

PENGGUNAAN MEDIA *CARD KINGDOM HISTORY* MELALUI METODE KOOPERATIF TIPE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Nindi Karlina¹, Diah Gusrayani², Dadang Kurnia³

^{1,2,3}Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurahman No. 211 Sumedang

¹Email: nindikarlina28@gmail.com

²Email: dadangkurnia@upi.edu

³Email: gusrayanidiah@yahoo.com

ABSTRACT

Based on the observations made on the IPS learning material heyday and the heritage of Islam Nusantara in grade V SDN Gunasari Sumedang Regency is known that the ability of students on historical material is still low. The problems that occur because of the difficulty of memorizing abstract historical material. Efforts are made to overcome the problem is with the use of Card Kingdom History through cooperative STAD type method. The purpose of this study is to improve student learning outcomes in the material heyday and archaeological history of Islam Nusantara and increase student activity on aspects of cooperation. The research used is Classroom Action Research (PTK) with Kemmis and Mc Taggart model. After 3 cycles, there was a significant improvement so that the use of Card Kingdom History through cooperative method of Student Team Achievement Divisions has improved the students' learning achievement of grade V of SDN Gunasari Sumedang Regency on the material of heyday and the archaeological history of Islam Nusantara.

Keywords: *Historical Heritage, STAD, Card Kingdom Histor.*

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai dasar utama mendapatkan kehidupan yang sesuai dengan seiring perkembangan zaman yang semakin berkembang dan maju. Pendidikan itu sendiri dapat berarti sesuatu yang wajib dan penting di dapatkan oleh setiap manusia, dalam dunia pendidikan kita bisa mengetahui berbagai ilmu yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya pendidikan sosial untuk dapat bersosialisasi dengan baik. Selain itu banyak ilmu lain yang bisa diambil dari pembelajaran sosial tersebut. Gunawan (2016, p. 17) menyatakan hakikat IPS adalah "telaah tentang manusia dan dunia bagi manusia itu sendiri. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesama manusia lainnya. Dengan kemajuan teknologi sekarang ini yang mulai maju setiap orang dapat berkomunikasi dengan cepat dimanapun dan kapanpun mereka berada melalui alat komunikasi apapun". Kemajuan ilmu pendidikan dan teknologi mengakibatkan cepatnya berkomunikasi antar satu dengan yang lain, antar negara dengan negara lain. Dengan itu

arus komunikasi akan semakin cepat mengalir. Maka sudah dipercaya bahwa setiap orang yang mampu menguasai informasi itulah yang dapat menguasai dunia.

Dalam hal ini ilmu teknologi komunikasi dan informasi jelas berhubungan dengan IPS karena manusia tidak bisa hidup secara individual dan membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menjalani kehidupan sehari-hari, hidup bersosial ini yang menjadi tiang dan pondasi munculnya ilmu pengetahuan sosial sebagai pemersatu makhluk hidup untuk hidup berkomunikasi antar satu dengan yang lain demi terjaminnya kehidupan. Penggunaan ilmu pendidikan IPS secara nyata kita dapatkan semenjak sekolah dasar, Sumantri (dalam Gunawan, 2016, p. 19) menyatakan “pendidikan Ilmu pengetahuan sosial ialah bagai dari *Synthetic dicipline* yang berusaha untuk mengatur dan mengembangkan substansi ilmu sosial secara psikologis untuk tercapainya tujuan pendidikan. Makna dari *Synthetic dicipline*, PIPS bukan sekedar mensintesis konsep yang relevan antar ilmu pendidikan, tetapi juga menyatukan dengan masalah kemasyarakatan, kebangsaan dan kenegaraan”.

Pada awalnya pendidikan IPS diharapkan bisa menjamin kehidupan bermasyarakat dengan baik maka dijadikanlah sebuah pembelajaran yang memuat berbagai aspek di dalam satu disiplin ilmu sosial itu sendiri, diantaranya ekonomi, hukum, sejarah, geografi dan lainnya. Selain hidup berkomunikasi, dengan ilmu pengetahuan sosial dapat juga mengenal negara sendiri dan negara lain (seluruh dunia) bahkan struktur bumi pun dipelajari di IPS. Pendidikan IPS di sekolah merupakan mata pelajaran atau bidang kajian yang menduduki konsep dasar berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan pertimbangan psikologi, serta kebermaknaan bagi siswa dalam kehidupannya mulai dari tingkat sekolah dasar sampai sekolah menengah atas, atau membekali dengan mempersiapkan peserta didik untuk dapat melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.

