

**PENERAPAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
PERMAINAN BERPASANGAN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN
DAN HASIL BELAJAR SEJARAH MATERI SISTEM STRUKTUR
POLITIK EKONOMI MASA DEMOKRASI PARLEMENTER PADA KELAS
XII IPA 1 SMA NEGERI 2 GRABAG TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Erna Haryani

SMA Negeri 2 Grabag

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan proses pembelajaran sejarah materi sistem politik dan ekonomi masa Demokrasi Parlementer melalui discovery learning berbantuan media permainan berpasangan yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas XII IPA 1 SMA Negeri 2 Grabag Tahun 2022/2023 (2) Mendeskripsikan peningkatan keaktifan dan hasil belajar sejarah materi sistem politik dan ekonomi masa Demokrasi Parlementer melalui discovery learning berbantuan media permainan berpasangan pada peserta didik kelas XII IPA 1 SMA Negeri 2 Grabag Tahun 2022/2023 (3) Memaparkan perubahan perilaku peserta didik kelas XII IPA 1 SMA Negeri 2 Grabag Tahun 2022/2023 setelah mengikuti pembelajaran sejarah materi sistem politik dan ekonomi masa Demokrasi Parlementer melalui discovery learning berbantuan media permainan berpasangan. Pembelajaran sejarah materi struktur dan sistem ekonomi masa Demokrasi Parlementer berbantuan media permainan berpasangan dengan langkah (1) stimulation, (2) problem statment, (3) data collection, (4) data processing, (5) verifikasi, (6) generalization. Penerapan discovery learning berbantuan media permainan berpasangan materi struktur politik ekonomi masa demokrasi liberal pada peserta didik kelas XII IPA1di SMA Negeri 2 Grabag selama dua siklus ini dapat meningkatkan keaktifan dari siklus I ke siklus II sebesar 2,5 sedang untuk hasil belajar terjadi peningkatan dari kondisi sebelum tindakan ke siklus I sebesar 0,97 sedang dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan 19,09, sehingga dari kondisi sebelum tindakan ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 20,06. Terjadinya peningkatan dan ketuntasan belajar peserta didik dari pra siklus, siklus I dan siklus II telah menunjukkan bahwa penerapan discovery learning berbantuan media permainan berpasangan pada pembelajaran sejarah kelas XII IPA 1 SMA Negeri 2 Grabag adalah efektif.

Kata kunci: keaktifan, hasil belajar, discovery learning, media permainan berpasangan

PENDAHULUAN

Pembelajaran Sejarah diarahkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik akan sebuah konsep sejarah yang dipelajari secara tertulis maupun lisan. Empat tahapan yang harus dikuasai peserta didik untuk memahami mata pelajaran sejarah yaitu, memahami, menganalisa, menunjukkan, mengaplikasikan. Penguasaan materi pembelajaran merupakan suatu proses pengembangan yang menuntut pengalaman, waktu, kesempatan,

dan memerlukan cara berpikir yang teratur serta kemampuan mengungkapkannya dalam bentuk bahasa tulis maupun lisan. Dalam mengungkapkan konsep sejarah diperlukan adanya kepaduan, keruntutan. Agar mampu mengungkapkan konsep sejarah dalam bahasa tulis dengan baik, seorang peserta didik dituntut untuk menguasai materi esensial yang ingin diungkapkan.

Materi Sejarah Indonesia kelas XII MIPA semester satu di antara empat Kompetensi Dasar yang ada, semua berorientasi pada sejarah Indonesia yang berkisar materi setelah proklamasi kemerdekaan hingga lahirnya orde baru. Artinya materi yang dibahas berkaitan peristiwa masa lalu akan tetapi relevan dengan kondisi nyata di Indonesia yang bisa dipelajari dari buku-buku pelajaran yang sangat mudah ditemukan di perpustakaan maupun *browsing* internet. Untuk memahami tentang konsep materi tersebut tersedia banyak buku yang mendukung, dan sumber-sumber lain di internet. Dengan kondisi semacam ini seharusnya peserta didik dengan mudah memperoleh pemahaman tentang materi baik melalui buku maupun internet.

