

## Penerapan Model *Student Team Achievement Division (Stad)* Dengan Media Permainan Ular Tangga (*Snakes And Ladders Game*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Pada Materi Kerajaan Hindu – Budha

Eko Pujiono<sup>1</sup>; Indirawati Safitri<sup>2</sup>; dan Cahyo Budi Utomo<sup>2</sup>

<sup>1</sup>SMA Negeri 1 Semarang;

<sup>2</sup>Universitas Negeri Semarang

### Abstrak

Ketercapaian pengetahuan dalam pembelajaran sejarah memerlukan peran aktif peserta didik agar dalam hasilnya nanti tercapai tidak hanya pengetahuan mendasar tetapi juga pemahaman penuh. Peran serta siswa yang memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini penulis berkeinginan mengurai hambatan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar dan peran serta siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan kesulitan yang dihadapi peserta didik diatas peneliti merancang sebuah penelitian yang Berjudul Penerapan Model *Student Team Achievement Division (STAD)* dengan Media Permainan Ular Tangga (*Snakes And Ladders Game*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah pada Materi Kerajaan Hindu – Budha Siswa Kelas XI IPS 3 Tahun Ajaran 2017/2018 di SMA Negeri 1 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti, dalam setiap pertemuannya dibantu oleh 1 orang pengamat, subyek penelitian tindakan ini adalah siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Semarang pada semester II tahun pelajaran 2017 / 2018 dengan jumlah 29 orang yang terdiri atas 19 siswa laki – laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, tiap siklusnya terdiri dari 3 pertemuan dan 2 pertemuan. Pengumpulan datanya dilakukan melalui observasi, pendokumentasian serta nilai hasil observasi dan angket. Berdasarkan proses tindakan yang dilaksanakan dalam dua siklus tersebut, dapat diidentifikasi peningkatan nilai kognitif. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus I sebesar 75,86 dan siklus II sebesar 83,58. Hasil perhitungan diperoleh peningkatan rata-rata partisipasi aktif siswa pada siklus I sebesar 77 % menjadi 80 %. Hasil perhitungan untuk motivasi belajar siswa diperoleh hasil pada siklus I sebesar 81% menjadi 86%.

**Kata kunci:** Discovery Learning, *Student Team Achievement Division (STAD)*, Ular Tangga, Hasil Belajar, Partisipasi aktif, motivasi

### PENDAHULUAN

Pelajaran Sejarah merupakan pelajaran yang memberikan penanaman nilai, moral dan karakter bangsa. Menurut Wiyanarti (2012: 2) tujuan pembelajaran Sejarah adalah untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara, serta sadar untuk menjawab untuk apa ia dilahirkan. Artinya, selain mempelajari aspek pengingatan juga memiliki sasaran pemaknaan / pemahaman dari peristiwa masa lalu.

Dalam dunia pendidikan modern, siswa diharapkan ikut berpartisipasi aktif sedemikian rupa hingga melibatkan intelektual dan emosional siswa dalam proses pembelajarannya. model pembelajaran

merupakan hal yang ikut menentukan proses alih pengetahuan yang dilakukan guru terhadap siswa. Adanya model pembelajaran dirasa cukup membantu proses kegiatan belajar mengajar dan dapat memacu siswa untuk lebih memahami suatu mata pelajaran sehingga hasil yang diperoleh siswa pun akan meningkat.

Selain itu berdasarkan Permendikbud tahun 2016 No. 22 tentang standar proses pembelajaran di tingkat SMA, bahwa dalam menyusun kegiatan pembelajaran diharapkan menumbuhkan partisipasi aktif siswa dan berpusat pada siswa untuk mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi dan kemandirian. Maka dari itu satu diantara tugas pendidik

atau guru adalah menciptakan suasana pembelajaran efektif yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Suasana pembelajaran yang demikian berdampak positif dalam pencapaian prestasi belajar yang optimal. Oleh karena itu guru sebaiknya memiliki kemampuan dalam memilih model dan media pembelajaran yang tepat. Kejenuhan ditimbulkan akibat kurang tepatnya penggunaan model dan media bagi siswa dalam menerima materi yang disampaikan sehingga materi kurang dapat dipahami yang akan mengakibatkan siswa menjadi apatis.