Gunawan (2016, p. 102) menyatakan “Pendidikan IPS bukan merupakan program pendidikan berbasis disiplin ilmu melainkan suatu kajian tentang masalah sosial yang ada di masyarakat yang dikemas sedemikian rupa dengan mempertimbangkan faktor psikologis perkembangan siswa dan beban waktu intra maupun ekstrakurikuler untuk program pendidikan”. Selain itu Gunawan (2016, p. 82) menyatakan “pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 6-12 tahun sedang dalam perkembangan kemampuan intelektual pada tingkat operasional kongkret”. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh, yang mereka pedulikan adalah sekarang, dan bukan masa lalu yang bersifat abstrak. Pada kenyataannya, materi IPS penuh dengan pesan yang bersifat abstrak, seperti waktu perubahan, arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, demokrasi, nilai adalah konsep abstrak yang dalam IPS harus diajarkan kepada siswa.

Dari pemaparan di atas dapat dilihat kalau pembelajaran IPS di sekolah dasar maupun menengah merupakan pembelajaran yang penting untuk dipelajari bukan untuk dianggap remeh. Pembelajaran IPS lah yang membuat manusia bisa berkomunikasi dengan baik, berperilaku dengan baik dan mengetahui hak dan kewajiban pun dengan baik. Dalam pendidikan IPS di sekolah dasar khususnya siswa diharapkan bisa berperilaku dengan baik dengan didikan orang tua dan guru sejak dini sehingga mereka akan menjadi penerus bangsa yang berguna. Dalam mengaplikasikan pembelajaran IPS, guru harus menerapkan beberapa model, pendekatan atau metode yang membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Bukan hanya untuk mendengarkan dan menulis yang membuat siswa bosan dan tidak suka dengan mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa kelas V SDN Gunasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang, pada materi masa kejayaan dan peninggalan sejarah kerajaan Islam di Nusantara mengalami hambatan dalam segi pemahaman dan hasil belajar. Pada awal pembelajaran guru tidak melakukan apersepsi khusus tentang materi yang akan disampaikan.

Penyajian materi masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah yang akan membuat siswa bosan dan tidak semangat dalam proses pembelajaran karena masih berpusat kepada guru sehingga siswa tidak bisa mengekspresikan ide dan gagasannya yang bisa memudahkan proses pembelajaran dalam penyampaian materi kepada siswa. Guru hanya berpedoman kepada satu buku paket saja, sehingga pengetahuan siswa terbatas hanya satu buku pegangan saja dan tidak menghubungkan pembelajaran dengan lingkungan yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran hanya dilakukan di dalam kelas tanpa melakukan praktek di luar kelas dan tidak menghubungkan materi pembelajaran yang dipelajari dengan kontekstual, sehingga proses pembelajaran kurang memiliki kebermaknaan bagi siswa dan cenderung membosankan. Guru sering meninggalkan kelas demi kepentingan sendiri, saat ditinggalkan pergi guru hanya memberikan tugas yang membuat siswa ribut dan keluar masuk kelas. Di lapangan pembelajaran IPS sering dikaitkan dengan hal-hal yang membosankan. Menurut Hanifah, dkk (2009, p. 120) "Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang membosankan bagi siswa karena pada pembelajarannya tidak terdapat tantangan dan tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari yang menjadikan pembelajaran IPS ini menjadi bermakna.

Dari hasil observasi data awal memperlihatkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran guru masih belum bisa memaksimalkan perannya yaitu sebagai fasilitator, administrator, motivator bagi siswa. Dalam UU no 14 tahun 2005 guru adalah pendidik profesional dengan tugas utamanya adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa untuk pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Penggunaan media, model dan metode yang belum maksimal ini membuat pembelajaran menjadi membosankan dan tidak terarah. Akibatnya, siswa sebagai pembelajar kurang memaknai pembelajaran. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar

yang diperoleh siswa sebagaimana tercantum dalam tabel hasil belajar siswa. Sementara itu, KKM yang disepakati oleh guru kelas dengan kepala sekolah yang telah ditentukan yaitu 75. KKM ini didapat dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata siswa, kompleksitas indikator, dan kemampuan sumber daya dukung. Dari data awal yang sudah dipaparkan dan diobservasi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kurang optimal. Oleh karena itu, penggunaan media *Card Kingdom History* melalui metode kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* dirasa cocok pada materi masa kejayaan kerajaan Islam di Nusantara kelas V SDN Gunasari dengan tujuan mengoptimalkan hasil belajar siswa. Jika dilihat dari keadaan nyata di lapangan, siswa kebanyakan tidak memahami pelajaran karena kurangnya buku bacaan yang disediakan sekolah untuk setiap siswa dan kurangnya perhatian orang tua dalam mengajarkan kembali di rumah karena kesibukan pekerjaan orang tua dalam mengerjakan kembali di rumah karena kesibukan pekerjaan orang tuanya.

