cycle II.

Keywords: Kartu_Ateng, Achievement_Learning.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dari masih rendahnya nilai mata pelajaran IPS dibandingkan dengan KKM yang ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran menggunakan *Kartu Ateng* pada pembelajara IPS tentang kondisi geografis sosial budaya negara-negara ASEAN. Penelitian dilaksanakan dengan metode penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VI di SDN 14 Pincuran VII. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari perencanaan (*Planning*), pelaksanaan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 14 Pincuran VII Kecamatan Ampek Angkek yang berjumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes tertulis dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mendapatkan informasi tentang keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Tes tertulis digunakan untuk mengukur pencapaian siswa setelah pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Kartu ateng* ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam bekerja sama dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS tentang kondisi geografis sosial budaya negara-negara ASEAN di kelas VI SDN 14 Pincuran VII tahun 2022. Hal ini dapat dilihat dari hasil tiap siklus mengalami peningkatan yaitu diperoleh

nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 69,62 meningkat menjadi 73,51 pada siklus II. Presentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan juga meningkat pada siklus I sebesar 88,88% (Kategori Baik), meningkat menjadi 91,67% (Kategori Istimewa) pada siklus II.

Kata kunci: Kartu_Ateng, Prestasi_Belajar.

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan pembelajaran tidak semua anak didik mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama. Daya serap peserta didik terhadap bahan yang diberikan juga bermacam-macam, ada yang cepat, ada yang sedang, dan ada yang lambat. Faktor intelegensi mempengaruhi daya serap anak didik terhadap bahan pelajaran yang diberikan oleh guru. Pembelajaran akan bermakna jika anak mengalamia sendiri apa yang dipelajarinya. Karena itu setiap guru harus memahami benar tentang tujuan mengajar, secara khusus memilih dan menentukan metode mengajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, cara memilih, menentukan dan menggunakan alat peraga, cara membuat tes dan menggunakannya, dan pengetahuan tentang alat-alat evaluasi.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan guru dengan baik, maka proses pembelajaran kontekstual, guru akan memulai membuka pelajaran dengan menyampaikan kata kunci, tujuan yang ingin dicapai, baru memaparkan isi dan diakhiri dengan memberikan soal-soal kepada siswa.

Dalam mencapai Tujuan Pembelajaran pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar, khususnya di SDN 14 Pincuran VII masih banyak

mengalami kesulitan. Hal ini terlihat dari masih rendahnya nilai mata pelajaran IPS dibandingkan dengan KKM yang ditetapkan. Bertitik tolak dari hal tersebut di atas perlu pemikiran-pemikiran dan tindakan-tindakan yang harus dilalukan agar siswa dalam mempelajari konsep-konsep IPS tidak mengalami kesulitan, sehingga tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai dengan baik dan hasilnya dapat memuaskan semua pihak.

Keadaan ini mendorong peneliti untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Ateng Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS pada siswa kelas VI SDN 14 Pincuran VII Tahun Pelajaran 2021/2022”, dengan harapan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya peningkatan prestasi belajar dan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep IPS yang ditunjukkan oleh adanya peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan peningkatan nilai ulangan hariannya.

Dalam mengajarkan IPS perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami suatu konsep. Bila menggunakan media pembelajaran, supaya diperhatikan agar alat peraga itu, antara lain (Ruseffendi, 1988:3): 1) tahan lama, 2) Bentuk dan warnanya menarik, 3) sederhana dan mudah diolah

(tidak rumit), 4) ukurannya sesuai (seimbang) dengan ukuran fisik anak, 5) disajikan dalam bentuk real (nyata), gambar atau diagram konsep IPS, 6) sesuai dengan konsep, 7) dapat menunjukkan konsep IPS dengan jelas, 8) peragaan itu supaya merupakan dasar bagi tumbuhnya konsep abstrak, 9) dapat dimanipulasi yaitu dapat diraba, dipegang, dipindah, dan diutak-atik, atau dipasang dan dilepas sehingga siswa dapat belajar kreatif baik sendiri maupun berkelompok.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk dapat meningkatkan pemahaman dan pengamalan konsep IPS. Dengan meningkatnya pemahaman dan pengamalan konsep semangat kepahlawanan dan cinta tanah air, pada akhirnya akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Disamping itu pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS juga akan membantu guru dalam menerapkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah Kartu Ateng. Kartu Ateng adalah salah satu media pembelajaran untuk bermain dan belajar lebih dalam tentang kenampakan sosial negara-negara tetangga Indonesia di wilayah Asia Tenggara dengan cara yang menyenangkan. Kartu ini berbentuk persegi panjang dengan ukuran 4 x 5 cm, dibagi menjadi 2 bagian. Sisi yang satu ditulis berupa nama-nama negara di Asia Tenggara, sedangkan sisi yang lain adalah nama-nama ibukota negara, mata uang, bendera, bahasa resmi dan lagu kebangsaan serta nama-nama

kenampakan alam dari negara-negara tersebut. Kita dapat menggunakan kartu domino, dengan menutup kartu tersebut dengan kertas manila menggunakan lem.