Kecenderungan siswa yang memiliki motivasi rendah terhadap pembelajaran sejarah dapat dipahami karena siswa memandang mata pelajaran sejarah sama saja dengan mempelajari hal-hal yang berorientasi kepada masa lalu dan sangat sulit untuk kembali menggali hal-hal atau peristiwa-peristiwa yang sudah lama terlewatkan. Padahal Materi sejarah pada dasarnya dapat membantu anak-anak mempelajari dan memahami sejarah terutama pada sejarah tentang kerajaan di Indonesia, karena dengan anak memahami sejarah, anak bisa mengetahui peninggalan-peninggalan apa saja yang ada di Indonesia. Pada materi sejarah kerajaan Hindu – Budha, siswa biasanya menerima matng intepretasi dari penulis buku, sehingga siswa menjadi bingung karena banyaknya analisis berkaitan dengan fakta. Sumber sejarah pada masa Hindu – Budha di Indonesia lebih banyak berbentuk prasasti dan catatan perjalanan para musafir, sehingga siswa perlu di kenalkan isi prasasti yang dijadikan dasar penyusunan sejarah kerajaan. Banyaknya istilah, prasasti, nama raja dan kerajaan yang dipelajari menyebabkan siswa kesulitan membedakan sesuai kerajaannya. Fakta yang terjadi pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Semarang khususnya pada sejarah peminatan, program Ilmu sosial kurang maksimal dengan indikator masih banyaknya siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Pada kelas XI IPS 3 yang beranggotakan 29 siswa hanya 13 siswa yang mendapatkan nilai diatas 75 atau 44% dari jumlah siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap siswa peneliti mengidentifikasi beberapa penyebab permasalahan, yaitu penjelasan materi yang kurang detail dan siswa diminta dilibatkan dalam proses pembelajaran. Pemberian semangat juga sangat penting sehingga, suasana pembelajaran yang kurang mengasyikan dan tidak merangsang peserta

didik dalam mata pelajaran sejarah dapat lebih cair. Kondisi seperti ini seharusnya perlu di perbaiki dengan merancang pembelajaran di kelas secara kreatif, dan inovatif. Kemudian pendidik juga perlu memperhatikan media dan model pembelajaran yang tepat digunakan untuk dapat keaktifan siswa dan hasil belajar sejarah yang lebih baik.

Peneliti menyadari bahwa kendala diatas mengakibatkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah dalam pembelajaran Sejarah. Berdasarkan kesulitan terbesar yang dihadapi peserta didik beserta hasil diskusi dengan teman sejawat maka dipilihlah media permainan ular tangga (*snakes and ladders game*) dan model pembelajaran *student team achievement division (STAD)* untuk memperbaiki motivasi dan hasil belajar Sejarah peserta didik kelas XI IPS 1 pada materi *Perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia Tahun Ajaran 2017/2018*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut: (1) Apakah penerapan Model *Discovery Learning* dengan *Student Team Achievement Division (STAD)* dengan Media Permainan Ular Tangga (*Snakes and Ladders Game*) dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa khususnya pada materi kerajaan Hindu – Budha?; dan (2) Apakah penerapan Model *Discovery Learning* dengan *Student Team Achievement Division (STAD)* dengan Media Permainan Ular Tangga (*Snakes and Ladders Game*) dapat meningkatkan motivasi selama pembelajaran sejarah?

## Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan serangkaian tindakan untuk memperbaiki atau meningkatkan praktek pembelajaran (Sudjana, 2010:7).

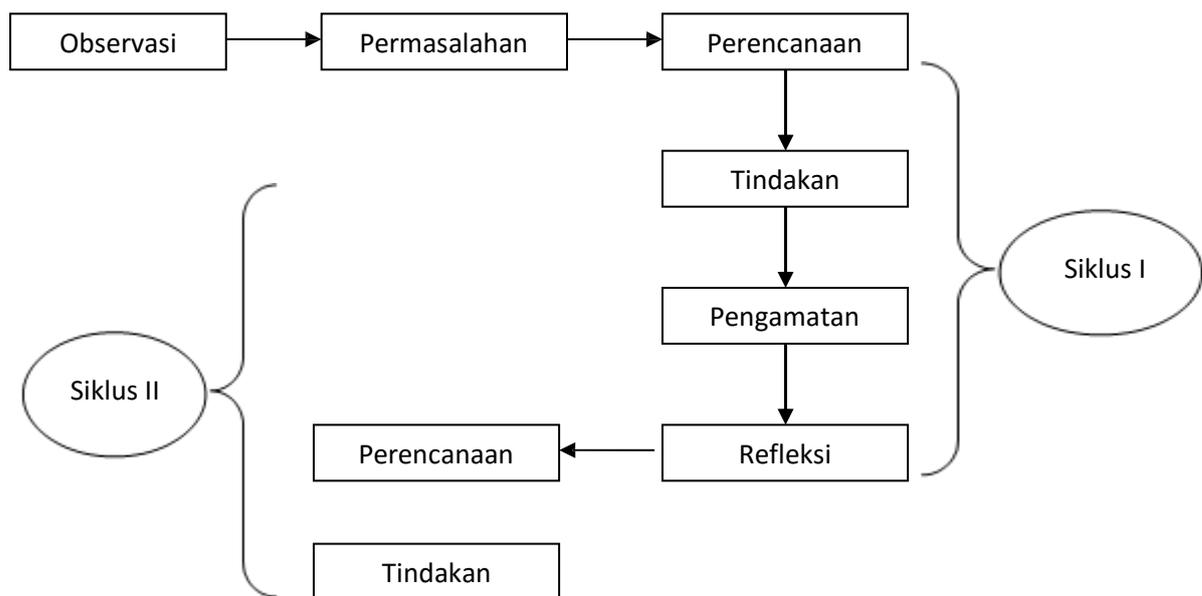
Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMA Negeri 1 Semarang. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Semarang semester I tahun pelajaran 2017/2018 dengan pertimbangan sebagai berikut: (1) pada semester I tahun pelajaran 2017/2018 peneliti mendapat tugas mengajar di kelas XI program studi IPS; (2) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama satu bulan, yaitu pada bulan pertengahan oktober, dikarenakan materi Hindu-Budha terdapat pada semester I, sehingga waktu inilah yang