Implementasi media *Card Kingdom History* dan metode kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions* adalah membuat pembelajaran kelompok lebih bermakna dan anak akan lebih memahami materi dari media dan model yang digunakan saat diskusi dan kuis yang diisi dengan berbagai pertanyaan membuat pemahaman siswa lebih baik. Selain itu media *Card Kingdom History* dan metode kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions* dalam mata pelajaran IPS tidak hanya sekedar memberikan materi IPS atau dasar teori sebagai konsumsi pikiran pada aspek pengetahuan yang berupa hapalan, melainkan perlu adanya perubahan pada aspek sikap. Perubahan akan berlangsung secara bertahap dan berkelanjutan menuju tujuan yang sangat diharapkan, yaitu pola pikir dan pola sikap. Media *Card Kingdom History* adalah media visual yang dibuat untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, media ini terbuat dari kertas jilid yang berwarna warni dan ditempelkan materi kerja dan peninggalannya sebagai sarana dalam pembelajaran. Yang penggunaannya melalui permainan mencari harta karun sejarah yang dimasukkan ke dalam amplop yang disimpan di tempat tersembunyi yang nantinya setiap anak memiliki petunjuk jalan untuk menemukan harta karun tersebut.

Selain itu menurut Isjoni (2014, p. 51) “metode kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) adalah salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai hasil maksimal”. Pembelajaran sejarah erat kaitannya dengan penyebaran agama di Indonesia terutama agama Islam, hal ini jelas harus diketahui siswa untuk lebih memahami darimana asalnya mereka mempunyai agama yang mereka miliki saat ini, dan siapa saja yang berjasa sampai agama itu bisa kita anut sampai sekarang. Pembelajaran ini haruslah dipahami siswa maka dengan menggunakan media *Card Kingdom History* yang berbentuk kartu yang berisi bacaan sejarah kerajaan Islam dan peninggalan sejarah kerajaan Islam yang nantinya akan menjadi bahan bacaan siswa untuk mengerjakan LKS dan bahan pemahaman untuk menjawab pertanyaan kuis saat pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD).

Berdasarkan semua pernyataan-pernyataan diatas, maka penelitian ini mengambil judul “Penggunaan Media *Card Kingdom History* melalui Metode Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. (Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Masa Kejayaan dan Peninggalan Sejarah Kerajaan Islam Nusantara di Kelas V SDN Gunasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang).

Dalam penelitian ini dirumuskan permasalahan sebagai berikut, Bagaimana perencanaan penggunaan media *Card Kingdom History* melalui metode kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi masa kejayaan dan peninggalan sejarah kerajaan Islam Nusantara di kelas V SDN Gunasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang? Bagaimana pelaksanaan penggunaan media *Card Kingdom History* melalui metode kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi masa kejayaan dan peninggalan kerajaan Islam Nusantara di kelas V SDN Gunasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang? Bagaimana peningkatan hasil kerja sama siswa pada materi masa kejayaan dan peninggalan kerajaan Islam Nusantara di kelas V SDN Gunasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang setelah penggunaan media *Card Kingdom History* melalui metode kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)? Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi masa kejayaan dan peninggalan kerajaan Islam Nusantara di kelas V SDN Gunasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang setelah penggunaan media *Card Kingdom History* melalui metode kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)?