Aturan kerja yang mesti harus diperhatikan dalam memainkan Kartu Ateng ini adalah sebagai berikut :

1. Aturan permainannya hampir sama seperti bermain kartu domino.
2. Pemain maksimal 4 orang
3. Kartu hitung mula-mula diacak kemudian dibagi kepada pemain sampai habis.
4. Untuk menutup satu bagian dari kartu, kita harus mencocokkan nama negara dengan nama-nama ibukota negara, mata uang, bendera, bahasa resmi dan lagu kebangsaan serta nama-nama kenampakan alam negara-negara tersebut.

Contoh:

Vietnam	Rangoon
---------	---------

Malaysia	Dong
----------	------

Negaraku

Negaraku merupakan lagu kebangsaan Malaysia. Maka Negaraku dapat ditutup dengan Malaysia, atau

sebaliknya Malaysia dapat ditutup dengan Negaraku. Dong merupakan mata uang Negara Vietnam, maka Dong dapat ditutup dengan Vietnam, atau sebaliknya Vietnam dapat ditutup dengan Dong.

5. Permainan dapat berakhir jika minimal tinggal 1 pemain yang masih memegang kartu dan atau keseluruhan pemain sudah tidak bisa menutup kartu yang ada dengan kartu yang mereka pegang.
6. Pemenang adalah pemegang kartu yang paling cepat habis dan atau paling sedikit.

Robert L. Ebel dalam Saifuddin Azwar (2007:14), menyatakan bahwa fungsi utama tes prestasi di kelas adalah mengukur prestasi belajar para siswa.

Prestasi didefinisikan sebagai kemampuan, ketrampilan dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu hal (Arifin, 1993:3). Prestasi merupakan bukti keberhasilan usaha yang dapat dicapai (Winkel, 1993:24). Pengertian prestasi di atas menekankan pada hasil yang dicapai dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan atau diciptakan dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun kelompok dalam bidang kegiatan tertentu dan bersifat menyenangkan hati.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 14 Pincuran VII, semester dua tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 14 Pincuran VII, pada semester dua tahun ajaran 2020/2021 bulan September sampai bulan Oktober tahun 2021.

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini meliputi empat kegiatan, yaitu : (1) Tahap perencanaan tindakan (*Plan*), (2) Tahap pelaksanaan atau tindakan (*Action*), (3) Tahap pengamatan (*Observation*), (4) Tahap perenungan (*Reflective*).

Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut:

1. Aktifitas belajar IPS siswa mengalami peningkatan ditandai dengan jumlah siswa yang aktif lebih dari 40%.
2. Prestasi belajar IPS siswa mengalami peningkatan ditandai dengan jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar lebih dari 60%.

Untuk keperluan pengumpulan data tentang proses dan hasil yang dicapai dipergunakan Nilai Ulangan Harian IPS Siswa, Tes Prestasi Belajar, Lembar Observasi, Jurnal Siswa dan Foto.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data Aktifitas Belajar IPS Siswa
Data aktifitas belajar IPS siswa diperoleh melalui lembar observasi. Hasil observasi ini kemudian dianalisis untuk melihat aktifitas-aktifitas apa saja yang muncul selama pembelajaran IPS dengan metode permainan Kartu Ateng berlangsung.

Untuk melihat tingkat aktifitas belajar IPS siswa, selanjutnya dilakukan penskoran terhadap aktifitas-aktifitas yang muncul dengan cara menghitung persentase dari tiap-tiap aktifitas selama pembelajaran IPS dengan metode permainan berlangsung. Untuk menghitung persentase dari lembar observasi dapat digunakan rumus (Trianto, 2011:243) :

$$AP = \frac{\sum P}{\sum p}$$

- Dengan :
- AP : Persentase kategori yang diamati
 - $\sum P$: Banyak siswa yang melakukan aktifitas
 - $\sum p$: Banyaknya seluruh siswa yang diamati
- Persentase aktifitas belajar IPS siswa ini kemudian diinterpretasikan menurut kategori tingkat aktifitas yang

dikemukakan oleh Trianto (2011-243) yaitu :

