



**PENERAPAN METODE DISCOVERY LEARNING DENGAN STUDENT
SELF ASSESSMENT UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
DAN HASIL BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK
KELAS X IPS 3 SMA NEGERI 1 TENGGARANG
TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Oleh

**Ardabilly Abdillah
NIM. 110210302064**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**



**PENERAPAN METODE DISCOVERY LEARNING DENGAN STUDENT
SELF ASSESSMENT UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
DAN HASIL BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK
KELAS X IPS 3 SMA NEGERI 1 TENGGARANG
TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

**diajukan guna memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Sarjana pada Program Studi Pendidikan Sejarah
(S1)**

Oleh
**Ardabilly Abdillah
NIM 110210302064**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahanda Dachlan dan Ibunda Solehah terhormat yang telah mendoakan dan memberi kasih sayang serta pengorbanan selama ini;
2. Guru-guruku dan para Dosen terhormat, yang telah memberikan ilmu dan membimbing dengan penuh kesabaran dan kasih sayang;
3. Adikku Lailatul Fitri yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan doa untuk bisa segera menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman- temanku semua yang selalu memberikan motivasi dan semangat demi terelesaikannya skripsi ini.

MOTTO

Hidup dengan melakukan kesalahan akan tampak lebih terhormat daripada selalu benar karena tidak melakukan apa-apa.
(George Bernard Shaw 1856 – 1950) ^{*)}



^{*)} <http://www.katmut.com/tokoh/george-bernard-shaw/>

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ardabilly Abdillah

NIM : 110210302064

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul: “Penerapan Metode *Discovery Learning* dengan *Student Self Assessment* untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang Tahun Ajaran 2014/2015” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 2 Juli 2015
Yang menyatakan,

Ardabilly Abdillah
NIM. 110210302064

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE DISCOVERY LEARNING DENGAN STUDENT
SELF ASSESSMENT UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
DAN HASIL BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK
KELAS X IPS 3 SMA NEGERI 1 TENGGARANG
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Oleh
Ardabilly Abdillah
NIM 110210302064

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Nurul Umamah, M.Pd
Dosen Pembimbing II : Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd

PENGESAHAN

Skripsi berjudul Penerapan Metode *Discovery Learning* dengan *Student Self Assessment* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang Tahun Ajaran 2014/2015 telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada :

hari : Kamis

tanggal: 2 Juli 2015

tempat : Gedung 1 FKIP Universitas Jember

Tim penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nurul Umamah, M.Pd
NIP. 119690204 199303 2 008

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd
NIP. 19600612 198702 1 001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Moh. Naim, M.Pd
NIP. 19660328 200012 1 001

Dr. Suranto, M.Pd
NIP. 19620705 198802 1 001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd
NIP. 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Penerapan Metode *Discovery Learning* dengan *Student Self Assessment* untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang Tahun Ajaran 2014/2015; Ardabilly Abdillah, 110210302064; 2015; xix + 324 halaman; Progam Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Paradigma pendidikan telah diperbarui pada sistem pembelajaran dan penilaian yang sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah. Pendidik diharapkan dapat menerapkan metode dan penilaian yang mencerminkan kompetensi peserta didik yang sesungguhnya. Namun, fakta disekolah diketahui bahwa metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik tidak memacu peserta didik untuk menemukan sendiri fakta-fakta sejarah dan penggunaan metode penilaian yang diterapkan oleh pendidik hanya menilai aspek kognitif pada ranah mengingat (C1) menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran sejarah yang mengharuskan peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir analitis (C4) terhadap peristiwa sejarah. Peserta didik yang pasif dan hanya dituntut untuk sekedar tahu tentang peristiwa-peristiwa sejarah, menyebabkan kreativitas kurang dan memiliki hasil belajar sejarah rendah. Rendahnya kreativitas tersebut terlihat dari kurangnya rasa ingin tahu, kurangnya keaktifan peserta didik, kurangnya penemuan gagasan baru, dan rendahnya kualitas dan jumlah pertanyaan yang diajukan ketika proses pembelajaran, sedangkan rendahnya hasil belajar sejarah terlihat dari nilai rata-rata kelas yang belum tuntas. Berdasarkan latar belakang diatas, metode *discovery learning* dengan *student self assessment* digunakan untuk memperbaiki permasalahan kurangnya kreativitas dan rendahnya hasil belajar sejarah. Metode *discovery learning* dengan *student self assessment* menekankan pada keterlibatan langsung peserta didik, sehingga dapat merubah kondisi belajar pasif

menjadi aktif dan kreatif sehingga mempengaruhi hasil belajar. Berdasarkan hal tersebut, metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan kurangnya kreativitas dan rendahnya hasil belajar sejarah.

Rumusan dalam penelitian ini adalah (1) apakah penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang; (2) apakah penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang.

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang, dengan jumlah 27 peserta didik. Desain penelitian menggunakan skema model Hopkins yang memiliki empat fase yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari 3 siklus. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara tes, angket, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan ada peningkatan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik. Persentase kreativitas peserta didik pada siklus 1 sebesar 71,76%, pada siklus 2 meningkat 7,73% menjadi 77,31%, dan pada siklus 3 meningkat 4,19% menjadi 80,55%. Persentase hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif peserta didik pada siklus 1 sebesar 74,52%, pada siklus 2 meningkat 3,37% menjadi 77,03%, dan pada siklus 3 meningkat 5,58% menjadi 81,33%. Persentase hasil belajar peserta didik pada aspek afektif peserta didik pada siklus 1 sebesar 86,57%, pada siklus 2 meningkat 8,56% menjadi 93,98%, dan pada siklus 3 meningkat 3,45% menjadi 97,22%.

Kesimpulan hasil penelitian : (1) terdapat peningkatan kreativitas peserta didik melalui penerapan metode *discovery learning* berbasis *student self assesment* di kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang; (2) terdapat peningkatan hasil belajar sejarah peserta didik melalui penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assesment* di kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT. Atas segala rahmat, hidayah, dan petunjuknya yang tak terhitung sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah yang berjudul “ Penerapan Metode *Discovery Learning* dengan *Student Self Assessment* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Tenggarang Tahun Ajaran 2014/2015”. Karya tulis ilmiah ini disusun untuk diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Progam Sarjana pada Program Studi Pendidikan Sejarah (S1), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas jember. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

- 1) Drs. Moh. Hasan, M. Sc. Ph. D, selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Prof. Dr. Sunardi, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas jember;
- 3) Dr. Sukidin, M. Pd., selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Sosial;
- 4) Dr. Nurul Umamah, M. Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Sejarah sekaligus selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, memberikan pengarahannya dan saran, serta selalu mengingatkan dengan penuh kesabaran dalam penulisan skripsi ini :
- 5) Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan pengarahannya dan saran dengan penuh kesabaran dalam penulisan skripsi ini;
- 6) Drs. Sumarjono, M.Si., selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberi pengarahannya dan saran dari awal kuliah sampai selesai;
- 7) Drs. Sudjoko, selaku pendidik mata pelajaran sejarah yang telah memberikan kesempatan dan banyak membantu selama proses penelitian sampai selesai;
- 8) Orang tua tercinta, Bapak Dachlan dan Ibu Soleha, yang tak pernah lelah memberikan do'a, yang selalu memberikan kasih sayang, kesabaran, dorongan

semangat dan perhatian selama ini. Keikhlasan hati dan pengorbanan kalian adalah rahmat bagiku;

- 9) Adik tercinta Lailatul Fitri yang senantiasa memberikan hiburan, motivasi dan semangat yang tiada henti-hentinya;
- 10) Lyndha Maulina Dwijayanti, terimakasih atas dukungan semangatnya, perhatiannya, dan do'anya;
- 11) Sahabat-sahabat terkasih: Teguh, Bayu, Anas, Irwan, Ardi, Harpen dkk, terima kasih atas kesabaran, perjuangan, canda tawa, dorongan semangat, perhatian, dan kebersamaan kita setiap hari adalah kenangan termanis;
- 12) Teman-teman seperjuangan pendidikan sejarah angkatan 2011 kelas A maupun kelas B yang senantiasa memberikan semangat;
- 13) Semua pihak yang turut berperan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 2 Juli 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
SKRIPSI	i
SKRIPSI	ii
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN	v
SKRIPSI	vi
PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	11
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Pembelajaran Sejarah	12
2.2 Metode Discovery Learning	15
2.2.1 Langkah-langkah Metode Discovery Learning.....	17
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Discovery Learning</i>	19
2.3 Student Self Assessment	20