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan penelitian ini dan merupakan salah satu metode penelitian yang bersifat kualitatif yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas digunakan memperbaiki hasil dan proses pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian ini melakukan tindakan terhadap masalah yang muncul dalam kelas agar tujuan pembelajaran tercapai. Menurut Wiriatmadja (2014, p. 13) “secara ringkas, penelitian tindakan adalah bagaimana guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran, dan belajar dari pengalaman. Mereka dapat mencoba suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu sendiri”. Dengan demikian, keberadaan PTK pun turut memberi jalan bagi guru untuk mengembangkan diri sebagai seorang peneliti (teacher as researcher) Karsono (2016). Aspek yang diteliti adalah kinerja guru dan aktivitas siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran yang belum maksimal di kelas V SDN Gunasari, Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang dalam materi masa kejayaan dan peninggalan kerajaan Islam Nusantara. Proses penelitian berawal dari masalah atau kekurangan dari langkah demi langkah proses pembelajaran. Masalah tersebut kemudian dibuktikan kebenarannya dibuat dan didasarkan pada teori pengembangan. Dalam PTK terdapat istilah siklus, ketika solusi yang diterapkan

pada siklus pertama belum dapat mengatasi masalah maka dilakukan siklus kedua dan seterusnya sampai masalah teratasi.

Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Gunasari, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar tersebut berdasarkan pertimbangan bahwa siswa kelas V di SDN Gunasari terdapat masalah dalam proses pembelajaran IPS tentang materi sejarah harus segera mendapat tindakan, karena dianggap materi yang membosankan dan sulit dihapalkan, hal ini disebabkan karena kurangnya penerapan metode dan penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu kurangnya kerjasama antar siswa dalam pembelajaran kelompok juga menjadi salah satu alasan menjadikan sekolah ini menjadi bahan penelitian. Selain itu adanya dukungan dari pihak sekolah seperti kepala sekolah dan guru-guru untuk menambah inovasi pembelajaran dengan cara terbuka kepada setiap orang yang akan melakukan penelitian.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V SDN Gunasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang yang berjumlah 23 siswa terdiri dari 13 siswa putri dan 10 siswa laki-laki. Alasan peneliti memilih kelas V SDN Gunasari sebagai subjek penelitian didasarkan pada pencarian data awal, bahwa di kelas tersebut ditemukan masalah dalam kegiatan pembelajaran pada materi masa kejayaan kerajaan Islam serta peninggalannya di Indonesia.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah, Lembar observasi yang merupakan alat pengumpul data yang digunakan dalam melakukan observasi. Pada lembar observasi terdapat identitas tempat pelaksanaan observasi, waktu observasi, tujuan observasi dilaksanakan dan berikut beberapa pertanyaan mengenai tujuan observasi dilaksanakan dan berikut beberapa pertanyaan mengenai tujuan penelitian. Lembar observasi yang digunakan saat observasi berupa format instrumen penilaian kinerja guru dalam perencanaan pembelajaran dan saat melaksanakan pembelajaran. Pengamatan aktivitas siswa menggunakan lembar kerja penilaian aktivitas siswa yaitu skala sikap. Instrumen yang kedua ialah lembar pedoman wawancara yang ditujukan kepada pihak yang terkait yaitu guru dan siswa. Wawancara berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada guru upaya mengetahui kesan dan pesan setelah pembelajaran, mengenai ketepatan penggunaan media *Card Kingdom History* melalui metode kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* di kelas V. Instrumen yang ketiga yaitu lembar catatan lapangan yang merupakan lembar pengamatan mencakup hal-hal penting untuk dicatat yaitu memuat seluruh aspek kegiatan proses pembelajaran seperti pengelolaan kelas, situasi dan kondisi kelas. Instrumen yang keempat yaitu lembar tes hasil belajar siswa.

Teknik pengolahan data dan Analisis data

Data yang sudah diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan dan lembar tes hasil belajar berupa evaluasi diolah menjadi data kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan hasil informasi. Data kualitatif yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan catatan lapangan, sedangkan data kuantitatif yaitu data yang diperoleh melalui tes hasil belajar siswa. Menurut Patton (dalam Hanifah, 2014, p. 74) “analisis data merupakan proses mengatur data secara sistematis, mengorganisir menjadi suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Membedakan suatu penafsiran, yaitu memberi makna signifikan terhadap analisis, menjelaskan pula uraian dan mencari hubungan diantara dimensi uraian”. Maka dapat disimpulkan bahwa analisis data dilaksanakan sebagai upaya mengumpulkan data-data hasil pengamatan dari hasil observasi, catatan lapangan dan hasil tes siswa. Keseluruhan data yang diperoleh menggunakan teknik pengumpulan data kemudian diamati hubungannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media *Card Kingdom History* melalui metode kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi masa kejayaan dan peninggalan kerajaan Islam di Nusantara pada siswa kelas V SDN Gunasari Kecamatan Sumedangg Selatan Kabupaten Sumedang. Penelitian ini dilakukn karena hasil observasi saat pengambilan data awal terdapat masalah pada proses dan hasil pembelajaran mata pelajaran IPS terutama pada pembelajaran sejarah. Penelitian ini dilakukan untuk mencapai salah satu tujuan koompetensi dasar dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Seperti di dalam tujuan pendidikan IPS di sekolah dasar karena menurut Gunawan (2016, p. 49) “pelajaran ilmu pengetahuan sosial di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang dalam kelompok usia 7-11 tahun berada dalam perkembangan kemampuan intelektual kognitifnya pada tingkatan operasional konkrit”.