Tabel Kategori Tingkat Aktifitas

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat baik
51% - 75%	Baik
26% - 50%	Cukup baik
≤ 25%	Kurang Baik

2. Data Prestasi Belajar IPS Siswa

Data belajar matematika siswa diperoleh melalui tes prestasi belajar. Menurut Purwanto (2010:112) bahwa data yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan :

a. Nilai rata-rata kelas

$$X = \frac{\sum Nxi}{N}$$

Tabel Kategori Tingkat Prestasi Belajar

Persentase Ketuntasan	Kriteria
80% - 100%	Baik sekali
66% - 79%	Baik
56% - 65%	Cukup
40% - 55%	Kurang
≤ 40%	Kurang Sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

a. Perencanaan

Berdasarkan permasalahan melalui data pada observasi awal, kemudian dibuat perencanaan tindakan untuk siklus I. Adapun tahap perencanaan tindakan untuk siklus I adalah:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran
- 2) Menyusun aturan kegiatan
- 3) Membuat soal tes prestasi belajar IPS siswa yang memuat materi tentang Kondisi geografis dan sosial budaya negara ASEAN

Dengan : \bar{X} : Rata-rata
 $\sum N$: Jumlah nilai siswa
 N : Banyak siswa

b. Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Dengan :

NP : Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar.

R : Jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 78

N : Banyak seluruh siswa

Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar IPS siswa ini kemudian diinterpretasikan menurut kategori prestasi belajar yang dikemukakan oleh Arikunto (2009:35), yaitu :

- 4) Membuat lembar observasi dan jurnal siswa.
- 5) Mempersiapkan sumber, alat dan bahan berupa buku paket siswa kelas VI, LKS, kartu Ateng yang dibuat dari kertas karton pelangi
- 6) Mempersiapkan foto untuk dokumentasi.

b. Tindakan dan Observasi

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari selasa tanggal 6 September, 2021 pukul 07.30-08.40. Sebelum pelajaran dimulai, guru meminta beberapa siswa maju ke depan kelas untuk menceritakan pengalaman tentang Negara – negara ASEAN.

c. Aktifitas Belajar IPS Siswa

Selama pembelajaran berlangsung pada siklus I, observer melakukan observasi aktivitas siswa di

kelas. Secara garis besar jumlah siswa yang melakukan aktifitas dapat dilihat pada daftar tabel dibawah ini.

Table. Aktivitas brlajar siklus I

No	Aktifitas yang diamati	Frekuensi	Persentase
1	Mengungkapkan gagasan	7	25,93
2	Menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat	3	11,11
3	Memperhatikan penjelasan guru	20	70,37
4	Membaca aturan permainan dan buku-buku	8	29,63
5	Ikut serta permainan	16	55,56
6	Berkerja sama dengan siswa lain dalam bermain	15	51,85
7	Berdiskusi	18	62,96
8	Membuat tabel	20	70,37
9	Melakukan tes	29	100
10		19	66,67

Berdasarkan tabel diatas dapat disajikan grafik berikut.



d. Prestasi Belajar IPS Siswa

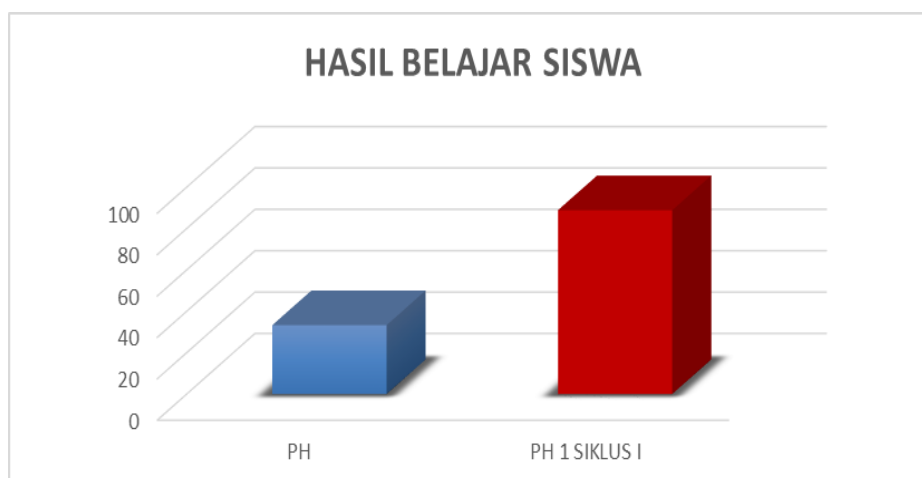
Berdasarkan tes prestasi belajar IPS siswa pada siklus I diperoleh data prestasi belajar IPS siswa dengan nilai

rata-rata kelas dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar seperti pada tabel dan disajikan pada grafik dibawah.