2.4 Kreativitas	23
2.5 Hasil Belajar Sejarah	24
2.6 Penerapan Metode <i>Discovery Learning</i> dengan <i>Student Self Assessment</i> untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik.....	28
2.7 Hasil Penelitian Relevan	30
2.8 Kerangka Berpikir	33
2.9 Hipotesis	37
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	38
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
3.2 Subjek Penelitian	38
3.3 Definisi Operasional	39
3.4 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	40
3.5 Desain Penelitian.....	41
3.5.1 Tindakan Pendahuluan.....	44
3.5.2 Pelaksanaan Siklus I.....	44
3.5.3 Pelaksanaan Siklus II	48
3.5.4 Pelaksanaan Siklus III.....	52
3.6 Metode Pengumpulan Data	56
3.6.1 Metode Observasi.....	56
3.6.2 Metode Wawancara.....	57
3.6.3 Metode Dokumentasi	57
3.6.4 Metode Tes.....	57
3.7 Analisis Data	57
3.8 Indikator Keberhasilan.....	60
BAB 4. PEMBAHASAN.....	61
4.1 Hasil Penelitian	61
4.1.1 Hasil Observasi Pra Siklus	61
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus 1	64

4.1.3 Hasil Penelitian Siklus 2	69
4.1.4 Hasil Penelitian Siklus 3	74
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	78
4.2.1 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang Melalui Penerapan Metode <i>Discovery Learning</i> dengan <i>Student Self Assessment</i>	79
4.2.2 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang melalui Metode <i>Discovery Learning</i> dengan <i>Student Self Assessment</i>	89
BAB 5. PENUTUP.....	98
5.1 Simpulan.....	98
5.2 Saran 99	
DAFTAR PUSTAKA	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Kreativitas Peserta Didik	58
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Pra Siklus....	62
Tabel 4.2 Rekapitulasi hasil belajar aspek kognitif peserta didik pra siklus	64
Tabel 4.3 Rekapitulasi Peningkatan Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Pra Siklus dan Siklus 1	65
Tabel 4.4 Rekapitulasi hasil belajar secara klasikal peserta didik aspek kognitif pra siklus dan siklus 1	67
Tabel 4.5 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus dengan Siklus 1..	68
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus 1 dan Siklus 2	70
Tabel 4.7 Rekapitulasi hasil belajar secara klasikal peserta didik aspek kognitif siklus 1 dan siklus 2.....	72
Tabel 4.8 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 1 dengan Siklus 2	73
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus 2 dan Siklus 3	
Tabel 4.10 Rekapitulasi hasil belajar secara klasikal peserta didik aspek kognitif siklus 2 dan siklus 3.....	76
Tabel 4.11 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 2 dengan Siklus 3 ...	78
Tabel 4.12 Peningkatan Kreativitas pada Indikator Selalu Ingin Tahu	79
Tabel 4.13 Peningkatan Kreativitas pada Indikator Kemampuan Mencari Jawaban	81
Tabel 4.14 Peningkatan Kreativitas pada Indikator Kemampuan Menemukan Gagasan Baru.....	83
Tabel 4.15 Peningkatan Kreativitas pada Indikator Kemampuan Bertanya	85
Tabel 4.16 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Per Siklus	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Alur Kerangka Berpikir	36
Gambar 3.1	Model skema penelitian tindakan kelas Hopkins	43
Gambar 4.1	Presentase Kreativitas Pra Siklus	63
Gambar 4.2	Persentase Kreativitas Pra Siklus dan Siklus 1.....	66
Gambar 4.3	Peningkatan Aspek Kognitif Pra Siklus dan Siklus 1.....	67
Gambar 4.4	Persentase Kreativitas Siklus 1 dan Siklus 2.....	71
Gambar 4.5	Peningkatan Aspek Kognitif Siklus 1 dan Siklus 2.....	72
Gambar 4.6	Persentase Kreativitas Siklus 2 dan Siklus 3.....	75
Gambar 4.7	Persentase Aspek Kognitif Siklus 2 dan Siklus 3.....	77
Gambar 4.8	Peningkatan Kreativitas pada Indikator Selalu Ingin Tahu	80
Gambar 4.9	Peningkatan Kreativitas pada Indikator Kemampuan Mencari Jawaban	82
Gambar 4.10	Peningkatan Kreativitas pada Indikator Kemampuan Menemukan Gagasan Baru.....	84
Gambar 4.11	Peningkatan Kreativitas pada Indikator Kemampuan Bertanya..	86
Gambar 4.12	Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3	87
Gambar 4.13	Peningkatan Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3	89
Gambar 4.14	Peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek afektif dalam bentuk penilaian diri dengan indikator peserta didik memiliki rasa ingin tahu terhadap materi	91
Gambar 4.15	Peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek afektif dalam bentuk penilaian diri dengan indikator peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan yang diajukan pendidik	92

Gambar 4.16	Peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek afektif dalam bentuk penilaian diri dengan indikator peserta didik mampu menemukan berbagai pengetahuan baru.....	93
Gambar 4.17	Peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek afektif dalam bentuk penilaian diri dengan indikator peserta didik mampu bertanya tentang materi	94
Gambar 4.18	Persentase penilaian diri (afektif) peserta didik siklus 1, 2, dan 3	95
Gambar 4.19	Persentase hasil belajar peserta didik siklus 1, 2, dan 3	96

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrix Penelitian	107
B. Pedoman Penelitian	109
C. Pedoman Wawancara	110
C.1 Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan	110
C.2 Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan	111
C.3 Wawancara Pendidik Setelah Tindakan.....	112
C.4 Wawancara Peserta Didik Setelah Tindakan	113
C.5 Hasil Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan.....	114
C.6 Hasil Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan	116
C.7 Hasil Wawancara Pendidik Setelah Tindakan	118
C.8 Hasil Wawancara Peserta Didik Setelah Tindakan.....	120
D. Lembar Observasi Kreativitas Peserta Didik Pra Siklus (Penilaian Proses)..	122
E. Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus	128
F. Lembar Observasi	130
F.1 Lampiran Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran.	130
F.2 Lembar Observasi Penilaian Kreativitas Peserta Didik	131
F.3 Lampiran Aspek Afektif Peserta Didik	135
G. Silabus Mata Pelajaran Sejarah Kelas X	136
H. RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN	140
H.1 Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus 1	140
H.2 Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus 2.....	173
H.3 Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus 3.....	205
I. Instrumen Tes	233

I.1 Kisi-kisi Soal Siklus 1	233
I.2 Kisi-kisi Soal Siklus 2	236
I.3 Kisi-kisi Soal Siklus 3	238
I.4 Lembar Kartu Soal Siklus 1	240
I.5 Lembar Kartu Soal Siklus 2	252
I.6 Lembar Kartu Soal Siklus 3	261
J. Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran	270
J.1 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran Siklus 1	270
J.2 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran Siklus 2	271
J.3 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran Siklus 3	272
K. Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik (Penilaian Proses)	273
K.1 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus 1	273
K.2 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus 2	279
K.3 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus 3	285
L. Hasil Observasi Aspek Afektif	291
L.1 Hasil Observasi Aspek Afektif Siklus 1	291
L.2 Hasil Observasi Aspek Afektif Siklus 2	296
L.3 Hasil Observasi Aspek Afektif Siklus 3	301
M. Hasil Tes Belajar Peserta Didik	306
M. 1 Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus 1	306
M. 2 Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus 2	308
M.3 Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus 3	310
N. Foto-foto Kegiatan	312
O. Surat Ijin Observasi, Surat Ijin Penelitian, dan Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian	314