Pembelajaran dengan *power point* dipadukan dengan diskusi dan tanya jawab, ternyata tidak bisa mengoptimalkan aktivitas belajar peserta didik. Kondisi pasca pandemi masih tampak dimana peserta didik tidak bisa meninggalkan androidnya untuk konsentrasi belajar. Sekalipun tidak bisa dipungkiri pada zaman sekarang android adalah sarana yang harus ada sebagai media pembelajaran akan tetapi untuk meyakinkan bahwa pada saat proses pembelajaran peserta didik benar memanfaatkan android untuk pembelajaran cukup sulit.

Berdasarkan pengamatan beberapa peserta didik kurang terlibat di dalam pembelajaran, sekalipun android disimpan di laci meja. Tampak dari gestur beberapa peserta didik tertuju ke laci mejanya. Ada empat peserta didik yang berdiskusi tetapi sambil sesekali ngobrol dengan teman sebangkunya. Sebagian besar peserta didik berdiskusi sambil sesekali membicarakan hal-hal yang tidak terkait dengan pembelajaran, sebagian besar peserta didik berdiskusi akan tetapi ketika guru mengajukan beberapa pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru disampaikan tidak ada yang menjawab akibatnya pada saat ulangan akhir pelajaran terdapat 15 dari 36 peserta didik atau 41,66% yang tuntas belajar dan 21 atau 58,33% peserta didik belum tuntas belajar, dan pencapaian rata-rata nilai pun kurang optimal yaitu 67,17.

Guru sudah mempersiapkan pembelajaran yang mendorong keaktifan peserta didik yaitu diskusi, berbantuan *power point* dan presentasi akan tetapi masih kurang optimal. teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar kurang bervariasi untuk materi ajar masa Demokrasi Parlementer. Selama pembelajaran, guru hanya menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik, setelah itu guru mempersiapkan peserta didik untuk bertanya dan dilanjutkan dengan diskusi. Berdasar pengamatan saat pembelajaran maupun menunjukkan tanda bahwa peserta didik sangat kurang aktif mengikuti pembelajaran sejarah akibatnya hasil belajarnya pun kurang optimal.

Agar peserta didik menjadi aktif mengikuti pembelajaran sejarah diperlukan strategi yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik perlu mendapatkan perhatian secara khusus pemahaman konsep sehingga peserta didik memperoleh keterangan yang memadai. Selain itu dari pihak guru harus benar-benar menggunakan strategi, metode yang bervariasi dan pendekatan yang tepat sesuai dengan karakter materi yang akan dibahas dan sesuai

dengan kondisi peserta didik di kelas. Selain itu untuk mencapai kompetensi yang diharapkan, peserta didik dituntut untuk menguasai indikator dalam pembelajaran

Berdasarkan data yang telah diperoleh, peneliti mencoba suatu solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada yaitu dengan menggunakan media dan pendekatan yang lebih melibatkan peran aktif peserta didik. Dalam pembelajaran sejarah ini model *discovery* dengan media permainan berpasangan diprediksi akan melibatkan keaktifan peserta didik secara menyeluruh. Pendekatan kontekstual model *discovery learning* secara berkelompok maksudnya peserta didik dihadapkan pada suatu konteks yang bisa mengembangkan keaktifan belajarnya. Proses pembelajaran yang terjadi bila peserta didik tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi mengorganisasi sendiri. Secara khusus model *discovery learning*. Proses pembelajaran dengan model *discovery* menuntut peserta menemukan jawaban-jawaban dari permasalahan dengan melakukan berbagai langkah sampai akhirnya jawaban permasalahan tersebut ditemukan.