Table. Prestasi belajar siklus I

Siklus 1	Nilai Rata-rata Kelas	Persentase jumlah siswa yang tuntas
Nilai ulangan harian	50,68	33,33

Hasil belajar IPS siswa siklus I	69,62	88,88
----------------------------------	-------	-------



e. refleksi

Dari hasil observasi siswa diperoleh pendapat bahwa sebagian besar siswa menyenangi pembelajaran IPS dengan metode permainan Kartu. Siswa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu serius tetapi tetap dapat berkonsentrasi sehingga dapat menambah wawasan. Saran yang diajukan untuk pertemuan berikutnya adalah permainan sebaliknya dilakukan di luar kelas dan soal yang diberikan tidak terlalu banyak dan sulit.

Siklus 2

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil tes prestasi belajar IPS siswa dan refleksi pada siklus I, maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk meningkatkan aktifitas dan prestasi belajar IPS siswa dengan menggunakan metode

permainan Kartu Ateng. Dengan demikian perencanaan tindakan untuk siklus II adalah sebagai berikut :

1. Menyusun rencana pembelajaran
2. Menyusun aturan permainan
3. Membuat soal tes prestasi belajar IPS siswa
4. Membuat lembar observasi
5. Mempersiapkan sumber, alat dan bahan berupa buku paket IPS kelas VI, LKS, kartu Ateng.
6. Mempersiapkan foto untuk dokumentasi

b. Tindakan dan observasi

Pertemuan ke tiga dilaksanakan pada hari senin tanggal 13 September 2021 pukul 07.30-08.40. Sebelum pelajaran dimulai, guru meminta siswa untuk menceritakan pengalamannya mengenal keadaan sosial budaya negara ASEAN, siswa bergantian maju ke

depan kelas untuk menceritakan pengalamannya. Kemudian guru melakukan Tanya jawab mengenai ibu kota negara - negara ASEAN untuk mengetahui pemahaman siswa tentang keadaan sosial budaya negara – negara ASEAN.

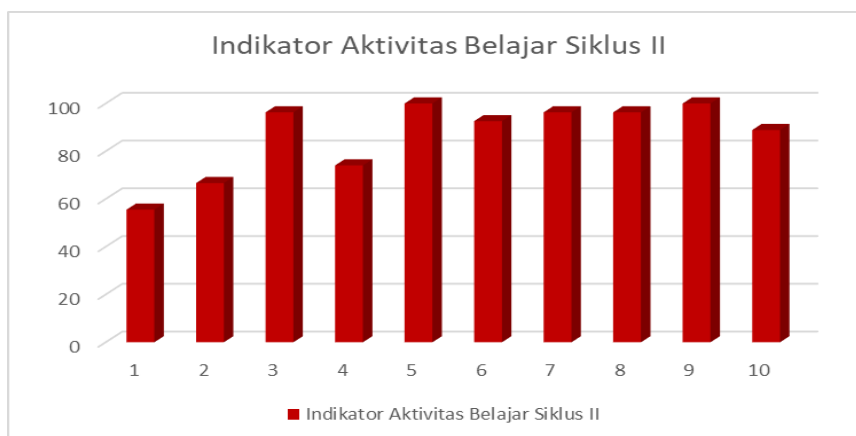
Selama pembelajaran berlangsung pada siklus II, observer melakukan observasi yang dilakukan siswa di kelas. Secara garis besar jumlah siswa yang melakukan aktifitas pada pertemuan kesatu dapat dilihat seperti pada table dibawah.

c. Aktifitas belajar IPS siswa

Table aktivitas belajar IPS siswa

No	Aktifitas yang diamati	Frekuensi	Persentase
1	Mengungkapkan gagasan	16	55,56
2	Menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat	19	66,67
3	Memperhatikan penjelasan guru	28	96,30
4	Membaca aturan permainan dan buku-buku	21	74,07
5	Ikut serta permainan	29	100
6	Berkerja sama dengan siswa lain dalam bermain	19	92,59
7	Berdiskusi	27	96,30
8	Membuat tabel	28	96,30
9	Melakukan tes	29	100
10	Mengungkapkan	26	88,89

Berdasarkan table dapat dibautkan grafik berikut.