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang beberapa hal berkaitan dengan pendahuluan, antara lain (1) latar belakang masalah, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, dan (4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Paradigma pendidikan telah diperbarui menjadi system pembelajaran yang lebih bertumpu pada teori kognitif dan konstruktivistik. Konstruktivisme adalah suatu pandangan bahwa peserta didik membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada (Isjoni, 2011, 30). Pembelajaran tidak lagi berpusat pada pendidik, namun lebih mengutamakan keaktifan peserta didik dan proses pembelajaran tidak lagi *transfer of value* serta *transfer of knowledge* namun berubah menjadi transformasi. Proses transformasi tersebut merupakan proses mengubah peserta didik menjadi manusia yang memiliki kompetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Paradigma penilaian pembelajaran juga penting untuk diperbarui menjadi sistem penilaian yang mencerminkan kompetensi nyata peserta didik yang sesungguhnya. Paradigma baru penilaian merupakan pola berpikir serta pola bertindak baru dalam penilaian yang terintegrasi dengan pembelajaran untuk mendukung proses belajar dan peserta didik aktif dalam mengevaluasi hasil belajarnya sendiri (Umamah, 2014: 40). Paradigma baru penilaian mengalami perubahan dari evaluasi *paper and pencil test* menjadi evaluasi otentik. Evaluasi otentik merupakan evaluasi yang relevan dan bermakna bagi peserta didik (Kamdi dalam Umamah, 2014:41). Evaluasi otentik mampu memberikan informasi kemampuan peserta didik secara holistik. Holistik adalah penilaian yang dilakukan oleh pendidik atau peserta didik itu sendiri yang mencakup semua aspek kompetensi (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) dan dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik (Permendikbud, 2014: 5). Paradigma baru penilaian saat

ini adalah penilaian otentik yang mencerminkan masalah nyata dalam kehidupan peserta didik dengan kriteria holistik. Paradigma baru tersebut sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah yaitu untuk menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, sehingga peserta didik dapat menilai kelemahan dan kelebihan dirinya sendiri.

Penilaian yang otentik ditetapkan sebagai syarat penilaian pada kurikulum 2013. Sedangkan proses pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk semua jenjang pendidikan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan *scientific* (ilmiah). Pendekatan *scientific* sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah yaitu untuk mengembangkan karakter peserta didik (Kurniasih, 2014: 33). Pembelajaran sejarah memiliki tujuan untuk mengembangkan nilai-nilai budaya dan prestasi masa lalu menjadi nilai-nilai budaya bangsa yang sesuai dengan kehidupan masa kini dan masa yang akan datang serta mengembangkan prestasi baru yang menjadi karakter baru bangsa (Kemendiknas, 2010: 6). Karakter peserta didik perlu dikembangkan sesuai dengan kemampuan berpikir historis yang menjadi dasar untuk memiliki kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, pembelajaran sejarah pada kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang memiliki permasalahan rendahnya kreativitas peserta didik. Kreativitas seharusnya dimiliki setiap peserta didik, karena merupakan salah satu nilai-nilai dalam pembelajaran sejarah yang dapat dikembangkan untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa pada jenjang sekolah menengah. Kreativitas dapat dikembangkan dalam merekonstruksi peristiwa masa lalu sebagai pelajaran dan dimanfaatkan untuk mengidentifikasi dan menemukan solusi suatu permasalahan masa kini atau masa yang akan datang. Pentingnya kreativitas dalam pembelajaran sejarah menurut Capita, Cooper, dan Mogos (2000) adalah sebagai aspek yang terintegrasi dalam proses penyelidikan peristiwa sejarah. Kreativitas adalah suatu proses yang menjadikan peserta didik lebih baik dalam mengidentifikasi masalah, memahami masalah dalam hidup, membuat hipotesis baru, menilai dan menguji hipotesis serta menyampaikan hasilnya (Torrance, 1965: 663). Kreativitas merupakan

aspek penting dalam pendidikan, karena peserta didik dapat memiliki kemampuan memecahkan permasalahan dengan baik, sehingga menjadi manusia yang inovatif serta dapat mencapai standar hidup yang lebih baik. Peserta didik seharusnya dapat mencapai indikator kreativitas dalam pembelajaran sejarah (Beetlestone, 2012: 2-5), diantaranya yaitu : (1) selalu ingin tahu; (2) kemampuan mencari jawaban; (3) kemampuan menemukan gagasan baru; (4) kemampuan bertanya.

Kreativitas peserta didik kelas X IPS 3 dikatakan rendah disebabkan tidak tercapainya indikator sikap kreatifitas, diantaranya yaitu: (1) kurangnya rasa ingin tahu ketika proses pembelajaran, seperti sedikit pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik sedangkan materi yang diajarkan memiliki cakupan yang luas; (2) kurangnya keaktifan peserta didik dalam mencari jawaban atas pertanyaan yang diajukan pendidik; (3) kurangnya penemuan gagasan baru, seperti beberapa peserta didik tidak memiliki gagasan baru atas permasalahan yang diajukan oleh pendidik dan solusi ditemukan hanya mengacu pada sumber buku; dan (4) rendahnya kualitas dan jumlah pertanyaan yang diajukan ketika proses pembelajaran. Hasil wawancara pra siklus kepada pendidik mata pelajaran sejarah kelas X IPS 3 juga menjelaskan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki kreativitas yang rendah. Sedangkan hasil wawancara kepada peserta didik kelas X IPS 3 yang bernama Abdi Wicaksono menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik monoton dan ketika berdiskusi banyak peserta didik yang ragu-ragu untuk menyatakan gagasan-gagasan baru dalam berdiskusi.

Rendahnya kreativitas tersebut disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya yaitu: (1) Metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik tidak memacu peserta didik untuk aktif dan kreatif menemukan sendiri pengetahuannya; (2) Pendidik tidak membimbing peserta didik ketika proses diskusi; (3) Banyak peserta didik yang berbicara sendiri ketika proses diskusi; (4) peserta didik tidak mengerti akan pentingnya kreativitas dalam pembelajaran sejarah; dan (5) Banyak peserta didik yang kurang aktif dalam menjawab atau bertanya pada saat proses diskusi. Berdasarkan hal

tersebut, peserta didik menjadi pasif dalam proses pembelajaran sehingga memiliki kreativitas yang rendah.

Selain rendahnya kreativitas, hasil belajar sejarah di kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang juga rendah. Hasil belajar sejarah yang seharusnya menurut Hamid Hasan (Kemendikbud, 2014: 71-72) yaitu mengasah kemampuan intelektual peserta didik sesuai dengan tradisi intelektual sejarah sebagai disiplin ilmu yang menghendaki kemampuan berpikir kritis dan analisis terhadap peristiwa sejarah. Menurut Bloom proses menganalisis terdiri dari memecahkan pengetahuan menjadi bagian-bagian kecil dan memikirkan bagaimana bagian tersebut berhubungan dengan struktur keseluruhan seutuhnya (Anderson & Krathwohl, 2010: 43-46). Kemampuan menganalisis peristiwa sejarah harus disesuaikan dengan cara berpikir sejarah yang mendasari kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan wawancara terhadap pendidik mata pelajaran sejarah SMA Negeri 1 Tenggarang menyatakan bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran sejarah adalah 75. Hasil penelitian berupa studi dokumenter nilai-nilai terhadap pendidik mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Tenggarang dapat diketahui bahwa nilai ulangan harian secara klasikal beberapa kelas sebagai berikut: X IPS 1 = 72,2; X IPS 2 = 75,5; X IPS 3 = 70,07. Dari hasil tersebut dikatakan nilai rata-rata kelas X IPS 3 belum tuntas dikarenakan nilai rata-rata hasil belajar sejarah masih dibawah KKM. Presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 3, dinyatakan 40,7% peserta didik yang tuntas belajar dan 59,3% peserta didik tidak tuntas belajar. Paparan tersebut menunjukkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih rendah. Peserta didik tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga tidak dapat meningkatkan potensi yang telah dimilikinya. Penilaian yang dilakukan oleh pendidik tidak sesuai dengan hasil belajar sejarah yang menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir analisis (C4). Pendidik hanya melakukan penilaian terhadap kemampuan kognitif ranah mengetahui (C1). Rendahnya hasil belajar sejarah di kelas X IPS 3 memiliki indikator sebagai berikut: (1) peserta didik belum mampu menganalisis peristiwa sejarah secara kronologis; (2) peserta didik belum mampu

menganalisis peristiwa sejarah berdasarkan prinsip sebab akibat; dan (3) peserta didik belum mampu menganalisis peristiwa sejarah secara kritis dan logis.

Rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut disebabkan, diantaranya yaitu : (1) Metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik kurang efektif (2) Teknik asesmen yang dilakukan oleh pendidik hanya mengacu pada aspek kognitif ranah C1; dan (3) Penjelasan pendidik kurang jelas dan bermakna. Berdasarkan hal tersebut, peserta didik merasa kebingungan terhadap fakta-fakta sejarah sehingga tidak dapat menganalisis setiap peristiwa sejarah yang dipelajari.