tepat untuk penelitian, materi ini diduga cocok apabila disajikan dengan model *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan media Ular Tangga (*snakes and ladders game*) Hal ini sesuai dengan masalah yang akan diteliti.

Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki praksis pembelajaran khususnya dan perbaikan program sekolah pada umumnya. Penelitian tindakan kelas bersifat reflektif dimana dalam proses penelitian seorang guru sekaligus berlaku sebagai peneliti yang selalu memikirkan apa dan mengapa suatu dampak tindakan terjadi di kelas. Guru dapat mencari pemecahan melalui tindakan-tindakan pembelajaran

tertentu, kemudian melakukan penelitian dan kembali melakukan refleksi untuk memperbaiki tindakan dan melakukan rencana untuk perbaikan pada tahap berikutnya. Kegiatan ini dilakukan secara terus-menerus sehingga praksis pembelajaran di kelas berhasil dengan baik. Kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah meliputi (1)Melakukan pengamatan, (2) Merumuskan masalah, (3)Menyusun rencana tindakan, (4)Melaksanakan tindakan, (5)Melakukan pengamatan (observasi) dan mengambil data, (6)Menyusun refleksi, (7)Merencanakan tindakan berikutnya, (8)Melakukan pengamatan, (9)Refleksi.



Gambar 3.1 : Skema Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus terdiri atas empat langkah yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Berikut penjelasan mengenai empat tahap tersebut:

Langkah perencanaan merupakan skenario yang dilakukan untuk melakukan tindakan, Perencanaan tindakan meliputi (1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memperhatikan rambu-rambu pada silabus mata pelajaran sejarah, (2) Menyusun rancangan tindakan dengan mempersiapkan instrumen-instrumen tindakan yang terkait dengan metode yang akan diterapkan, (3) Menyusun pedoman pengamatan dengan mempersiapkan instrumen-instrumen observasi, (4) Menyusun rancangan evaluasi, (5) Melakukan

koordinasi dengan *observer* tentang pelaksanaan pengamatan.

Langkah tindakan merupakan implementasi dari apa yang telah direncanakan. Dalam penelitian ini tindakan untuk tiap siklus adalah dibuat dengan media Ular Tangga (*snakes and ladders game*) dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)*

Pada tahap ini dilakukan implementasi tindakan yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya. Pada penelitian ini akan dilakukan tindakan kelas dalam dua siklus. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama 2 (dua) kali pertemuan. Diawali dengan. Setelah itu pada siklus I dilakukan dalam dua kali tatap muka yaitu pada pertemuan ke-1 dan ke-2. Pada pertemuan 1 dengan durasi waktu 2x45 menit digunakan untuk *pretest* supayamengetahui kondisi awal siswa yang berguna untuk menempatkan siswa pada

kelompok-kelompok belajar yang heterogen sesuai dengan karakteristik metode pembelajaran yang diterapkan, selain itu juga akan digunakan untuk penjelasan materi oleh guru, serta tahap mengerjakan Lembar kerja (LK). Pada pertemuan ke 2 dengan durasi waktu 2x45 menit digunakan untuk team/ kerja kelompok permainan ular tangga dan evaluasi. Siklus kedua dilakukan selama dua kali tatap muka yaitu pada pertemuan ke-3 dan ke-4. Durasi waktu pada masing-masing pertemuan berlangsung selama (2x45) menit.

Observasi dilakukan pada saat tindakan diberlakukan untuk mendapatkan data motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Pengamatan ditujukan terhadap perilaku pemberian tindakan dan perilaku siswa. Pada tahap ini dilakukan pencatatan tentang hal-hal yang terjadi pada siswa. Pengamatan dilakukan oleh peneliti bersama *observer*. Selama melaksanakan pengamatan, *observer* berada langsung di dalam kelas observasi. *Observer* adalah seorang guru sejarah lain di SMA Negeri 1 Semarang yang telah disetujui untuk mendampingi peneliti dalam mengamati pelaksanaan tindakan. *Observer* dalam penelitian ini sekaligus bertindak sebagai kolaborator dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, peneliti dibantu oleh satu orang guru sebagai kolaborator.