Penggunaan media permainan berpasangan sebagai sarana mempertajam penguasaan konsep pada tahapan *discovery learning* yaitu verifikasi. Melalui permainan secara tidak sadar peserta didik memverifikasi data yang terkumpul serta membuktikan benar tidak hipotesis yang ditetapkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut untuk dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sejarah maka perlu pendekatan *discovery learning* yang dianggap mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas XII MIPA1 dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Model *discovery learning* ini dapat menjadi model dan pendekatan berharga untuk mengembangkan pemikiran dan refleksi peserta didik dalam pembelajaran sejarah yang bersumber dari media *android untuk browsing* internet. Dalam teknik ini peserta didik dituntut untuk mengolah dan menggali permasalahan dari berbagai sudut pandang, mengemukakan pendapatnya secara berani, dan percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya secara lisan ataupun setiap jawaban ketika pelaksanaan permainan. Hal ini juga dapat menjadi refleksi bagi peserta didik karena peserta didik dapat menilai kualitas diri seberapa besar pengetahuan mereka tentang suatu informasi dan penilaian akan keterampilan kecakapan dalam memahami konsep sejarah dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan proses pembelajaran sejarah materi sistem politik dan ekonomi masa Demokrasi Parlementer melalui *discovery learning* berbantuan media permainan berpasangan yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas XII IPA 1 SMA Negeri 2 Grabag Tahun 2022/2023 (2) Mendeskripsikan peningkatan keaktifan dan hasil belajar sejarah materi sistem politik dan ekonomi masa Demokrasi Parlementer melalui *discovery learning* berbantuan media permainan berpasangan pada peserta didik kelas XII IPA 1 SMA Negeri 2 Grabag Tahun 2022/2023 (3) Memaparkan perubahan perilaku peserta didik kelas XII IPA 1 SMA Negeri 2 Grabag Tahun 2022/2023 setelah mengikuti pembelajaran sejarah materi sistem politik dan ekonomi masa Demokrasi Parlementer melalui *discovery learning* berbantuan media permainan berpasangan.

LANDASAN TEORI

Keaktifan Belajar

Keaktifan diartikan sebagai kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman (2001:

98). Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Peserta didik yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran

Ada dua keaktifan yaitu keaktifan jasmani dan keaktifan rohani, contoh yang dilakukan peserta didik dalam pembelajaran yang aktif adalah peserta didik menggunakan alat indranya sebaik mungkin, peserta didik aktif untuk memecahkan masalah, menyusun pendapat dan mengambil keputusan, peserta didik aktif menerima pelajaran yang diberikan oleh guru dan suatu saat mengeluarkan kembali pemahamannya ketika ditanya atau ketika ulangan, dan peserta didik mencintai pelajarannya, karena dengan mencintai pelajarannya akan menambah hasil belajar peserta didik.

Keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana peserta didik dapat aktif. Rousseau dalam (Sardiman, 2001: 95) menyatakan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa ada aktifitas proses pembelajaran tidak akan terjadi. Thorndike mengemukakan keaktifan belajar peserta didik dalam belajar dengan hukum "*law of exercise*"-nya menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan dan Mc Segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknik.

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh tersebut disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik dalam belajar merupakan segala kegiatan bersifat fisik maupun non fisik dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.

Hasil Belajar

Belajar merupakan aktifitas yang dilakukan secara sadar dan menghasilkan suatu perubahan pada diri pembelajar. Perubahan yang terjadi pada seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Menurut Slameto (2010: 3-4) perubahan yang terjadi dalam diri seseorang akibat belajar memiliki karakteristik tersendiri, di antaranya yakni: (1) Perubahan terjadi secara sadar (2) Perubahan akibat belajar bersifat kontinu dan fungsional (3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif (4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara (5) Perubahan dalam belajar memiliki tujuan dan terarah (6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu, (Hamalik, 2007: 30). Hasil belajar diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak

mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar (Catharina Tri Anni, 2004: 4). Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) bahwa hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan yang ditetapkan. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Nana Sudjana, 2005: 5). Ditambahkan oleh Ngalim Purwanto (2002: 82) bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar mengajar berlangsung yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dari berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah salah satu indikator proses belajar mengajar yang merupakan sesuatu yang diperoleh peserta didik setelah mereka mendapatkan pengalaman belajar yang berupa perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Hasil belajar siswa tersebut merupakan gambaran keberhasilan siswa dalam proses belajar. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa merupakan alat untuk mengetahui seorang siswa mengalami perubahan atau tidak dalam belajar.