Berdasarkan permasalahan diatas, diterapkan suatu metode dan asesmen pembelajaran yang dapat meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar sejarah peserta didik. Penilaian pembelajaran disesuaikan dengan tuntutan kurikulum 2013 yang mencakup tiga ranah proses pembelajaran yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Alternatif pemecahan masalah dapat menggunakan beberapa metode pembelajaran seperti; inquiry dan *project based learning*. Metode inquiry dan PBL memiliki kelebihan diantaranya yaitu:

Kelebihan <i>Inquiry</i>	Kelebihan <i>Project Based Learning</i>
1. Dapat memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka	1. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah
2. Model pembelajaran inkuiri merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikolog modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman	2. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas
3. Dapat melayani kebutuhan peserta didik yang memiliki kemampuan	3. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan

diatas rata-rata (Wina sanjaya, 2007:206)	problem-problem yang kompleks (Daryanto, 2014: 25-26)
---	---

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, metode inquiry dan PjBL juga memiliki kekurangan, diantaranya yaitu:

Kekurangan <i>Inquiry</i>	Kekurangan <i>Project Based Learning</i>
1. Sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena itu terbentur dengan kebiasaan peserta didik dalam belajar	1. PBL memerlukan banyak waktu yang harus disediakan untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks
2. Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu panjang	2. Banyaknya peralatan yang harus disediakan
3. Selama kriteria keberhasilan ditentukan belajar ditentukan oleh kemampuan peserta didik menguasai materi pelajaran, maka inkuiri sulit diimplementasikan oleh setiap pendidik (Wina sanjaya, 2007:206)	3. Sulitnya mencari sumber-sumber referensi yang sesuai.

Berdasarkan kekurangan metode *inquiry* dan metode PjBL tersebut, sulit untuk diterapkan kepada peserta didik kelas X IPS 3. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya yaitu: (1) Materi pembelajaran yang akan diteliti hanya memiliki sedikit sumber referensi; (2) Peserta didik tidak memiliki kemampuan penguasaan materi yang baik; dan (3) Peserta didik belum dapat menyelesaikan permasalahan kompleks yang memerlukan banyak waktu dalam penyelesaiannya. Peneliti memutuskan untuk menggunakan metode *discovery learning* untuk mengatasi

permasalahan rendahnya kreativitas dan hasil belajar dikarenakan memiliki kelebihan diantaranya yaitu:

Kelebihan Metode <i>Discovery Learning</i>
1. Peserta didik aktif dalam kegiatan belajar, sebab peserta didik berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.
2. Peserta didik memahami benar bahan pembelajarannya, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama untuk di ingat.
3. Peserta didik memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.

Sedangkan alternatif pemecahan masalah untuk asesmen dapat menggunakan penilaian proyek dan penilaian produk. Kedua penilaian tersebut dapat meningkatkan kreativitas ditinjau dari aspek psikomotor, namun pada penelitian ini kreativitas yang akan dicapai merupakan kreativitas ditinjau dari aspek afektif, sehingga peneliti memutuskan untuk menggunakan *student self assessment* untuk meningkatkan kreativitas ditinjau dari aspek afektif. *Student self assessment* penting dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan peserta didik. Mengetahui kelebihan dan kekurangannya, peserta didik dapat menentukan solusi yang tepat bagi permasalahannya. Pendidik juga dapat mengetahui keadaan peserta didik, sehingga dapat memberikan motivasi dan solusi terhadap permasalahan pembelajaran. Penerapan *student self assessment* selama proses pembelajaran dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kesadaran diri, sehingga tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai. *Student self assessment* diterapkan berdasarkan aspek-aspek kreativitas yang telah ditentukan terlebih dahulu. Peserta didik mengevaluasi aspek-aspek kreativitas yang ditentukan dan memperbaiki aspek-aspek yang belum tercapai, sehingga peserta didik memiliki sikap kreativitas yang akan menjadi karakter didalam dan diluar kelas.

Metode *discovery learning* digunakan dalam proses pembelajaran menggantikan metode pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik yaitu metode diskusi. Alasan digantinya metode pembelajaran diskusi menjadi metode *discovery learning* adalah tidak dijelaskan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan efektif dan efisien. Berdasarkan proses pembelajaran yang aktif dan efektif, seorang pendidik hendaknya menggunakan metode pembelajaran dalam proses mengajarnya. Metode pembelajaran hendaknya disesuaikan juga dengan materi pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih *discovery learning* sebagai salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada materi Islam masuk istana raja, jaringan keilmuan nusantara dan akulturasi dan perkembangan budaya Islam. Metode *discovery learning* merupakan salah satu tiga metode pembelajaran utama dalam kurikulum 2013. *Discovery learning* merupakan metode pembelajaran dimana peserta didik mencapai sendiri pemahaman terhadap suatu fenomena melalui pembangunan dan pengujian konsep sebagai hasil penyelidikan fenomena tersebut (Zachos, Hick, Doane dan Sargent, 2000: 942). *Discovery learning* merupakan situasi belajar dimana materi pokok yang harus dipelajari tidak diberikan, namun peserta didik harus menemukan sendiri pengetahuannya dan membuat peserta didik aktif dalam proses belajarnya (Thorset, 2002: 1). *Discovery learning* dipandang sebagai cara pembelajaran yang menjanjikan karena beberapa alasan, terutama adalah keterlibatan peserta didik secara aktif dengan domain yang akan menghasilkan basis pengetahuan terstruktur dibandingkan dengan cara pembelajaran tradisional, dimana pengetahuan hanya dipindahkan ke peserta didik (Joolingen, 1999: 385). Dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* adalah metode pembelajaran yang menuntut keaktifan peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuannya sehingga peserta didik dapat melakukan perbaikan terhadap kreativitas dan hasil belajar sejarahnya.

Student self assessment digunakan untuk menambah cara asesmen sebelumnya yang hanya mengacu pada ranah kognitif saja. *Student self assessment* dapat digunakan untuk asesmen ranah afektif. *Student self assessment* merupakan penilaian yang

dilakukan sendiri oleh peserta didik secara reflektif untuk membandingkan posisi relatifnya dengan kriteria yang telah ditetapkan (Kemendikbud, 2014: 47). *Student self assessment* merupakan sebuah proses penilaian formatif dimana peserta didik merenungkan dan menilai kualitas pekerjaan dan pembelajaran mereka, menilai sejauh mana mereka merefleksikan pernyataan tujuan atau kriteris eksplisit, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam pekerjaan mereka, dan merevisinya (Andrade and Du, 2007: 160). *Student self assessment* dapat membantu peserta didik mempersiapkan tidak hanya untuk memecahkan suatu permasalahan yang sudah diketahui jawabannya, tapi untuk memecahkan permasalahan yang tidak dapat dipahami pendidik (Brew, 1995: 57). *Student self assessment* cocok diterapkan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, karena dalam penilaian tersebut peserta didik aktif terlibat langsung dalam proses penilaian dan kritis dalam menilai dirinya sendiri sehingga peserta didik dapat mengatasi permasalahan rendahnya kreativitas dan pada akhirnya menjadi karakter peserta didik tersebut didalam sekolah ataupun diluar sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh O'Farrel (2009) menyatakan bahwa *student self assessment* memberikan manfaat dalam retensi pengetahuan, meningkatkan kreatifitas, pemikiran yang besar, dan meningkatkan motivasi. Penelitian yang dilakukan Shriki dan Ilana (2014) menyatakan bahwa *student self assessment* dapat mengembangkan kreativitas peserta didik. Penelitian yang dilakukan Treffinger (1980) menyatakan bahwa pengalaman dengan *discovery learning* meningkatkan kinerja kreativitas dengan memaksa peserta didik untuk memanipulasi lingkungannya dan menghasilkan ide-ide baru. Penelitian yang dilakukan Castronova (2000) menyatakan bahwa *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar ketika peserta didik mempelajari keterampilan-keterampilan dari pada fakta-fakta. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, sebenarnya metode *discovery learning* dengan *student self assessment* cocok untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan pendidik pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Tenggarang. Penelitian tersebut diberi judul "*Penerapan Metode*

Discovery Learning dengan Student Self Assessment untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang Tahun Ajaran 2014/2015”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dikemukakan adalah sebagai berikut:

- 1) apakah penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang semester genap tahun pembelajaran 2014/2015?
- 2) apakah penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang semester genap tahun pembelajaran 2014/2015?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang semester genap tahun pembelajaran 2014/2015 melalui metode *discovery learning* dengan *student self assessment*.
- 2) untuk meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang semester genap tahun pembelajaran 2014/2015 melalui metode *discovery learning* dengan *student self assessment*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantara lain:

- 1) bagi pendidik, sebagai masukan atau alternatif lain dalam pemilihan metode dan penilaian pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sejarah.
- 2) bagi peserta didik, dapat membuat peserta didik mengorganisasikan pikirannya secara tepat.
- 3) bagi sekolah yang diteliti, sebagai sumbangan pemikiran bagi peningkatan mutu pendidikan terutama pada pembelajaran sejarah disekolah.
- 4) bagi peneliti lain, sebagai dorongan motivasi dan inovasi untuk melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka berisi tentang beberapa pendapat para ahli yang berkaitan dengan variabel-variabel dalam penelitian, antara lain : (1) pembelajaran sejarah; (2) metode *discovery learning*; (3) *student self assessment*; (4) kreativitas; (5) hasil belajar sejarah; (6) penelitian yang relevan; (7) kerangka berpikir; dan (8) hipotesis penelitian

2.1 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien (Permendiknas No. 41, 2007: 6). Pembelajaran adalah suatu proses perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, dimana perubahan tersebut dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk (Purwanto, 1990: 85). Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Isjoni, 2007: 11). Perpaduan antara unsur-unsur tersebut diorganisasikan secara teratur pada suatu lingkungan belajar sehingga terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tercapainya suatu tujuan pembelajaran diharapkan terjadi perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, seperti dari yang kurang kreatif menjadi lebih kreatif.

Sejarah adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa masa lampau yang berguna bagi kehidupan manusia pada masa sekarang dan yang akan datang (Soewarso, 2000: 23). Pembelajaran sejarah tidak hanya mempelajari fakta-fakta masa lalu dan secara khusus menjadikan peserta didik sebagai ahli sejarah namun tetap berkaitan dengan tujuan pendidikan pada umumnya yaitu membangun kepribadian dan sikap mental peserta didik. Tujuan mempelajari sejarah adalah memberikan pengalaman yang berguna bagi kehidupan peserta didik agar menjadi bijaksana dalam menghadapi masa yang akan datang sehingga permasalahan yang terjadi pada masa lampau tidak

akan terulang kembali pada masa sekarang dan yang akan datang (Soewarso, 2000: 27). Sedangkan tujuan pembelajaran sejarah menurut Kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2014: 18-19), antara lain:

- 1) membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat atau ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia.
- 2) mengembangkan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif.
- 3) menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.
- 4) menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
- 5) menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa.
- 6) mengembangkan perilaku yang didasari pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa.
- 7) menanamkan sikap berorientasi masa kini dan masa depan.

Tujuan pembelajaran sejarah menuntut peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir historis yang menjadi dasar untuk memiliki sikap kreatif. Sikap kreatif digunakan untuk menanamkan sikap yang berorientasi masa kini dan masa depan dengan mempelajari peristiwa masa lampau. Sehingga tujuan belajar sejarah dapat tercapai sesuai dengan harapan.

Secara tradisional, menurut Hamid Hasan tujuan kurikulum pembelajaran sejarah selalu diasosiasikan dengan tiga pandangan untuk mencapai hasil belajar sejarah

(Kemendikbud, 2014: 71-72) antara lain: (1) perenialisme, yang memandang bahwa pendidikan sejarah haruslah mengembangkan tugas sebagai wahana “*transmission of culture*”. Pembelajaran sejarah hendaknya diajarkan sebagai pengetahuan yang dapat membawa peserta didik kepada penghargaan yang tinggi terhadap “*the glorius past*”. Kurikulum sejarah diharapkan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dan generasi penerus untuk mampu menghargai hasil karya agung bangsa di masa lampau, maupun rasa bangga sebagai bangsa, rasa cinta tanah air, persatuan, dan kesatuan nasional. (2) esensialisme, yang memandang bahwa kurikulum pendidikan sejarah haruslah mengembangkan pendidikan sejarah sebagai pendidikan disiplin ilmu dan bukan hanya terbatas pada pendidikan pengetahuan sejarah. Pendidikan sejarah mengasah kemampuan intelektual peserta didik sesuai dengan tradisi intelektual sejarah sebagai disiplin ilmu, antara lain menghendaki kemampuan berpikir kritis dan analisis terhadap peristiwa sejarah. (3) rekonstruksi sosial, yang memandang bahwa kurikulum pendidikan sejarah haruslah diarahkan pada kajian yang menyangkut kehidupan dan problema masa kini. Pengetahuan sejarah diharapkan dapat membantu peserta didik mengkaji masalah untuk memecahkan permasalahan. Kecenderungan-kecenderungan yang terjadi dalam sejarah masa lampau sebagai pelajaran yang dapat dimanfaatkan bagi kehidupan peserta didik masa kini. Berdasarkan ketiga pandangan tersebut, hasil belajar sejarah yang diharapkan adalah peserta didik dapat menganalisis suatu peristiwa sejarah dan dimanfaatkan untuk memecahkan permasalahan peserta didik masa kini. Selain itu peserta didik juga dapat menghargai hasil karya agung bangsa di masa lampau, maupun rasa bangga sebagai bangsa, rasa cinta tanah air, persatuan, dan kesatuan nasional.

Karakteristik pembelajaran sejarah (Widja, 1991: 101-103) diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) sejarah merupakan peristiwa masa lalu yang unik hanya terjadi satu kali dan tidak terulang lagi. Sehingga dalam menyampaikan sejarah harus cermat, kritis, dan tidak memihak menurut kehendak sendiri.

- 2) sejarah memiliki fakta yang sukar diperagakan secara langsung dihadapan peserta didik, fakta sejarah hanya bisa diimajinasikan atau divisualisasikan.
- 3) sejarah bersifat kronologis, materi pembelajaran sejarah harus didasarkan pada urutan kronologis peristiwa sejarah.
- 4) sejarah berkaitan dengan manusia, ruang dan waktu yang selalu mengingat siapa pelaku peristiwa sejarah, dimana, dan kapan peristiwa sejarah terjadi.
- 5) sejarah memiliki tiga perspektif waktu yakni masa lampau, kini, dan yang akan datang.
- 6) sejarah memiliki prinsip sebab akibat. Peristiwa sejarah yang satu diakibatkan oleh peristiwa sejarah yang lain, dan peristiwa sejarah yang satu akan menjadi sebab peristiwa sejarah berikutnya.
- 7) sejarah pada hakikatnya menyangkut perkembangan masyarakat dari berbagai aspek kehidupan seperti politik, ekonomi, sosial, budaya dan agama.

Karakteristik pembelajaran sejarah pada hakikatnya menyangkut perkembangan masyarakat dari berbagai aspek kehidupan seperti politik, ekonomi, sosial, budaya dan agama. Berdasarkan karakteristik tersebut, peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dengan menyampaikan gagasan-gagasan baru mengenai dinamika perkembangan masyarakat di depan kelas. Peserta didik dapat menemukan sendiri pengetahuannya dan kemudian mengidentifikasi atau menemukan solusi suatu permasalahan yang terdapat pada perkembangan masyarakat.

2.2 Metode Discovery Learning

Metode pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam setting tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain (Joyce dan Weil, 2011: 4). Metode

pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Saripuddin, 1996: 78). Metode pembelajaran merupakan cara atau teknik penyajian yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran (Hamiyah dan Muhammad 2014:57). Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan metode pembelajaran adalah suatu pola yang sistematis dalam merencanakan proses pembelajaran di kelas agar tercapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran *discovery* menuntut partisipasi secara aktif peserta didik agar memperoleh pengalaman (Willis, 2006: 74). Pengalaman tersebut diperoleh dari proses menemukan fakta-fakta, hubungan, dan kebenaran-kebenaran baru yang bermakna. Pada *discovery learning* materi yang akan disampaikan tidak dalam bentuk final, akan tetapi peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir (Kemendikbud, 2014: 41). *Discovery learning* adalah metode pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses pengamatan, penggolongan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan, dan sebagainya (Hamiyah & Mudammad, 2014: 180). Metode *discovery learning* menuntut peserta didik dapat menemukan hubungan, dan kebenaran-kebenaran baru yang bermakna, dimana materi pembelajaran tidak disampaikan dalam bentuk final.