Langkah refleksi merupakan langkah dimana pada tahap ini dianalisis kemajuan hasil belajar, aktivitas pembelajaran dan kendala-kendala yang muncul ketika dilaksanakan tindakan untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Pada tahap refleksi dilakukan analisis terhadap hasil pengamatan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. *Observer* menyampaikan hasil pengamatannya. Kelemahan ataupun kekurangan yang ditemukan akan digunakan sebagai pedoman untuk menyusun rencana perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Hal-hal yang menjadi kekuatan ataupun kelebihan akan dipertahankan dan ditingkatkan intensitasnya.

Dalam penelitian ini jenis data yang diperoleh adalah angket motivasi siswa, tes hasil belajar, dan lembar pengamatan pembelajaran. Adapun data-data yang dimaksud adalah:

#### Analisis Partisipasi Aktif Siswa

Proses eksperimen inovasi pembelajaran dilakukan pengamatan terhadap partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dalam pengamatan aktivitas siswa dilihat melalui lembar pengamatan aktivitas siswa

yang telah disiapkan dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Partisipasi Aktif Siswa

Aktivitas
Menjawab salam dari guru kemudian berdoa sesuai bimbingan guru.
Menyiapkan buku pelajaran.
Mendengarkan penjelasan guru tentang materi prasyarat.
Memperhatikan, mendengarkan dan memahami penjelasan materi oleh guru dengan menjawab pertanyaan guru.
Membentuk kelompok sesuai arahan guru.
Mengerjakan tugas yang telah disediakan oleh guru.
Aktif berdiskusi untuk memecahkan masalah.
Menanyakan permasalahan yang belum dipahami
Berani mempresentasikan jawaban di depan kelas.
Menyampaikan kesimpulan secara lisan terhadap materi yang sudah dipelajari.
Mengerjakan soal kuis secara mandiri.
Membuat catatan rangkuman materi dan mencatat PR yang diberikan oleh Guru

#### Angket motivasi siswa

Angket motivasi siswa diperoleh sebelum dan sesudah Penerapan model *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan media Ular Tangga (*snakes and ladders game*). Angket motivasi siswa disusun menggunakan komponen dan indikator seperti tabel di bawah ini.

#### INDIKATOR MOTIVASI BELAJAR

Tabel 3.2 : motivasi siswa

Pernyataan
Pada awal pembelajaran ada sesuatu yang menarik bagi saya.
Materi pelajaran ini sangat menarik bagi saya
Saya dapat menghubungkan isi pembelajaran dengan hal yang telah saya lihat, saya lakukan atau saya pikirkan di dalam kehidupan sehari-hari.
Setelah mempelajari pembelajaran ini beberapa saat, saya percaya bahwa saya akan berhasil dalam tes.
Selagi saya bekerja dalam kelompok, saya percaya saya dapat menguasai isi materi dalam pembelajaran ini.
Saya merasa bahwa metode pembelajaran dapat membangun hubungan yang lebih baik antar sesama teman
Saya merasa bahwa metode pembelajaran dapat melatih saya dalam belajar menganalisis penelitian
Menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran membuat saya merasa puas dan bahagia terhadap hasil yang telah saya capai
Pembelajaran melalui Pembelajaran ini sangat membantu saya dalam memahami materi.
Belajar Sejarah dengan menggunakan Pembelajaran ini membuat saya bersemangat saat pelajaran
Saya puas dengan evaluasi yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media ular tangga
Komentar- komentar lain dari guru pada pembelajaran ini, membuat saya merasa mendapat penghargaan bagi upaya saya
Pembelajaran ini membuat saya berani mengemukakan pendapat

Saya merasa bahwa pembelajaran ini memberikan banyak kepuasan kepada saya.  
 Saya terlibat aktif dalam pembelajaran

**Keterangan:** Komponen-komponen motivasi diambil dari Sardiman (2011, 83)  
 Tes Hasil Belajar (THB)

Untuk mengetahui hasil belajar siswa, maka dilaksanakan Tes Hasil Belajar (THB). Pelaksanaan THB ini setelah siswa melaksanakan pembelajaran siklus I dan pembelajaran siklus II.

Lembar pengamatan pembelajaran.

Data pengamatan pembelajaran diperoleh dari seorang guru sebagai pengamat, selama berlangsungnya Penerapan model *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan media Ular Tangga (*snakes and ladders game*).