Discovery Learning

Hipotesis Tindakan

Diduga melalui penerapan *discovery learning* berbantuan media permainan berpasangan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sejarah materi sistem struktur politik ekonomi masa demokrasi parlementer pada peserta didik kelas XII IPA 1 SMA Negeri 2 Grabag Tahun Pelajaran 2022/2023

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan akhir bulan September sampai dengan November 2022, dilakukan di SMA Negeri 2 Grabag Kabupaten Magelang. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XII IPA 1. Teknik pengumpulan data untuk kondisi awal menggunakan catatan personal sedang untuk hasil belajar menggunakan teknik dokumentasi dan penilaian harian. Untuk siklus I dan siklus II pengumpulan data untuk keaktifan menggunakan teknik pengamatan dan wawancara, catatan lapangan, sedang untuk hasil belajar menggunakan tes tertulis yang dilaksanakan setiap akhir siklus. Alat pengumpulan data menggunakan pedoman pengamatan, pedoman wawancara, pedoman dokumentasi dan perekaman serta soal tes. Analisa data menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif dengan mendeskripsikan kondisi keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan kuantitatif kemudian dikategorikan dalam bentuk kualitatif, ditentukan keabsahannya dan diinterpretasikan dari data yang diperoleh. Teknik kuantitatif dilakukan dengan mengolah data hasil penelitian dengan mengolah data hasil penelitian berupa hasil penilaian sebelum tindakan, siklus I dan siklus II, ditabulasi dan ditentukan rerata dan ketuntasannya dibandingkan dengan KKM dan indikator kerjanya. Analisa data menggunakan deskriptif komparatif dilanjutkan refleksi. Deskripsi komparatif dengan membandingkan kondisi awal, data siklus I dan siklus II. Validasi data untuk proses pembelajaran, menggunakan

triangulasi sumber maupun triangulasi teknik sedang untuk hasil belajar dengan meneliti kembali secara berulang agar tidak terjadi kesalahan data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kelas XII IPA 1 berdasarkan pengamatan dapat dideskripsikan sebagai berikut: dari jumlah 36 peserta didik tidak yang memperoleh kategori sangat kurang baik 4 peserta didik, kategori cukup baik 11, kategori baik 21 sedang untuk amat baik tidak ada. Adapun rata-rata keaktifan belajar 79,77 kategori cukup baik. Hasil belajar rata-rata 68,11 sedang ketuntasan belajarnya 52,77

HASIL PENELITIAN

Siklus I Keaktifan

Tabel 1. Keaktifan belajar pada siklus I

NO	Kategori	Siklus I	Prosentase %
1	Amat Baik	0	0
2	Baik	21	58,33
3	Cukup Baik	11	30,56
4	Kurang Baik	4	11,11
5	Rata-rata	36	79,77

Indikator keberhasilan keaktifan belajar yaitu $80\% \geq$ peserta didik dalam kategori baik, maka keaktifan pada siklus I belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan dan perlu perbaikan pada siklus II.

Hasil Belajar

Tabel 2. Hasil Belajar siklus I

NO	Kategori	Siklus I
1	Nilai tertinggi	93,33
2	Nilai terendah	30
3	Nilai rata-rata	68,11
4	Ketuntasan belajar%	52,77

Indikator hasil belajar peserta didik yaitu rata-rata 80 dan prosentase siswa yang tuntas adalah 90%, disimpulkan bahwa hasil belajar pada siklus I belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan, maka perlu perbaikan pada siklus II.