Penggunaan metode *discovery learning* dapat merubah kondisi belajar pasif menjadi aktif dan kreatif (Kemendikbud, 2014: 41). Tujuan akhir dalam *discovery learning* adalah pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang scientist, historin, atau ahli matematika (Kemendikbud, 2014: 41). *Discovery learning* dapat membantu peserta didik menjadi seorang historin yang

kreatif dalam menganalisis setiap peristiwa sejarah, menemukan gagasan-gagasan baru dalam mengidentifikasi dan menemukan solusi atas suatu permasalahan.

Tiga karakteristik utama dari *discovery learning* yang menghubungkan dengan teori kognitif (Svinicki, 1998: 4) adalah :

1. Menekankan pada pembelajaran aktif.
2. Pengembangan pada pembelajaran bermakna.
3. Kemampuan untuk mengubah sikap dan nilai-nilai terhadap subjek dan diri sebagai pemecah masalah.

Dari beberapa karakteristik diatas dapat diketahui bahwa penerapan metode *discovery learning* dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik dan proses pembelajaran bermakna. Dalam proses pembelajaran bermakna materi yang dipelajari diasimilasikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam bentuk struktur kognitif (Umamah, 2014: 22). Asimilasi yang bermakna mendorong peserta didik bersikap kreatif dalam mengidentifikasi atau menemukan solusi dari suatu permasalahan.

2.2.1 Langkah-langkah Metode Discovery Learning

Langkah-langkah dalam mengaplikasikan metode *discovery learning* di kelas (Kemendikbud, 2014: 42-43) adalah sebagai berikut:

a. perencanaan

Perencanaan pada metode ini meliputi hal-hal sebagai berikut:

- 1) menentukan tujuan pembelajaran.
- 2) melakukan identifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
- 3) memilih materi pembelajaran.
- 4) menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).
- 5) mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik.

- 6) mengatur topik-topik pembelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
- 7) melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik

b. pelaksanaan

1) ***stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)**

Peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan hingga pada akhirnya menimbulkan keinginan untuk menyelidiki sendiri. Pendidik dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan. Pendidik dituntut untuk menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada peserta didik agar tujuan mengaktifkan mereka untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

2) ***problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)**

Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

3) ***data collection* (pengumpulan data)**

Pada saat peserta didik melakukan eksperimen atau eksplorasi, pendidik memberi kesempatan kepada mereka untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Data dapat diperoleh melalui membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

4) ***data processing* (pengolahan data)**

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan.

5) ***verification* (pembuktian)**

Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan, dihubungkan dengan hasil *data processing*. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

6) ***generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)**

Generalisasi adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

Metode *discovery learning* menekankan pada partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran serta tidak mengenal perbedaan kemampuan (Bruner dalam Kemendikbud, 2014: 41). Langkah *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah) dan *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi) dapat mendorong kreativitas peserta didik berkembang. Pada langkah-langkah tersebut, pendidik dapat membimbing peserta didik untuk menemukan gagasan-gagasan baru dalam mengidentifikasi atau mencari solusi dari suatu permasalahan.

2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Metode *Discovery Learning*

Setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Pendidik dituntut untuk mengoptimalkan kelebihan atau meminimalkan

kekurangan dari metode pembelajaran tersebut. Beberapa kelebihan dalam penerapan *discovery learning* dalam pembelajaran (Suherman, dkk (2001: 179), yaitu:

- 1) peserta didik aktif dalam kegiatan belajar, sebab peserta didik berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.
- 2) peserta didik memahami benar bahan pembelajarannya, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama untuk di ingat.
- 3) menemukan sendiri bisa menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorongnya untuk melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat.
- 4) peserta didik memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.
- 5) metode ini melatih peserta didik untuk lebih banyak belajar sendiri.

Berdasarkan beberapa kelebihan diatas, penerapan *discovery learning* selama proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai.

Selain memiliki beberapa kelebihan, metode *discovery learning* juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya yaitu membutuhkan waktu belajar yang lebih lama dibanding dengan metode pembelajaran lainnya. Cara meminimalkan kekurangan tersebut menurut Hamiyah dan Muhammad (2014: 184) dapat dimulai dengan mengajukan beberapa pertanyaan dan dengan memberi informasi secara singkat. Pertanyaan dan informasi tersebut dapat dimuat dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) yang telah dipersiapkan oleh pendidik sebelum pembelajaran dimulai.

2.3 Student Self Assessment

Assesmen merupakan suatu teknik untuk menilai tentang proses dan tingkat ketercapaian seorang peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik, teman sejawat, ataupun peserta didik itu sendiri. Penilaian dilakukan untuk menentukan nilai dari peserta didik yang dapat berupa angka, huruf, atau

deskripsi sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Assesmen dapat melacak kemajuan peserta didik atau (*keeping track*), mengecek ketercapaian kemampuan (*checking up*), mendeteksi kesalahan (*finding out*), dan menyimpulkan (*summing up*). Assesmen merupakan proses mengumpulkan informasi dari berbagai macam sumber untuk mengevaluasi bagaimana seorang peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Fajar, 2004: 8). Assesmen digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Student self assessment merupakan metode penilaian yang melibatkan peserta didik dalam mengidentifikasi kriteria atau standar untuk diterapkan dalam belajar dan membuat keputusan mengenai pencapaian kriteria dan standar tersebut (Boud dalam Zulharman, 2007: 1). *Student self assessment* adalah metode penilaian dimana peserta didik diminta untuk menilai dirinya sendiri yang berkaitan dengan status, proses, dan tingkat ketercapaian kompetensi yang sedang dipelajarinya dari suatu mata pelajaran tertentu. Teknik penilaian ini dapat menilai beberapa aspek (Suwandi, 2011: 114), antara lain:

- a. menilai aspek afektif; peserta didik diminta untuk menilai sikapnya sendiri selama menerima materi, berkelompok, ataupun mengerjakan tugas.
- b. menilai aspek kognitif; peserta didik diminta untuk menilai penguasaan pengetahuan yang telah dikuasainya berdasarkan pada kriteria yang telah ditetapkan.
- c. menilai aspek psikomotor; peserta didik diminta untuk menilai kecakapan atau keterampilan yang telah dikuasainya.

Student self assessment menekankan pada keaktifan peserta didik dalam menilai hasil belajarnya sendiri menyangkut aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. *Student self assessment* dapat digunakan oleh peserta didik sebagai alat untuk menilai kemampuannya terhadap proses dan hasil belajar. *Student Self Assessment* dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur sikap kreativitas. Proses penilaian dilakukan oleh peserta didik dengan mengidentifikasi indikator-indikator kreativitas sebagai acuan dalam menilai dan memutuskan ketercapaiannya dalam proses dan hasil belajar.

Kegiatan penilaian diri sendiri dapat membantu peserta didik untuk mengetahui indikator-indikator yang belum tercapai dan peserta didik akan termotivasi untuk mencapai indikator yang belum tercapai tersebut, sehingga sikap kreativitas pada saat atau setelah proses pembelajaran dapat menjadi karakter baru pada diri peserta didik.

Ciri-ciri dari *student self assessment* (Majid, 2006: 216) adalah sebagai berikut:

- a. termotivasi sendiri, yaitu upaya untuk mengenal kelebihan dan kekurangan diri.
- b. adanya komitmen kepala sekolah untuk menerapkannya ke setiap peserta didik.
- c. tersosialisasi dengan baik, dengan menunjukkan langkah-langkah melakukan *student self assessment*.
- d. terjadi secara berkesinambungan.
- e. transparansi, dapat dicapai jika semua pihak perlu mengenali diri sebelum merencanakan kegiatan di masa akan datang.

Pelaksanaan *student self assessment* membutuhkan komitmen kepala sekolah untuk menerapkan dan mensosialisasikan kepada peserta didik. *Student self assessment* dilakukan secara terus menerus berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan supaya peserta didik senantiasa melakukannya dengan cermat dan obyektif.

Langkah-langkah yang harus ditempuh dalam melakukan *student self assessment* (Suwandi, 2011: 137) diantaranya:

- 1) menentukan kompetensi atau aspek kemampuan yang akan dinilai.
- 2) menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan.
- 3) merumuskan format penilaian, dapat berupa pedoman penskoran, daftar tanda cek, atau skala penilaian.
- 4) meminta peserta didik untuk melakukan penilaian diri.
- 5) pendidik mengkaji sampel hasil penilaian secara acak, untuk mendorong peserta didik agar senantiasa melakukan penilaian diri secara cermat dan objektif.