Data kuantitatif diolah dengan menggunakan deskriptif persentase. Nilai yang diperoleh digunakan untuk mengetahui keberhasilan perlakuan tindakan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Sejarah. Data kualitatif yang diperoleh dari observasi digolongkan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan pengalaman belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah lebih dari sama dengan 75% dari jumlah siswa kelas XI IPS 1 mendapat nilai kognitif 75 dan lebih dari sama dengan 75% dari jumlah siswa kelas XI IPS 3 minimal kategori aktif dalam pembelajaran.

**Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian tindakan kelas ini terlaksana dalam dua siklus dan dilakukan pada 17 Oktober 2017 sampai 25 Oktober 2017 pada materi Kerajaan Hindu Budha. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memperoleh data hasil evaluasi pembelajaran sejarah atau tes kognitif, serta data angket peningkatan partisipasi aktif siswa.

Penelitian ini diawali dengan kegiatan pra-penelitian sebelum masuk ke siklus I. Kegiatan pra-penelitian bertujuan untuk mengetahui masalah belajar siswa secara spesifik. Identifikasi masalah belajar siswa dilakukan melalui dokumentasi nilai, observasi, dan wawancara dengan beberapa siswa. Data nilai kognitif disajikan pada Tabel Analisis Nilai Ulangan Harian Siswa kelas XI IPS 3

Tabel 4.1 : Analisis ulangan harian kelas XI

Hasil Tes	Pencapaian
Nilai tertinggi	80
Nilai terendah	48
Rata-rata nilai	69,793
Jumlah siswa yang tuntas	13
Jumlah siswa yang tidak tuntas	16
Presentase ketuntasan	44%

Berdasarkan Tabel diketahui nilai kognitif siswa kelas XI IPS 3 belum mencapai ketuntasan klasikal. Namun, berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap siswa, di dapat kesimpulan bahawa materi kerajaan Hindu – Budha memiliki banyak materi dan perlu pemahaman terhadap sumber – sumber yang ada baik prasasti maupun catatan perjalanan sehingga dapat menganalisis dan mengambil kesimpulan berkaitan dengan aspek pada kerajaan Hindu Budha. Berdasarkan observasi partisipasi siswa dalam pembelajaran masih rendah. Dalam rangka mengatasi masalah tersebut, maka diterapkan *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan media Ular Tangga (*snakes and ladders game*).

Berdasarkan hasil kegiatan pra-penelitian, peneliti mengembangkan tahap kegiatan penelitian tindakan yang didasarkan pada pendekatan yang dikembangkan oleh Lewin yang terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Suharsimi, 2006: 92). Berikut pemaparan hasil penelitian dalam siklus I dan II :

Perencanaan siklus I didasarkan pada identifikasi masalah yang telah dilakukan. Perencanaan tindakan disusun untuk menguji secara empiris hipotesis tindakan yang ditentukan (Elfanany, 2013: 55). Pada penelitian ini perencanaan tindakan meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran yang mencakup *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan media Ular Tangga (*snakes and ladders game*). dan mempersiapkan media ular tangga (*snakes and ladders game*). menggunakan media ular tangga (*snakes and ladders game*), soal-soal untuk mengetahui ketercapaian kognitif siswa, lembar pengamatan afektif siswa.

Pada pertemuan pertama diawali dengan menanyakan salam dan keadaan siswa, melakukan kegiatan apersepsi dengan Menyajikan gambar Prasasti Yupa serta memberikan stimulus dengan menampilkan gambar peta wilayah Kerajaan Kutai dan meminta siswa menunjukkan letak Kerajaan Kutai, hal tersebut dilakukan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan

meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kegiatan berikutnya yaitu menjelaskan asal-usul Kerajaan Kutai dan dan menjelaskan sumber – sumber sejarahnya serta presentasi alur kegiatan pembelajaran yang akan di tempuh oleh siswa hal itu untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam melakukan penyelidikan yang lebih mengenai permasalahan tersebut.

#### Belajar Kelompok

Kegiatan pembelajaran dengan memberikan lembar kerja yang harus dikerjakan secara individu oleh siswa, dimana sebelumnya siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan masing-masing anggota 6 orang, guru memberi petunjuk teknis pengerjaan, dimana siswa dipersilahkan untuk membuka gadget/ sumber referensi lain dan melakukan literasi sesuai lembar kerja, siswa dalam kelompok berdiskusi mengumpulkan data/ informasi sebanyak mungkin tentang prasasti yang berhubungan dengan Kerajaan Kutai, siswa dalam kelompok mendiskusikan data (masing-masing individu menuliskan konsep) yang di dapat dari isi prasasti dan mengelompokkan kedalam berbagai bidang diantaranya kehidupan pemerintahan, kehidupan sosial ekonomi, kehidupan agama, setelah memperoleh data, siswa memeriksa hasil pengumpulan dan pengolahan informasi tentang isi prasasti kemudian menyimpulkan dan menuliskan kedalam lembar kerja sehingga terbentuk laporan.