Siklus II

Keaktifan

Tabel 3. Keaktifan Belajar pada Siklus II

NO	Kategori	Siklus II	Prosentase %
1	Amat Baik	6	16,67
2	Baik	28	77,78
3	Cukup Baik	2	5,56
4	Kurang Baik	0	0

5	Rata-rata	85,77	
---	-----------	-------	--

Indikator keberhasilan keaktifan belajar yaitu $80\% \geq$ peserta didik dalam kategori baik, terdapat 94,45% maka keaktifan pada siklus II sudah melampaui indikator kinerja yang ditetapkan, tidak diperlukan siklus berikutnya

Hasil Belajar

Tabel 4. Hasil Belajar siklus II

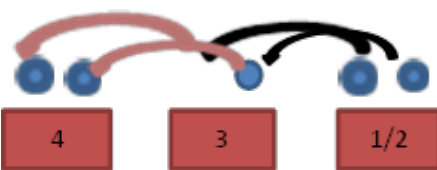
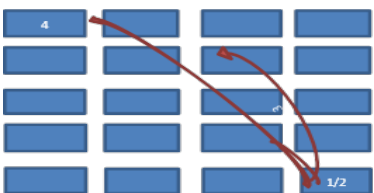
NO	Kategori	Siklus II
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	56,67
3	Nilai rata-rata	87,22
4	Ketuntasan belajar%	94,44

Indikator hasil belajar peserta didik yaitu rata-rata $80 \geq$ dan prosentase siswa yang tuntas adalah 90%, maka hasil belajar pada siklus II sudah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan, maka tidak perlu perbaikan pada siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Tabel 5. Perbandingan Sebelum, Tindakan Siklus I dan II

Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
Struktur dan sistem politik ekonomi pada masa Demokrasi Parlementer		
Sub materi: gambaran umum Demokarasi Parlementer	Struktur dan sistem politik masa Demokrasi Parlementer	Struktur dan sistem politik masa Demokrasi Parlementer
	<p>Stimulation Peserta didik diminta melihat peta konsep dari tayangan power point ataupun buku paket serta memperhatikan gambar pada buku paket tentang kehidupan politik masa Demokrasi Parlementer</p> <p>Problem statment Berdasarkan memperhatikan peta konsep dan melihat gambar peserta didik diminta mengidentifikasi permasalahan yang ada pada peta konsep dan gambar.</p> <p>Data Collection Peserta didik melakukan kegiatan pengumpulan data dari buku paket dan dari internet</p> <p>Data processing Peserta didik mengolah data yang sudah terkumpulkan dalam bentuk soal dan jawaban yang diwujudkan dalam bentuk permainan berpasangan dengan bahan bahan bekas yang sudah disediakan guru sehingga terwujud 18 permainan berpasangan. Setelah selesai dilakukan penilaian dan permaian tetap ditinggal di kelas supaya tidak ada yang terlupa</p>	<p>Stimulation Peserta didik diminta melihat membuka <i>youtube</i> tentang kondisi ekonomi pada link https://www.youtube.com/watch?v=OJUfYvKTHt8 Guru dan pengamat berkeliling setiap meja memastikan bahwa semua membuka <i>youtube</i> dengan <i>link</i> yang sudah dibagikan</p> <p>Problem statment Berdasarkan melihat <i>youtube</i> pada <i>link</i> yang sudah dishare guru meminta peserta didik untuk mengidentifikasi masalah dari <i>youtube</i> tersebut di lembar kelas kemudian dalam beberapa menit dibandingkan hasil identifikasi guru. Pengamat dan guru memastikan peserta didik melakukan kegiatan indentifikasi dengan berkeliling tiap meja</p> <p>Data Collection Peserta didik dengan waktu yang ditentukan bolleh mengambil tempat dimana yang mereka suka untuk kegiatan pengumpulan data terutama data yang dari internet</p> <p>Data Processing Peserta didik mengolah data yang sudah terkumpulkan dalam bentuk soal dan jawaban yang diwujudkan dalam bentuk permainan berpasangan dengan bahan yang sudah disediakan peserta didik dari rumah masing-masing sehingga terwujud 18 permainan berpasangan. Setelah selesai dilakukan penilaian, media permaiana dibawa pulang supaya peserta</p>

