

# HISTORIA PEDAGOGIA



diterbitkan oleh  
**Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Semarang**



# HISTORIA PEDAGOGIA

**Vol. 8 No. 1, Juni 2019**

**Diterbitkan Oleh**

**JURUSAN SEJARAH, FAKULTAS ILMU SOSIAL,  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**



## HISTORIA PEDAGOGIA

ISSN: 2301-489X E-ISSN 2684-9771

Terbit enam bulanan, Juni dan November

### RUANG LINGKUP

Jurnal ini berisi naskah hasil penelitian atau artikel konseptual dalam bidang pendidikan sejarah, meliputi kajian terhadap sejarah pendidikan sejarah, kebijakan pendidikan sejarah, aspek prosedural pembelajaran sejarah, serta inovasi pembelajaran.

### REDAKSI

**Ketua Dewan Penyunting**  
Cahyo Budi Utomo

**Dewan Penyunting**  
Andy Suryadi  
Romadi  
Syaiful Amin

**Sekretaris**  
Atno

### Alamat Redaksi

Gedung C2 lantai 1 Jurusan Sejarah Fakultas  
Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
Telp. 024-8508012  
Email: [historia@mail.unnes.ac.id](mailto:historia@mail.unnes.ac.id)  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/hp>

### DAFTAR ISI

PERSEPSI SISWA TENTANG PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SEJARAH PADA POKOK BAHASAN SEJARAH PRA AKSARA DI MAN BLORA DAN SMK MUHAMMADIYAH 1 BLORA TAHUN AJARAN 2016/2017 Yuli Murdiyanto .....	1-7
PENINGKATAN HOTS KOMPETENSI GERAKAN 30 SEPTEMBER 1965 MELALUI METODE DEBAT KELAS XII IPS SEMESTER 1 TAHUN 2018-2019 DI SMA NEGERI 1 TUNTANG Darwati .....	8-18
MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN PERMAINAN CARD SORT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SEJARAH BAGI SISWA KELAS X IPS 1 SMAN 1 WONOGIRI Retno Widiyanto.....	19-24
PERAN GURU SEJARAH DALAM MENUMBUHKAN RASA NASIONALISME PADA POKOK PEMBAHASAN PROKLAMASI KEMERDEKAAN DI SMA TEUKU UMAR SEMARANG Ajie Prayoga .....	25-32
IMPLEMENTASI NILAI PERSATUAN DI SMA NEGERI 1 LASEM PADA SISWA KELAS XI IPS TAHUN AJARAN 2017/2018 POKOK BAHASAN MATERI SUMPAH PEMUDA Sabar Budi Hermawan, Atno .....	33-41
PENERAPAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DENGAN MEDIA FILM DOKUMENTER PADA PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS XI IPS 2 SMAN 1 WURYANTORO Ambrusius Kuncoro Brahmowisang .....	42-50
HAMBATAN GURU DALAM MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMP NEGERI 3 MAGELANG Farida Yusrina, Ba'in, Andy Suryadi .....	51-57
KESADARAN SEJARAH SISWA SMAN 2 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2018/2019 TERHADAP EKSISTENSI PASAR GEDHE SEBAGAI BANGUNAN PENINGGALAN SEJARAH Rohmadin Johanzah .....	58-67
PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI SMA SEMESTA BILINGUAL BOARDING SCHOOL SEMARANG Ganda Febri Kurniawan .....	68-75
PERSEPSI SISWA TENTANG TOLERANSI DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH SUB-MATERI INDONESIA MASA HINDU-BUDDHA PADA KELAS X SMK AL-ASROR SEMARANG Ratna Aprilia, Romadi .....	76-84

## Model pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Permainan Card Sort Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Sejarah Materi Peradaban Awal Dunia Bagi Siswa Kelas X IPS 1 SMAN 1 Wonogiri