#### Kuis

Pada tahap ini Guru memberikan pengarahan peraturan kuis, yaitu setiap kelompok diwakili oleh 1 pion, total ada 4 pion, kelompok yang bermain terlebih dahulu ialah yang berhasil melempar dadu hingga hasilnya 12. Pion yang bermain secara berurutan melangkah sesuai dengan angka yang diperoleh dari hasil melempar dadu, ketika berhenti di sebuah angka, akan mendapatkan pertanyaan yang wajib dijawab, jika benar akan mendapat skor 10, jika salah 0 dan akan dijawab oleh pion berikutnya, pion melangkah berhenti di rambu-rambu tertentu harus mengikuti peraturan pada gambar, misal menyanyikan lagu nasional. Ketika pion berhenti di ekor ular maka ia harus mundur sesuai angka yang terdapat kepala ularnya dan tidak diberi pertanyaan, maka tidak ada tambahan skor.

#### Skor pengembangan

Pada tahap ini pion yang sampai ke garis finis terlebih dahulu akan mendapat skor 50, yang kedua 30, yang ke tiga 20 dan

terakhir 10, pemenang diakumulasikan dari urutan melangkah, dan skor menjawab pertanyaan nilai kepada hasil diskusi kelompok. Kuis berupa pertanyaan an yang diajukan guru dan dijawab berdasarkan urutan oleh peserta didik. Peserta didik yang berhasil menjawab dengan benar diberikan skor yang ditulis di papan tulis.

#### Penghargaan

Setelah guru menghitung skor perkembangan individu dan skor kelompok, guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Setelah itu guru memberi penghargaan kepada kelompok tersebut dan peserta didik yang memiliki skor tertinggi dalam kuis. Peserta didik yang memiliki skor tertinggi dalam kuis dinilai dari keaktifan selama kegiatan kuis berlangsung.

Laporan hasil pengamatan dikumpulkan kepada guru, dan dilakukan tes tertulis berkaitan dengan materi yang telah di amati. Tahap pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan di bantu oleh teman sejawat guru sejarah yaitu Eka Sakti Lestari, S.Pd. Teknik pengamatan dilaksanakan menggunakan format lembar observasi terstruktur, serta penilaian dilakukan oleh satu *observer*. Berdasarkan hasil pengamatan oleh teman sejawat terhadap pelaksanaan proses pembelajaran Sejarah di kelas XI IPS 3 dengan materi “Kerajaan Hindu-Budha”, diperoleh gambaran sebagai berikut:

#### Hasil observasi kinerja guru

Guru belum sepenuhnya melaksanakan langkah-langkah dalam penerapan pembelajaran model *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan media Ular Tangga (*snakes and ladders game*), terutama langkah awal, yaitu penentuan anggota diskusi, secara heterogen. Hal ini belum dilaksanakan secara tertib, sehingga situasi kelas masih gaduh dalam penentuan anggota diskusi.

Pada langkah selanjutnya, guru masih belum bisa menguasai kelas sehingga pada saat kegiatan diskusi kelompok belum terlaksana dengan baik karena manajemen waktu yang kurang baik.

#### Hasil observasi siswa

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *STAD* berbantuan ular tangga, siswa diamati oleh guru mengenai partisipasi aktif dan melaksanakan tes angket motivasi. Dari hasil pengamatan didapat data hasil partisipasi aktif dan motivasi belajar sejarah sebagai berikut:

Proses eksperimen inovasi pembelajaran dilakukan pengamatan terhadap partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran STAD berbantuan ular tangga, siswa diamati oleh guru dan dicatat dalam lembar observasi aktivitas motivasi.

Tahap refleksi merupakan tahap evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan mengidentifikasi kekurangan berdasarkan nilai siswa pada setiap. Refleksi di maksudkan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus I.

Sesuai dengan analisis dari teman sejawat, hasil tindakan *post-test* dan observasi pada siklus 1, penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan media Ular Tangga (*snakes and ladders game*) belum sesuai dengan yang diharapkan. Namun demikian, siswa merasa senang dengan model pembelajaran ini karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja.