Sebuah perencanaan dilakukan di setiap siklus dalam penelitian bertujuan agar ketika pelaksanaan belajar mengajar dari siklus 1 ke siklus selanjutnya dapat terlihat perbaikan yang tersusun sistematis dalam perencanaan. Sehingga dengan perencanaan yang matang maka target penelitian dapat mencapai target yang ditentukan. Perencanaan dengan menerapkan penggunaan media *Card Kingdom History* melalui metode kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* dari siklus 1,2 hingga 3 terdapat perubahn namun tidaklah signifikan diantaranya hanya memperbaiki RPP dari setiap langkah-langkah pembelajaran, menambahkan media pembelajaran, memberi hadiah alat tulis kepada kelompok dengan skor kuis tertinggi dan nilai evaluasi tertinggi, dan mencantumkan petunjuk soal dan bahasa soal lebih jelas lagi dan mudah dipahami.

Tabel.1 peningkatan nilai perencanaan pembelajaran IPS

Kegiatan	Total Skor	Persentase	Kriteria
----------	------------	------------	----------

Siklus I	9	75%	Baik
Siklus II	10	83%	Baik Sekali
Siklus III	12	100%	Baik Sekali

Pada pelaksanaan siklus 1,2 dan 3 tidak terlalu jadi perubahan yang signifikan, bahkan dalam III guru hanya membuat peraturan lebih tegas menambah hadiah dan karena anak sudah bisa diatur dengan baik dan tidak mengulur waktu lama sehingga sebelum evaluasi mereka masih memiliki waktu kosong dan dimanfaatkan untuk membaca kembali materi supaya lebih paham dan memaknainya. Pelaksanaan kinerja guru pada siklus I mencapai 75% dengan kategori baik. Kemudian, permasalahan yang ditemukan pada pelaksanaan siklus I diperbaiki pada pelaksanaan siklus 2 sehingga pelaksanaan kinerja guru siklus II mencapai 85% dengan kategori baik sekali. Pelaksanaan kinerja guru siklus III mencapai persentase 100 % dengan kategori baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa di dalam pelaksanaan siklus III guru telah mencapai target yang ditentukan.

Tabel. 2 Peningkatan Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran IPS

Kegiatan	Total Skor	Persentase	Kriteria
Siklus I	25	75%	Baik
Siklus II	28	85%	Baik Sekali
Siklus III	33	100%	Baik Sekali

Aktivitas siswa pada materi masa kejayaan dan peninggalan sejarah Islam di Nusantara dari siklus 1 sampai siklus III mengalami peningkatan, karena dengan menerapkan media *Card Kingdom History* melalui metode kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* siswa belajar untuk bekerja sama dalam diskusi kelompok sehingga dapat membuat jawaban yang tepat di setiap pertanyaan dari guru. Pada tindakan siklus I aktivitas siswa, siswa masih kurang mampu menerapkan pembelajaran dengan baik. Proses kegiatan terlihat kurang kondusif terutama pada pengaturan kelompok saat akan mulai belajar tim. Pada pelaksanaan siklus II aktivitas siswa lebih kondusif pada saat penjelasan materi karena siswa hanya duduk diam mendengarkan namun masih sulit saat diminta menyampaikan pertanyaan. Pada pelaksanaan siklus III tidak terlalu banyak perubahan proses pembelajaran, hanya masalah teknis yang diberi tambahan. Seperti pembagian kelompok yang dilakukan di kegiatan awal sebelum memulai pembelajaran, sehingga pada saat pelaksanaan siswa sudah duduk sesuai dengan kelompoknya. Aktivitas siswa yang berkriteria baik pada setiap siklusnya meningkat, dapat diketahui peningkatan yang terjadi pada siklus I mencapai persentase 70%. Pada siklus II mencapai persentase 81% dan pada siklus III mencapai persentase 94% dengan demikian target peneliti aspek aktivitas siswa yang diterapkan sebelumnya 85% tercapai pada siklus III.