Retno Widianto  
SMA Negeri 1 Wonogiri

### ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the discovery learning model assisted by card sort games can increase the activity and learning outcomes of the history of early world civilization material for class X IPS 1 students of SMAN 1 Wonogiri in semester 2 of 2018/2019. This research is a Classroom Action Research (CAR). The researcher chose the place of research in class X IPS 1 of SMAN 1 Wonogiri in the 2018/2019 school year. The subjects of this study were Social Sciences class X 1 students of SMAN 1 Wonogiri in the 2018/2019 school year, totaling 36 students consisting of 12 male students and 24 female students. The results of the study were able to answer the problem formulation, achieve the research objectives and answer the action hypothesis, namely: (1) an increase in learning activeness when compared between the initial conditions and the final conditions, this can be seen from (a) the number of inactive students from 2 to 0; (b) the number of students who are less active from 17 to 0; (c) the number of active students from 16 to 32; the number of students who are very active from 1 to 4. (2) an increase in learning outcomes can be seen from (a) the number of students who have not completed KKM from 9 to 0; (b) the number of students completing KKM from 27 to 36; (c) an increase in the KKM completeness percentage from 75% to 100%; (d) an increase in the lowest value from 40 to 75; (e) an increase in the highest value from 90 to 100; (f) an increase in class average from 78 to 86.

Keywords: discovery learning, card sort games, learning activeness, learning outcomes.

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui model discovery learning berbantuan permainan card sort dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sejarah materi peradaban awal dunia bagi siswa kelas X IPS 1 SMAN 1 Wonogiri pada semester 2 tahun 2018/2019. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti memilih tempat penelitian di kelas X IPS 1 SMAN 1 Wonogiri tahun pelajaran 2018/2019. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 1 SMAN 1 Wonogiri tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 36 siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Hasil penelitian mampu menjawab rumusan masalah, mencapai tujuan penelitian dan menjawab hipotesis tindakan yaitu : (1) terjadi peningkatan keaktifan belajar bila dibandingkan antara kondisi awal dengan kondisi akhir, hal ini dapat dilihat dari (a) jumlah siswa yang tidak aktif dari 2 menjadi 0; (b) jumlah siswa yang kurang aktif dari 17 menjadi 0; (c) jumlah siswa aktif dari 16 menjadi 32; jumlah siswa sangat aktif dari 1 menjadi 4. (2) terjadi peningkatan hasil belajar hal ini dapat dilihat dari (a) jumlah siswa tidak tuntas KKM dari 9 menjadi 0; (b) jumlah siswa tuntas KKM dari 27 menjadi 36; (c) terjadi peningkatan prosentase ketuntasan KKM dari 75% menjadi 100%; (d) terjadi peningkatan nilai terendah dari 40 menjadi 75; (e) terjadi peningkatan nilai tertinggi dari 90 menjadi 100; (f) terjadi peningkatan rerata kelas dari 78 menjadi 86.

Kata Kunci: discovery learning, permainan card sort, keaktifan belajar, hasil belajar.

## PENDAHULUAN

Siswa kelas X IPS 1 memiliki kekhasan yang berbeda dengan kelas yang lain. Kekhasan pada kelas ini antara lain siswa cenderung pasif dan tidak memperhatikan proses belajar mengajar didalam kelas. Kondisi yang seperti ini mengakibatkan nilai yang diperoleh oleh siswa jadi rendah. Rendahnya nilai siswa ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian, dimana banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. Dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 40 sedangkan reratanya hanya 78 sementara KKM yang ditetapkan adalah 75. Dari 36 siswa yang sudah memenuhi KKM hanya 27 siswa sedangkan 9 siswa yang lainnya belum tuntas KKM.

Dalam melaksanakan pembelajaran peneliti belum menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu permainan *Card Sort* tetapi menggunakan model pembelajaran ceramah yang diselengi dengan tanya jawab dan diskusi biasa. Siswa disuruh membaca terlebih dahulu buku pelajaran maupun diktat sebelum materi diterangkan oleh peneliti.

Pada akhirnya peneliti beranggapan bahwa perlu adanya tindakan yang dilakukan oleh peneliti sehingga permasalahan tersebut segera dapat diselesaikan. Tindakan peneliti yaitu mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu permainan *Card Sort*. Kondisi pembelajaran awal yang jauh dari tujuan yang ideal perlu diadakan tindakan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu permainan *Card Sort*.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah : Apakah model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan permainan *Card Sort* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sejarah materi peradaban awal dunia pada siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Wonogiri pada semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 ?