- 6) menyampaikan umpan balik kepada peserta didik berdasarkan hasil kajian terhadap sampel hasil penilaian yang diambil secara acak.

Langkah-langkah *student self assessment* diatas merupakan tahapan yang sesuai dengan pradigma baru penilaian kurikulum 2013, yaitu bersifat otentik yang mampu memberikan informasi kelebihan dan kekurangan peserta didik secara holistik.

2.4 Kreativitas

Kreativitas dalam diri peserta didik dapat berkaitan dengan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Kreativitas ditinjau dari aspek afektif merupakan sifat pribadi seorang individu yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru (Soemardjan dalam Basuki, 1: 2010). Kreativitas ditinjau dari aspek kognitif merupakan kemampuan berpikir mengenai suatu permasalahan dengan cara baru dan tak biasa serta menghasilkan solusi yang unik atas suatu permasalahan tersebut (Santrock, 2008: 366). Kreativitas ditinjau dari aspek psikomotor merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar, 2009: 25). Berdasarkan hal tersebut, kreativitas yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah kreativitas ditinjau dari aspek afektif. Sikap kreatif diharapkan dapat menjadi sikap yang akan dimiliki peserta didik ketika atau setelah proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode *discovery learning* dengan *student self assessment*.

Sikap kreatif memungkinkan timbulnya ide-ide baru, cara-cara baru dan hasil-hasil baru yang dapat memberikan sumbangan kepada pembangunan Indonesia, sehingga sikap kreatif harus merupakan segi yang penting dan mendasar dari pendidikan peserta didik (Semiawan dkk, 1984: 38). Kreativitas peserta didik dapat dijadikan modal dalam mengikuti perkembangan zaman serta mencari solusi atas permasalahan yang dihadapinya secara efektif.

Pentingnya mengembangkan kreativitas peserta didik (Munandar, 2009: 31), antara lain:

- a. kreativitas merupakan manifestasi dari seseorang yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya (Maslow, 1967).
- b. kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah (Guilford, 1967).
- c. bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya tetapi juga memberi kepuasan pada individu.
- d. kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Kreativitas peserta didik penting untuk dikembangkan dalam proses pendidikan. Kreativitas dapat memberikan kemampuan melihat kemungkinan-kemungkinan dalam penyelesaian suatu masalah. Dalam pembelajaran sejarah, masalah-masalah tersebut dikaji dari peristiwa-peristiwa masa lalu sebagai pelajaran yang dapat dimanfaatkan bagi kehidupan peserta didik masa kini atau masa yang akan datang.

Dalam mengembangkan kreativitas, peserta didik diberi kesempatan untuk mengamati fenomena alam, fenomena sosial, dan fenomena seni budaya, kemudian bertanya dan menalar dari hasil pengamatan tersebut. Artinya, peserta didik benar-benar belajar dari lingkungan. Dari kreativitas tersebut, timbul inovasi yang menjadikan peserta didik memiliki beragam alternatif jawaban dalam setiap masalah yang dihadapinya (Kemendikbud, 2013). Indikator kreativitas yang ingin dicapai dalam penelitian ini mengacu pada indikator menurut Beetlestone (2012: 2-5) yang meliputi : (1) selalu ingin tahu; (2) kemampuan mencari jawaban; (3) kemampuan menemukan gagasan baru; dan (4) kemampuan bertanya.

2.5 Hasil Belajar Sejarah

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah peserta didik melakukan aktivitas dalam proses pembelajaran. Hasil belajar pada hakikatnya merupakan

perubahan tingkah laku peserta didik setelah melakukan belajar yang biasanya ditunjukkan berupa nilai atau angka (Sudjana, 1990: 22). Hasil belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri atau interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 22). Cara mengetahui hasil belajar peserta didik adalah dengan mengadakan penilaian untuk mengetahui kebaikan dan kekurangan usaha pendidik yang memperkaya pendidik, sehingga dapat digunakan di masa mendatang dengan anggapan bahwa keberhasilan sekarang juga akan memberikan hasil yang baik bagi peserta didik, lain di kemudian hari (Nasution, 2007: 25). Cara mengetahui kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil. Dari segi proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya-tidaknya sebagian besar 70 % peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran (Mulyasa, 2005: 131). Hasil belajar dapat diketahui melalui *student self assessment* untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan peserta didik berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditentukan.

Hasil belajar menempatkan seseorang dari tingkat perilaku yang satu ke tingkat perilaku yang lain, mengenai perubahan perilaku menurut Bloom meliputi tiga ranah yaitu: afektif, kognitif, dan psikomotor. Namun, dalam penelitian ini hanya akan mengukur hasil belajar ranah Afektif dan Kognitif.

1. Afektif

Taksonom Bloom membedakan tujuan afektif menjadi lima katagori. Masing masing-masing kategori menetapkan derajat komitmen atau intensitas emosi yang diperlukan oleh peserta didik (Bloom dalam Umamah, 2014:130).

- a. *Receiving*: peserta didik menyadari atau menghadirkan sesuatu yang ada di lingkungan.

- b. *Responding*: peserta didik menampilkan beberapa perilaku baru sebagai hasil pengalaman baru dan beraksi terhadap pengalaman itu.
- c. *Valuing*: peserta didik menampilkan keterlibatan nyata atau komitmen terhadap beberapa pengalaman.
- d. *Organization*: peserta didik telah mengintegrasikan suatu nilai baru ke dalam suatu nilai yang umum dan dapat menempatkannya pada suatu sistem prioritas.
- e. *Characterization by value*: siswa bertindak secara konsisten menurut nilai dan sangat terikat dengan pengalaman itu.

Ranah afektif merupakan sikap yang terbentuk ketika atau setelah proses pembelajaran berlangsung. Penilaian ranah afektif dalam penelitian ini menggunakan *student self assessment*. Penilaian diri merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya dalam konteks pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian diri. Ranah afektif dalam penelitian ini adalah sikap kreativitas.

2. Kognitif

Ranah kognitif atas perbaikan taksonomi yang dibuat oleh Bloom (Anderson & Krathwohl, 2010: 43-46) memiliki enam jenis perilaku dari yang paling sederhana sampai dengan paling rumit antara lain yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

a. Mengingat (*Remembering*)

Mengingat berarti mengambil pengetahuan tertentu dari memori jangka panjang. Mengingat terdiri atas dua proses kognitif yang lebih spesifik yaitu mengenali (*recognizing*) dan mengingat kembali (*recalling*).

b. Memahami (*Understanding*)

Mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh pendidik. Proses-proses kognitif dalam memahami yaitu menafsirkan (*interpreting*), mencontohkan (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menyimpulkan (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*).

c. Mengaplikasikan (*Applying*)

Mengaplikasikan atau menerapkan mengacu kepada penggunaan sebuah prosedur yang telah dipelajari baik dalam situasi yang telah dikenal maupun pada situasi yang baru. Proses kognitif mengaplikasikan meliputi mengeksekusi (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementating*).

d. Menganalisis (*Analyzing*)

Proses menganalisis terdiri dari memecahkan pengetahuan menjadi bagian-bagian kecil dan memikirkan bagaimana bagian tersebut berhubungan dengan struktur keseluruhan seutuhnya. Proses kognitif menganalisis meliputi membedakan (*differentiating*), mengorganisasikan (*organizing*), dan mengatribusikan (*attributing*).

e. Mengevaluasi (*Evaluating*)

Mengevaluasi merupakan puncak dari taksonomi yang asli adalah proses kelima dari enam proses di dalam versi yang diperbaiki. Mengevaluasi berarti mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan/atau standar. Proses kognitif mengevaluasi mencakup memeriksa (*checking*) dan mengkritik (*critiquing*).

f. Menciptakan (*Creating*)

Menciptakan merupakan komponen tertinggi dari versi yang baru ini. Menciptakan berarti memadukan bagian-bagian untuk membentuk suatu pengetahuan yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal. Proses kognitif menciptakan meliputi merumuskan (*formulating*), merencanakan (*planning*), dan memproduksi (*producing*).