Tabel.3 hasil penilaian aktivitas siswa

Kegiatan	Jumlah Siswa dengan Kriteria				
	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Rata-rata
Siklus I	10 siswa (43%)	4 siswa (17%)	3 siswa (13%)	6 siswa (26%)	70%
Siklus II	16 siswa (70%)	3 siswa (13%)	3 siswa (13%)	1 siswa (4%)	81%
Siklus III	20 siswa (87%)	1 siswa (4, %)	2 siswa (9%)	-	94%

Hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil data awal yang diperoleh dari evaluasi yang dilaksanakan hanya satu siswa yang tuntas atau mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 75,00 artinya satu dari 23 adalah 4%. Kemudian setelah dilakukan tindakan menerapkan media *Card Kingdom History* melalui metode kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* di siklus 1 terjadi peningkatan ketuntasan yaitu dari satu bertambah menjadi 8 siswa atau 34%, kemudian di siklus II menjadi 15 siswa atau 66% dan pada siklus III bertambah menjadi 21 siswa, artinya ketuntasan mencapai 91 %, hanya dua siswa atau 8% yang tidak tuntas. Peningkatan pada setiap siklus ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media *Card Kingdom History* melalui metode kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi masa kejayaan dan peninggalan kerajaan Islam di Nusantara.

SIMPULAN

Pada tahap perencanaan guru hanya melakukan penambahan media dan perubahan penyampaian pada saat apersepsi, pada tahap pelaksanaan guru hanya menambah beberapa aturan tambahan agar lebih tertib pada saat pembelajaran, pada penilaian aktivitas siswa guru membuat kelompok dengan pembuatan kelompok hasil diskusi dengan guru dari hasil penilaian bersama guru kelas, pada tahap penilaian evaluasi guru memperjelas petunjuk pengerjaan soal dan menambahkan hadiah bagi peraih nilai tertinggi saat evaluasi sebagai motivasi bagi semua siswa agar target evaluasi bisa sesuai dengan harapan pada penelitian ini. Melalui tahapan dari ketiga siklus pada penelitian ini terdapat peningkatan kemampuan siswa yang signifikan dibandingkan dengan sebelum diadakannya tindakan berdasarkan observasi data awal dan setelah dilaksanakan penelitian. Demikian penggunaan media *Card Kingdom History* melalui metode kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi masa kejayaan dan peninggalan sejarah Islam Nusantara di kelas V SDN Gunasari Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang dan harapan dari peneliti supaya pembaca bisa mengembangkan media tersebut menjadi lebih banyak sehingga setiap anak

dapat memiliki ke 10 kartu serta ditambah dengan kerajaan dari agama Hindu Budha karena peninggalan sejarah sama pentingnya untuk diketahui bersama.

BIBLIOGRAFI

- Gunawan. (2016). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung. ALFABETA.
- Hanifah, dkk. (2009). *Model pembelajaran di sekolah dasar*. (edisi pertama). Sumedang : UPI Kampus Sumedang.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: UPI PRESS
- Isjoni. (2014). *COOPERATIVE LEARNING mengembangkan kemampuan belajar berkelompok*, Bandung. ALFABETA.
- Kasbolah. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Depdiknas.
- Slavin, Robert. (2005). *COOPERATIVE LEARNING Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media
- Solihatin. (2007). *Cooperative Learning*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Suyono. (2011). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Teori dan Konsep Dasar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Taniredja. (2014). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung. ALFABETA.
- Tim pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. (2006). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung. UPI PRESS
- Wiriaatmadja. (2014). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosda.
- Prasetyo, S. (2015). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model STAD Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Konsep Cahaya. *Jurnal Antologi UPI*, 3 (2), p. 3.
- Karsono, K. (2016). GEMBIRA BERMAIN MUSIK: PENERAPAN MODEL QUANTUM LEARNING DALAM PEMBELAJARAN SENI MUSIK DI SEKOLAH DASAR. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 209-221. doi:<http://dx.doi.org/10.23819/mimbar-sd.v3i2.4286>
- Khumaeroh, F. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) Dengan Menggunakan Metode *Generating Interaction Between Schemata And Text* (GIST) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membandingkan Isi Dua Teks. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), p. 772
- Tohari, E. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) Melalui Permainan Tulis Kata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), p. 241.