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 wonogiri pada semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 melalui model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan permainan *Card Sort*.

Menurut Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Budaya dan Penjamin Mutu Pendidikan, Kementerian Pendidikan dan budaya model *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisir sendiri.

Dalam model *Discovery Learning* siswa dihadapkan pada permasalahan yang khusus dirancang oleh guru. Permasalahan ini disesuaikan dengan kompetensi yang akan dicapai. Pada penerapan *Discovery Learning* guru hendaknya memosisikan dirinya sebagai pembimbing siswa dalam melaksanakan penyelidikan. Guru memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk aktif bereksplorasi sehingga dapat menemukan pengetahuan. Siswa sebisa mungkin diusahakan untuk dapat menjawab keingintahuannya tentang konsep yang dipelajari. Inti dari pembelajaran model *Discovery Learning* yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa bukan pada guru. Namun demikian guru tetap harus mengendalikan siswa agar proses pembelajaran tidak meninggalkan tujuan awal pembelajaran.

Peran guru dalam model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Mulyasa (2017:130-131) meliputi siswa memahami prosedur kegiatan, menjelaskan sintak, mengamati siswa dan bersama dengan siswa melakukan diskusi serta mengambil kesimpulan.

Permainan *Card Sort* berasal dari bahasa Inggris "*Card*" yang berarti kartu dan "*Sort*" yang dapat diartikan memilih/memilah. Dari tata bahasa *Card Sort* adalah memilih kartu secara acak. Permainan *Card Sort* merupakan gabungan antara tehnik pembelajaran aktif individu dengan tehnik pembelajaran kolaboratif dengan menggunakan kartu. Warsono (2012: 47) mengatakan *Card Sort* adalah permainan yang membantu mendinamiskan kelas yang membosankan. Dalam pembelajaran ini card sort adalah sebuah metode dimana siswa akan memilih kartu secara acak yang bertulisan kata kunci tema atau subtema yang akan dibahas dalam proses pembelajaran dalam kelas sehingga tidak membuat jenuh siswa.

Hizyam Z (2008: 50) mengatakan bah-

wa *Card Sort* adalah permainan menyusun kartu yang berisi tema tertentu untuk membuat pembelajaran lebih dinamis.

Jadi Permainan *Card Sort* adalah permainan yang memaksa siswa untuk mengambil kartu (tema) yang akan dikembangkan dengan memanfaatkan sumber pendukung berupa buku, artikel ataupun internet untuk dibuat laporan yang akan dipresentasikan didepan kelas baik secara individu maupun kelompok.

Aunurrahman (2009:119) menyatakan keaktifan siswa dalam belajar merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, dan dikembangkan setiap guru dalam proses pembelajaran. Sehingga keaktifan siswa perlu digali dari potensi-potensinya, yang mereka aktualisasikan melalui aktifitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Paul D. Dierich dalam Hamalik (2017: 172-173), keaktifan belajar siswa adalah suatu proses belajar mengajar yang meliputi delapan aspek yaitu kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan menggambar, kegiatan metrik, kegiatan mental dan kegiatan emosional.

Dimiyati dan Mujiono (2006: 79) menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan proses pembelajaran yang mengarah kepada pengoptimalisasian yang melibatkan intelektual-emosional siswa dalam proses pembelajaran dengan melibatkan fisik siswa. Keaktifan belajar siswa dapat ditimbulkan dengan penggunaan model pembelajaran oleh guru diantaranya dengan melaksanakan perilaku-perilaku berikut ini yaitu memberikan tugas secara individu atau kelompok, kelompok kecil, memberikan tugas, mengadakan sesi tanya jawab dan diskusi.

Dari beberapa pengertian keaktifan belajar di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah suatu kegiatan yang muncul dalam pembelajaran dimana siswa aktif baik secara jasmani maupun rohani, intelektual dan emosional, guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang optimal.

Briggs dalam Tarug (2013: 17) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai me-

lalui proses belajar-mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar.