Kualitas pembelajaran pada Siklus 1 juga masih terdapat banyak kekurangan, antara lain: guru belum sepenuhnya menerapkan langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran model *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan media Ular Tangga (*snakes and ladders game*) dengan baik, terutama (1) pada awal pembelajaran apersepsi yang dilakukan guru kurang menarik, karena guru hanya menjelaskan dengan menggunakan papan tulis tanpa adanya visualisasi bagi peserta didik untuk mengamati lebih nyata, (2) Pada langkah belajar kelompok, guru belum menentukan anggota diskusi secara baik, manajemen kelas juga belum baik karena masih banyak siswa yang gaduh Sebagian siswa belum bisa bekerja sama dengan baik dalam diskusi berkelompok, masih kurangnya rasa ingin tahu siswa, dan siswa masih belum berani mengemukakan pendapatnya, (3) pada langkah kuis guru juga belum mengkondisikan siswa dengan baik, khususnya mengenai teknis posisi siswa saat bermain ular tangga, pada saat kuis guru kurang memberi kesempatan bertanya tentang hal-hal yang belum diketahui siswa; untuk menjawab pertanyaan belum dapat terlaksana dengan baik karena manajemen waktu yang kurang.

Adapun menurut pendapat siswa, pembelajaran yang dilaksanakan sebenarnya menyenangkan. Akan tetapi, karena masih baru, siswa belum begitu memahami model pembelajaran *Student Teams Achievement*

*Division (STAD)* dengan media Ular Tangga (*snakes and ladders game*)

Masih menurut siswa, pembelajaran yang dilaksanakan membuat siswa berani mengemukakan pendapat, akan tetapi kegaduhan masih dirasakan mengganggu.

Setelah dilakukan refleksi dan analisis, pada kondisi pembelajaran siklus 1, hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan namun belum mencapai target yang diharapkan. Pencapaian ketuntasan hasil belajar kognitif sebanyak 21 siswa atau ketuntasan secara klasikal mencapai 62 %. Berdasarkan hasil siklus 1 tersebut, maka guru atau peneliti bersama teman sejawat atau kolaborator memutuskan untuk melakukan tahap selanjutnya, yaitu siklus 2. Dengan materi "kerajaan pada masa Hindu-Budha". Siklus 2 ini merupakan perbaikan siklus 1 sehingga diharapkan hasilnya dapat lebih baik dari siklus 1.

Perencanaan tindakan siklus II dirancang berdasarkan hasil refleksi awal saat peneliti melaksanakan observasi awal. Adapun rencana pelaksanaan siklus II sebagai berikut (1) Mengidentifikasi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) serta menetapkan indikator mata pelajaran sejarah, (2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan melalui langkah-langkah model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* dengan Media Permainan Ular Tangga (*Snakes and Ladders Game*) dengan KD memahami materi Kerajaan Hindu-Budha, (3) Menyiapkan media Permainan Ular Tangga (*Snakes and Ladders Game*) yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, (4) Menyiapkan soal evaluasi dan lembar kerja kelompok, (5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati partisipasi aktif dan motivasi.

Pada pertemuan pembelajaran, guru mengawali sebagai langkah pertama pelajaran dengan menyampaikan apersepsi kepada siswa. Apersepsi yang disampaikan oleh guru berfungsi untuk mengingatkan siswa kembali tentang materi. Apersepsi yang dilakukan guru ialah dengan menampilkan sebuah prasasti Yupa yang ditampilkan melalui *LCD/ power point* supaya siswa dapat mengetahui secara visual. Selain itu guru juga memberikan semangat dan motivasi kepada siswa. melakukan tanya jawab dengan siswa untuk merangsang keaktifan siswa. Siswa sedikit gaduh ketika guru menjelaskan, guru mengingatkan siswa agar memperhatikan. Selanjutnya guru menjelaskan mengenai metode pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)*

dengan Media Permainan Ular Tangga (*Snakes and Ladders Game*) kepada siswa, serta bagaimana langkah-langkahnya. Guru juga menjelaskan materi dengan menampilkan slide pada power point supaya dapat menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman siswa pada pembelajaran.

Langkah kedua pembelajaran berbasis ***Student-centered*** dengan mengelompokkan siswa untuk bekerja sesuai kelompok menemukan dan menyelesaikan permasalahan yang telah terlampir pada lembar kerja peserta didik SMA N1 Semarang.