Terlihat bahwa aktifitas belajar IPS siswa menunjukkan peningkatan yang memuaskan. Beberapa aktifitas yang mengalami peningkatan terutama pada

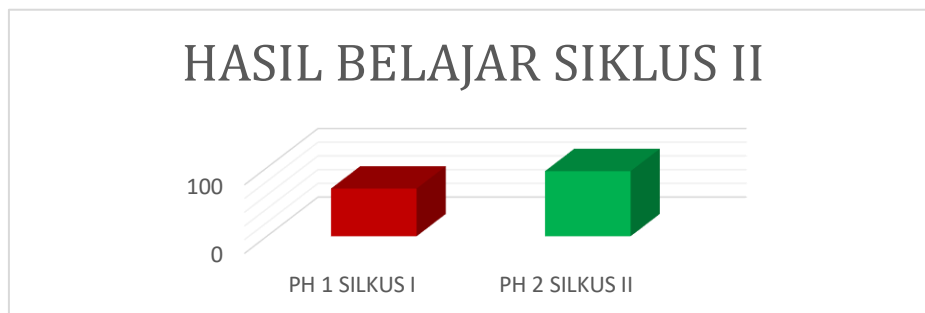
aktifitas mengungkapkan gagasan sebesar 55,56%, menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat sebesar 66,67%, membaca aturan permainan dan buku-buku sebesar 74,04% . Dengan demikian aktifitas belajar IPS siswa yang diamati masuk ke dalam kategori sedang.

d. prestasi belajar IPS siswa

Berdasarkan tes prestasi belajar IPS siswa pada siklus II diperoleh data prestasi belajar IPS siswa dengan nilai rata-rata kelas dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar seperti pada table dibawah.

Siklus II	Nilai Rata-rata Kelas	Persentase jumlah siswa yang tuntas
Nilai ulangan harian	66,11	62,96
Hasil belajar IPS siswa siklus II	91,67	95

Berdasarkan table diatas dapat disajikan grafik berikut.



Berdasarkan table dan grafik dapat dilihat adanya perubahan nilai rata-rata kelas dari 66,11 (Siklus I) meningkat menjadi 73,51 (Siklus II) dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar dari 62,69% (Siklus I) meningkat menjadi 91,67% (Siklus II). Peningkatan ini cukup memuaskan karena persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 100% termasuk kategori istimewa. dalam hal ini terjadi peningkatan sebesar 55,55%

e. Refleksi

Pesan dan kesan yang dirasakan oleh siswa diberikan jurnal siswa. Dan jurnal siswa diperoleh pendapat bahwa sebagian besar siswa menyenangi pembelajaran IPS dengan metode permainan.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, aktivitas dan prestasi belajar IPS siswa mengalami peningkatan yang memuaskan dan indikator sudah dapat tercapai. Dengan demikian, penelitian ini terhenti pada siklus II.

KESIMPULAN

Berdasarkan data prestasi belajar IPS siswa diperoleh nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 69,62 meningkat menjadi 73,51 pada siklus II. Presentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan juga meningkat pada siklus I sebesar 88,88% (Kategori Baik), meningkat menjadi 91,67% (Kategori Istimewa) pada siklus II.

Dengan demikian metode permainan dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar IPS siswa SDN 14 Pincuran VII kelas VI Semester dua Tahun Pelajaran 2019/2020.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Muhammad. 1996. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindon.
- Arifin, Anwar, . 2003 .*Memahami Paradigma Baru Pendidikan Nasional dalam UU Sisdiknas* . Jakarta : Depag
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta
- Basrowi, Suwandi. 2008 . *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas* . Bogor : GhaliaIndonesia.
- Depdiknas. 2008 . *Kurikulum Kelas VI SD* . Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. 2008 . *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Metode Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Haryanto . 2002 . *IPS untuk SD Kelas VI*. Yogyakarta : Penerbit Erlangga.
- Hasibuan. J.J. dan Moerdjiono. 1998. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik* . Yogyakarta : Pustaka Pelaja
- Iskandar . 2009 . *Penelitian Tindakan Kelas* . Ciputat : Gaung Persada
- Margono. 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Rineksa Cipta. Ngalim,
- Purwanto M. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ruseffendi, E.T. 1988 . *Pengajaran Modern dan Masa Kini Seri Pertama* . Bandung : Tarsito.
- Surya, Mohamad . 2005 . *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran* . Jakarta : Pustaka Bani Quraisy
- Surya, Muhammad. 2007 . *Dasar – Dasar Kependidikan di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Usman, Moh. Uzer. 2001. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.