Menurut Mulyasa (2017:180) belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan individu untuk memenuhi kebutuhannya. Setiap kegiatan belajar yang dilakukan siswa akan menghasilkan perubahan dalam dirinya yang berupa sikap, pengetahuan dan keterampilan. Lebih lanjut dikatakan juga belajar merupakan usaha untuk memenuhi kebutuhan. Oleh karena itu individu akan mempelajari apa yang seharusnya dilakukan karena terdorong oleh kebutuhan.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan belajar dapat menimbulkan perubahan dalam diri siswa ke arah yang lebih baik, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, tingkah laku, sikap, dan ketrampilan dan dapat dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Anisyah Nurmahestiningrum dari Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul "Penggunaan Metode Pembelajaran *Card Sort* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas VIII D di SMP Negeri 1 Karangmalang Sragen", menyatakan bahwa berdasarkan tindakan kelas dari sebelum tindakan sampai siklus III mengalami peningkatan yang baik, dan diperoleh hasil seperti dibawah ini.

Bahwa dalam penggunaan metode pembelajaran *Card Sort* itu untuk melatih siswa lebih aktif dan dapat bersosialisasi terhadap temannya. Dan proses pembelajaran dilakukan dan disepakati antara peneliti dengan guru bidang studi IPS (Ekonomi), dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memotivasi siswa agar lebih aktif dan kreatif, dalam pembelajaran.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Bunthas Permana Sakti dari Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul "Penerapan Model *Card Sort* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Gedangsari, Gunungkidul" diperoleh kesimpulan bahwa motivasi belajar dan kreativiti-

tas siswa pada pembelajaran IPS kelas VII A SMP Negeri 3 Gedangsari mengalami peningkatan setelah dilakukan penerapan model *card sort*.

Dari hasil pengolahan data yang diperoleh dari penelitian penerapan model *card sort* untuk meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di SMP N 3 Gedangsari, aspek motivasi belajar yang diamati mengalami peningkatan motivasi belajar dengan rata-rata yang diperoleh dari lima indikator motivasi belajar pada pra tindakan sebesar 47 % meningkat menjadi 81% pada siklus 1 dan meningkat menjadi 91% pada siklus 2. Sedangkan aspek kreativitas siswa juga mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh dari lima indikator kreativitas siswa pada siklus 1 sebesar 66% dan meningkat menjadi 73% pada siklus 2.

## **METODE PENELITIAN**

Subjek penelitian ini adalah kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Wonogiri pada semester 2 tahun pelajaran 2018/2019. Jumlah siswa dalam kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Wonogiri adalah 36 yang terdiri dari 12 putra dan 24 putri.

Teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian adalah dokumentasi untuk mengumpulkan data pra siklus, observasi untuk mengumpulkan data keaktifan belajar, dan tes tertulis untuk mengumpulkan data hasil belajar. Instrumennya berupa dokumen daftar nilai, dokumen catatan jurnal pembelajaran, lembar observasi dan butir soal tes tertulis.

Validasi observasi keaktifan belajar pada siklus I dan siklus II divalidasi dengan melibatkan observer. Sedangkan validasi data hasil belajar sejarah materi peradaban awal dunia pada siklus I dan siklus II divalidasi dengan menyusun kisi-kisi sebelum membuat soal. Analisis data keaktifan belajar dan data hasil belajar sejarah siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II dianalisis dengan menggunakan tehnik deskriptif komparatif dilanjutkan analisis kritis dengan refleksi.

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah menentukan metode penelitian-menggunakan metode penelitian tindakan

kelas. Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus memiliki 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

## **HASIL PENELITIAN**

Kondisi awal keaktifan belajar siswa yang memiliki nilai 1 sampai 25 kategori tidak aktif sebanyak 2 anak, nilai 26 sampai 50 kategori kurang aktif sebanyak 17 anak, nilai 51 sampai 75 kategori aktif sebanyak 16 anak dan nilai 76 sampai 100 termasuk kategori sangat aktif sebanyak 1 anak. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa siswa tidak aktif ada 2 anak, siswa kurang aktif 17 anak, siswa aktif sebanyak 16 anak dan siswa sangat aktif hanya 1 anak.