	<p>ketika pembelajaran pertemuan berikutnya</p> <p>Verikacation Pembuktian dilakukan dalam bentuk adu permainan berpasangan dimana permaianan dilakukan 4 kali putaran putaran dengan putaran 1,2 menggunakan permaian sendiri sedang putaran 3,4 menggunakan pemaianan teman di sebelah kanannya dengan cara bergeser tempat duduk. Guru dan peneliti mengamati jalannya adu permainan. Selama permainan peserta didik dibagikan instrumen penilaian adu permainan. Adapun skema permainan adalah sebagai berikut:</p>  <p>Gambar 1. Skema Adu Permaianan</p> <p>Generalization Menyimpulkan bersama materi pembelajaran</p>	<p>didik bisa berlatih dan mempelajarintnya di rumah</p> <p>Verification Pembuktian dilakukan dalam bentuk adu permainan berpasangan dimana permainan dilakukan 4 jkali putaran putaran dan putaran 1,2 menggunakan permainan sendiri sedang putaran 3,4 menggunakan permainan dengan memilih secara bebas media permainan yang disukainya. Guru dan peneliti mengamati jalanya adu permainan. Selama permainan peserta didik dibagikan instrumen penilaian adu permainan. Adapun skema permainan adalah sebagai berikut:</p>  <p>Gambar 2. Skema Adu Permaianan</p> <p>Generalization Salah satu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran kemudian meminta masukan dari peserta didik lain, dengan masukan guru sehingga menjadi kesimpulan bersama</p>
--	--	--

Keaktifan Belajar

Tabel 6. Perbandingan Keaktifan Siklus I dan Siklus II

NO	Kategori	Siklus I	Siklus II	Perubahan
1	Amat Baik	0	16,67%	16,67%
2	Baik	58,33	77,78	19,45
3	Cukup Baik	30,56	5,56%	-25
4	Kurang Baik	11,11	0	11,11%
5	Rata-rata	79,77	85,77	6

Tabel di atas menunjukkan perubahan keaktifan pembelajaran dari siklus I prosentase peserta didik memperoleh kategori amat baik tidak ada, kategori baik 58,33%, kategori cukup 30,56% dan masih yang memperoleh kategori kurang baik sejumlah 11,11%. Pada siklus II prosentase peserta didik memperoleh predikat sangat baik 16,67%, kategori baik 77,78% sedang kategori cukup baik 5,56% dan tidak ada satupun peserta didik yang masuk dalam kategori kurang baik. Kondisi siklus II untuk kategori \geq baik dengan prosentase 94,45%. Hal ini melampaui indikator kinerja dimana $80\% \geq$ peserta didik memperoleh kategori \geq baik

Hasil Belajar

Tabel 7. Perbandingan PH, Siklus I dan Siklus II

NO	Keterangan	PH	Siklus I	Siklus II
1	Nilai tertinggi	90	93,33	100
2	Nilai terendah	28	30	56,67
3	Nilai rata-rata	67,16	68,11	87,22
4	Ketuntasan belajar%	44,44%	52,77	94,44

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan peningkatan hasil belajar dari kondisi sebelum tindakan ke siklus I dan meningkat lagi ke siklus II. Adapun peningkatkan tersebut dapat disekripsikan sebagai beriku: Sebelum tindakan capaian hasil rata-rata 67,16 dengan

ketuntasan 44,44%, siklus II capaian hasil rata-rata 68,11 ketuntasan 52,77 dan siklus II capaian hasil rata-rata 87,22 ketuntasan belajar 94,44. Dari capaian pada siklus II baik rata-rata maupun ketuntasan sudah melampaui indikator kinerja yang ditetapkan yaitu ≥ 80 untuk rata-rata nilai dan $90\% \geq$ untuk peserta didik yang tuntas belajarnya.

PENUTUP

Penerapan *discovery learning* berbantuan media permainan berpasangan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar materi sistem struktur politik ekonomi masa Demokrasi Parlementer pada kelas XII IPA 1 SMA NEGERI 2 Grabag Tahun Pelajaran 2022/2023

SARAN

Penggunaan model *discovery learning* bebantuan media permainan berpasangan harus dipersiapkan yang matang. *Discovery learning* bisa dipadukan dengan media lain yang lebih bervariasi karena terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Sardiman. 2021. *Interaksi dan Motiasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anni, Chatharina Tri, dkk. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana Sudjana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Dimiyati dan Mudjono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*.