Fase Model yang digunakan adalah LKS yang menyajikan tabel pengisian lima prasasti Yupa, siswa diminta mencari isi ke lima prasasti tersebut dengan diperbolehkan membuka gadget/ handphone/ laptop melalui web yang telah direkomendasikan guru, yaitu [www.ipsitumudah.com](http://www.ipsitumudah.com) selain kegiatan mencari isi prasasti, siswa diminta untuk menarik kesimpulan dengan mengaitkannya dengan berbagai bidang seperti sosial, ekonomi, agama dan politik. Langkah berikutnya yaitu **kuis**, langkah-langkah kuis yaitu guru menyiapkan media berupa ular tangga (*snakes and ladder games*), siswa diminta untuk duduk sesuai dengan anggota kelompoknya mengitari media tersebut. Guru mengatur posisi duduk kelompok supaya suasana kuis lebih kondusif dan siswa dapat dengan mudah mengikuti jalannya kuis. Pada tahap ini Guru memberikan pengarahan peraturan kuis, yaitu setiap kelompok diwakili oleh 1 pion, total ada 4 pion, kelompok yang bermain terlebih dahulu ialah yang berhasil melempar dadu hingga hasilnya 12. Pion yang bermain secara berurutan melangkah sesuai dengan angka yang diperoleh dari hasil melempar dadu, ketika berhenti di sebuah angka, akan mendapatkan pertanyaan yang wajib dijawab, jika benar akan mendapat skor 10, jika salah 0 dan akan dijawab oleh pion berikutnya, pion melangkah berhenti di rambu-rambu tertentu harus mengikuti peraturan pada gambar, misal menyanyikan lagu nasional. Ketika pion berhenti di ekor ular maka ia harus mundur sesuai angka yang terdapat kepala ularnya dan tidak diberi pertanyaan, maka tidak ada tambahan skor.

Pada saat kegiatan kuis, kelompok yang memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan tidak diperbolehkan membuka sumber referensi apapun, namun harus di jawab berdasarkan pengetahuan siswa, bagi kelompok yang tidak dapat menjawab soal atau jawabannya kurang memuaskan, guru akan mempersilahkan kelompok lainnya untuk menjawab atau menambah jawaban.

Kemudian guru akan mengonfirmasi jawaban siswa, bagi siswa yang kurang jelas dipersilahkan untuk bertanya.

Tahap berikutnya adalah **skor pengembangan**, pada tahap ini skor pengembangan diperoleh dari dua hal, skor pengembangan individu dan skor pengembangan kelompok, skor pengembangan individu diperoleh dari keaktifan masing-masing individu khususnya dalam menjawab pertanyaan, sedangkan skor pengembangan kelompok diperoleh dari hasil akumulasi skor diskusi kelompok dan kuis ular tangga. Kemudian Pion yang sampai ke garis *finish* terlebih dahulu akan mendapat skor 50, yang kedua 30, yang ke tiga 20 dan terakhir 10, pemenang diakumulasikan dari urutan melangkah, dan skor menjawab pertanyaan nilai kepada hasil diskusi kelompok. Kuis berupa pertanyaan yang diajukan guru dan dijawab berdasarkan urutan oleh peserta didik. Peserta didik yang berhasil menjawab dengan benar diberikan skor yang ditulis di papan tulis.

Setelah guru menghitung skor perkembangan individu dan skor kelompok, guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi, kegiatan ini disebut **penghargaan**. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok tersebut dan peserta didik yang memiliki skor tertinggi dalam kuis. Peserta didik yang memiliki skor tertinggi dalam kuis dinilai dari keaktifan selama kegiatan kuis berlangsung.

### Simpulan

Penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran sejarah. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil *post-test*. Pada siklus 1 nilai rata-rata siswa 74,1 dan siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa atau secara klasikal hanya 71% ; dan hasil pada siklus 2 nilai rata-rata mencapai 80,1 dengan siswa yang tuntas sebanyak 30 siswa atau secara klasikal mencapai 88%. Hal ini berarti penerapan pembelajaran menggunakan model *Think Pair Share* dengan menggunakan media audio visual pada pembelajaran sejarah dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPS 3 SMA Kesatrian 1 Semarang.

### Saran

Guru dapat menerapkan model pembelajaran *Think Pair Share* terlebih dahulu dikemas dengan menggunakan media audiovisual sangat dianjurkan guna meningkatkan hasil belajar kognitif siswa mata

pelajaran sejarah di SMA Kesatrian 1 Semarang.

Bagi siswa saat pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan model pembelajaran *Think Pair Share*, dalam kegiatan diskusi diharapkan memiliki keinginan untuk saling menyampaikan pendapat bertukar pikiran. Dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai sebagaimana mestinya.

Bagi siswa yang belum memenuhi indikator keberhasilan dalam aktivitas belajar maka perlu diberikan motivasi agar lebih berkontribusi dalam diskusi dan aktif dalam pemecahan permasalahan yang diberikan.

#### Daftar Pustaka

- Agung. 2013. *Menghasilkan Guru Kompeten dan Profesional*. Jakarta: Penerbit Bee Media Indonesia.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yama Widya.
- Sadiman, Arief. 2011. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bahri, Djamarah. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani
- Sejahtera.
- Dimiyati, Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kochhar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah: Teaching of Histoory*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Slavin, E. Robbert. 2010. *Cooperative Learning Teori: Riset dan Praktek*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT Rosdakarya Offiset.
- Sudjana, Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Argesindo Offiset.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. Suharjono, Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Wiyanarti, 2012. *Model Pembelajaran Kontekstual dalam Pengembangan Pembelajaran Sejarah*. Jurnal.