Sedangkan hasil belajar ada 9 siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Sementara itu 27 siswa yang lain sudah mencapai KKM. Prosentase ketuntasan siswa yaitu 75 %. Nilai terendah adalah 40 sedangkan nilai tertinggi 90 dengan rerata kelas 78.

### **Deskripsi Data Siklus I**

Pada siklus I keaktifan belajar siswa yang memiliki nilai 1 sampai 25 kategori tidak aktif sudah tidak ada anak, nilai 26 sampai 50 kategori kurang aktif sebanyak 9 anak, nilai 51 sampai 75 kategori aktif sebanyak 25 anak dan nilai 76 sampai 100 termasuk kategori sangat aktif sebanyak 2 anak. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa siswa tidak aktif sudah tidak ada, siswa kurang aktif 9 anak siswa aktif sebanyak 25 anak dan siswa sangat aktif hanya 2 anak.

Sedangkan hasil belajar ada 4 siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Sementara itu 32 siswa yang lain sudah mencapai KKM. Prosentase ketuntasan siswa yaitu 89 %. Nilai terendah adalah 65 sedangkan nilai tertinggi 95 dengan rerata kelas 82.

Jika dibandingkan keaktifan belajar Pra Siklus dan Siklus I diketahui bahwa pada Pra Siklus kategori tidak aktif ada 2 anak menjadi 0 anak pada Siklus I yang berarti terjadi penurunan sebanyak 2 anak. Pada Pra Siklus kategori kurang aktif dari 17 anak menjadi 9 anak pada Siklus I. Pada Pra Siklus kategori

aktif dari 16 anak pada menjadi 25 anak pada Siklus I, berarti terjadi peningkatan sebanyak 9 anak. Pada Pra Siklus kategori sangat aktif dari 1 anak menjadi 2 anak pada siklus I berarti terjadi peningkatan 1 anak.

Sedangkan hasil belajar siswa dari data Pra Siklus dan Siklus I tersebut dapat diketahui bahwa pada prasiklus ada 9 anak yang belum memenuhi KKM, sedangkan pada Siklus I menjadi 4 anak yang belum memenuhi KKM berarti terjadi penurunan sebanyak 5 anak. Pada Pra Siklus terdapat 27 anak yang sudah memenuhi KKM sedangkan pada Siklus I terdapat 32 anak yang sudah memenuhi KKM sehingga terjadi peningkatan 5 anak. Prosentase ketuntasan pada Pra Siklus 75% menjadi 89% pada Siklus I sehingga terjadi peningkatan 14%. Pada Pra Siklus nilai terrendahnya 40 dan pada Siklus I nilai terrendah 65, sedangkan nilai tertinggi pada Pra Siklus 90 menjadi 95 pada Siklus I. Rerata pada Pra Siklus 78 menjadi 82 pada Siklus I sehingga terjadi peningkatan 4 poin.

## Deskripsi Data Siklus II

Pada siklus II keaktifan belajar siswa yang memiliki nilai 1 sampai 25 kategori tidak aktif sudah tidak ada anak, nilai 26 sampai 50 kategori kurang aktif juga sudah tidak ada, nilai 51 sampai 75 kategori aktif sebanyak 32 anak dan nilai 76 sampai 100 termasuk kategori sangat aktif sebanyak 4 anak. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa siswa tidak aktif dan siswa kurang aktif sudah tidak ada, siswa aktif sebanyak 32 anak dan siswa sangat aktif 4 anak.

Sedangkan hasil belajar pada siklus II diketahui bahwa semua siswa telah mencapai KKM. Prosentase ketuntasan siswa yaitu 100%. Nilai terrendah adalah 75 sedangkan nilai tertinggi 100 dengan rerata kelas 86.

Jika dibandingkan keaktifan belajar pra siklus dengan siklus II diketahui bahwa pada Pra Siklus kategori tidak aktif ada 2 anak menjadi 0 anak pada Siklus II yang berarti terjadi penurunan sebanyak 2 anak. Pada Pra Siklus kategori kurang aktif dari 17 anak menjadi 0 anak pada Siklus II. Pada Pra Siklus kategori aktif dari 16 anak menjadi 32 anak pada Siklus II, berarti terjadi peningkatan sebanyak 16 anak. Pada Pra Siklus kategori sangat aktif dari 1 anak menjadi 4 anak

pada siklus II berarti terjadi peningkatan 3 anak.

Sedangkan perbandingan hasil belajar pra siklus dengan siklus II diketahui bahwa pada prasiklus ada 9 anak yang belum memenuhi KKM, sedangkan pada Siklus II menjadi 0 anak yang belum memenuhi KKM berarti semua siswa tuntas. Prosentase ketuntasan pada Pra Siklus 75% menjadi 100% pada Siklus II sehingga terjadi peningkatan 25%. Pada Pra Siklus nilai terrendahnya 40 dan pada Siklus II nilai terrendah 75, sedangkan nilai tertinggi pada Pra Siklus 90 menjadi 100 pada Siklus II. Rerata pada Pra Siklus 78 menjadi 86 pada Siklus II.

## Hasil Tindakan

Hasil tindakan penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan *Card Sort* pada siswa kelas X IPS1 SMA Negeri 1 Wonogiri pada semester 2 tahun 2018/2019 dapat meningkatkan keaktifan belajar sejarah materi peradaban awal dunia dari kondisi awal ada 2 siswa tidak aktif dan 17 kurang aktif menjadi 32 siswa aktif dan 4 siswa sangat aktif. Sedangkan melalui model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan permainan *Card Sort* dapat meningkatkan hasil belajar dapat diketahui dari kondisi awal hasil belajar ada 9 siswa tidak tuntas dengan prosentase ketuntasan 75% menjadi 36 siswa dengan prosentase ketuntasan 100% tuntas dan rerata dari 78 menjadi 86.

## PENUTUP

Berdasarkan hipotesis penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan permainan *Card Sort* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sejarah materi peradaban awal dunia pada siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Wonogiri pada semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 sedangkan hasil tindakan Melalui model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan permainan *Card Sort* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sejarah materi peradaban awal dunia pada siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Wonogiri pada semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 maka penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan permainan *Card Sort* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar



jar sejarah materi peradaban awal dunia pada siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Wonogiri pada semester 2 tahun pelajaran 2018/2019.

Berdasarkan hasil penelitian diatas disarankan bagi siswa agar berperan aktif dan tidak egois sehingga memberikan kesempatan bagi siswa lain untuk berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah materi penelitian sejarah. Hendaknya dapat memahami materi peradaban awal dunia dengan baik dan tepat sehingga dapat mencapai bahkan melampaui KKM yang telah ditetapkan sekolah. Sedangkan bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran dapat menumbuhkembangkan keaktifan belajar siswa, metode pembelajaran yang tepat dan menarik sesuai dengan karakteristik materi, siswa, dan lingkungan serta menciptakan pembelajaran yang kondusif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anisa Nurmahestiningrum. 2015. Penggunaan Metode Pembelajaran Card Sort Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas VIII D di SMP Negeri 1 Karangmalang Sragen. Surakarta: UMS.
- Aunuurrahman. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Bunthas Permana Sakti. 2012. Penerapan Model Card Sort Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Smp Negeri 3 Gedangsari, Gunungkidul. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Dimiyati dan Mujiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2017. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara
- Kuntowijoyo, 2013. Pengantar Ilmu Sejarah. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Konsorsium Sertifikasi Guru. 2014. Modul Sejarah. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Mulyasa. DKK. 2017. Revolusi dan Inovasi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahardja, W. 2002. Sekitar Strategi Belajar Mengajar dan Keterampilan Mengajar. Salatiga: Widayarsi
- Syafarudin dan Irwan Nasution. 2005. Manajemen Pembelajaran. Jakarta: Quantum Teaching.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1993. Kamus Besar Bahasa Indonesia: Jakarta Balai Pustaka.
- Uno, Hamzah B. 2017. Belajar dengan Pendekatan PAILKEM. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsono dan Harianto. 2012. Pembelajaran Aktif dan asesmen. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Widiasworo, Erwin. 2018. Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter. Jogjakarta: Ar Ruzz Media
- Zaini, Hisyam. dkk. 2008. Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.