Hasil belajar ranah kognitif pada penelitian ini adalah kognitif analisis (C4) yang disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada silabus kurikulum 2013 SMA kelas X. Proses kognitif analisis meliputi membedakan (*differentiating*), mengorganisasikan (*organizing*), dan mengatribusikan (*attributing*). Kompetensi Dasar yang sesuai dengan hasil belajar kognitif analisis adalah pada bagian 3.8 Mengidentifikasi karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. Hasil belajar kognitif analisis menuntut peserta didik memiliki kemampuan menganalisis peristiwa sejarah dengan berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif. Perilaku menganalisis oleh peserta didik dapat diukur melalui tes tertulis berbentuk uraian yang dibuat oleh peneliti berkolaborasi dengan pendidik. Pelaksanaan tes dilakukan setelah proses pembelajaran selesai.

2.6 Penerapan Metode *Discovery Learning* dengan *Student Self Assessment* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik

Permasalahan rendahnya kreativitas dan hasil belajar sejarah dialami oleh peserta didik kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang. Kreativitas peserta didik kelas

X IPS 3 dikatakan rendah disebabkan tidak tercapainya indikator sikap kreatifitas, diantaranya yaitu: (1) kurangnya rasa ingin tahu ketika proses pembelajaran, seperti sedikit pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik sedangkan materi yang diajarkan memiliki cakupan yang luas; (2) kurangnya keaktifan peserta didik dalam mencari jawaban atas pertanyaan yang diajukan pendidik; (3) kurangnya penemuan gagasan baru, seperti beberapa peserta didik tidak memiliki gagasan baru atas permasalahan yang diajukan oleh pendidik dan solusi ditemukan hanya mengacu pada sumber buku; dan (4) rendahnya kualitas dan jumlah pertanyaan yang diajukan ketika proses pembelajaran. Selain rendahnya kreativitas, hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 3 juga rendah dan disebabkan oleh: (1) nilai rata-rata peserta didik dibawah KKM dan (2) penilaian yang dilakukan oleh pendidik tidak sesuai dengan hasil belajar sejarah yang menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir analisis (C4). Pendidik hanya melakukan penilaian terhadap kemampuan kognitif ranah mengetahui (C1). Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment*.

Proses pembelajaran menggunakan metode *discovery learning* yang menuntut partisipasi secara aktif peserta didik dalam menemukan pengetahuannya sendiri. Penggunaan metode *discovery learning* dapat merubah kondisi belajar pasif menjadi aktif dan kreatif. *Student self assessment* adalah metode penilaian dimana peserta didik diminta untuk menilai dirinya sendiri yang berkaitan dengan sikap kreatif yang dimiliki pada saat proses pembelajaran, sehingga diharapkan setelah proses pembelajaran dapat menjadi karakter baru dalam dirinya. *Student self assessmen* menekankan pada keaktifan peserta didik dalam menilai hasil belajarnya sendiri menyangkut aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Kreativitas merupakan sifat pribadi seorang individu yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru. Kreativitas penting dimiliki oleh peserta didik, karena dapat memberikan kemampuan melihat kemungkinan-kemungkinan dalam penyelesaian suatu permasalahan. Kreativitas dapat dikembangkan dalam merekonstruksi peristiwa masa lalu sebagai pelajaran dan

dimanfaatkan untuk mengidentifikasi dan menemukan solusi suatu permasalahan masa kini atau masa yang akan datang. Kreativitas merupakan sifat pribadi seorang individu yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan atau sesuatu yang baru. Peserta didik yang memiliki sikap kreatif dapat mewujudkan proses pembelajaran efektif dan efisien, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.

Penelitian tentang metode *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar oleh Ulfa (2012) menunjukkan peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Penelitian tentang metode *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas oleh Muzzayana (2014) menunjukkan peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 dan siklus 2 ke siklus 3. Penelitian tentang *student self assessment* dapat meningkatkan hasil belajar oleh Rahmawati (2008) menunjukkan peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 dan siklus 2 ke siklus 3.

Berdasarkan uraian di atas, metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dapat membantu meningkatkan kreativitas peserta didik. Kreativitas diukur melalui observasi oleh observer. Sikap kreatif yang diperoleh pada saat proses pembelajaran berlangsung diharapkan dapat menjadi karakter baru bagi peserta didik. Kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik dapat ditingkatkan melalui penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment*.

2.7 Hasil Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan tentang metode *discovery learning* dilakukan oleh Ulfa (2012) dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Discovery* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Konsumsi dan Investasi Peserta Didik Kelas X-E SMA Negeri 3 Jember Semestr Genap Tahun Ajaran 2011/2012)”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *discovery* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas X-E SMA Negeri 3 Jember materi konsumsi dan investasi semester genap tahun ajaan 2011/2012. Peningkatan aktivitas belajar tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh pada siklus I mendapat skor rata-rata 60,51% dan pada siklus II mendapat 67,18%. Hal ini berarti

aktivitas belajar peserta didik meningkat dari siklus I terdapat satu indikator yang masih dalam kategori sedang dan pada siklus II semua indikator sudah dalam kategori aktif. Peningkatan pada hasil belajar juga menjadi baik yang dibuktikan dengan nilai rata-rata 76,92% pada siklus I dan pencapaian ketuntasan 87,18% pada siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi metode pembelajaran *discovery* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan Muzzayana (2014) dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Discovery* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Sejarah di kelas XI IPA 4 MAN Lumajang Tahun Ajaran 2013/2014. Hasil penelitian menunjukkan sebelum diterapkan metode ini presentase keaktifan peserta didik mencapai 65,12% sedangkan presentase kreativitas peserta didik mencapai 67,31%. Setelah diterapkan metode ini melalui 3 siklus mengalami peningkatan dan pada siklus 3 menunjukkan presentase keaktifan peserta didik mencapai 80,45% sedangkan presentase kreativitas peserta didik mencapai 84%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *discovery learning* dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPA 4 MAN Lumajang.

Penelitian yang relevan tentang *student self assessment* dilakukan oleh Sawaludin (2011) dengan judul “Penerapan Teknik Penilaian *Self Assessment* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi pada Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2010/2011”. Berdasarkan penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa penerapan teknik penilaian *self assessment* dalam pembelajaran akuntansi mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik meskipun belum optimal. Hal ini ditunjukkan oleh pencapaian indikator prestasi belajar peserta didik yang mencapai 75,00% dari kondisi awal sebesar 52,78%. Indikator konsep diri baru mencapai 66,91%, rasa percaya diri siswa sebesar 69,85%, dan motivasi berprestasi peserta didik sebesar 68,88% dari 70% yang ditargetkan. Pada siklus II, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik penilaian *self assessment* dalam pembelajaran akuntansi mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik secara optimal. Hal ini

ditunjukkan oleh hasil belajar peserta didik yang telah mencapai 91,67%, disertai adanya penguatan konsep diri mencapai 73,54%, peningkatan rasa percaya diri peserta didik sebesar 76,14%, dan peningkatan motivasi berprestasi peserta didik sebesar 77,94%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi teknik penilaian *self assessment* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal disertai adanya penguatan konsep diri, peningkatan rasa percaya diri, dan motivasi berprestasi peserta didik.

Penelitian yang dilakukan Rahmawati (2008) yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan *Self Assessment* pada Pokok Bahasan Organisasi Kehidupan di SMP Al-Washliyah Kabupaten Cirebon”. Peningkatan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan diterapkannya sistem *self assessment* pada pembelajaran biologi pokok bahasan organisasi kehidupan. Hal ini dapat terlihat dari prosentase kategori A dan B meningkat. Kategori A pada siklus I sebesar 0%, siklus II 11,4% dan siklus III 51,4%. Kategori B pada siklus I sebesar 0%, siklus II 20% dan siklus III 28,6%. Dan prosentase kategori C pada siklus I 17,1%, siklus II 57,2% dan siklus II 20%. Sedangkan prosentase kategori kemampuan D dan E mengalami penurunan. Kategori D pada siklus I sebesar 20%, siklus II 11,4% dan siklus III 0%. Kategori E pada siklus I sebesar 62,9%, siklus II dan III 0%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan *self assessment* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Beberapa penelitian terdahulu tentang metode *discovery learning* menunjukkan bahwa metode *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik. Sedangkan penelitian terdahulu tentang *student self assessment* menunjukkan bahwa *student self assessment* dapat meningkatkan hasil belajar. Belum terdapat penelitian tentang peningkatan kreativitas peserta didik menggunakan *student self assessment*, sehingga peneliti ingin meneliti tentang peningkatan kreativitas peserta didik menggunakan *student self assessment* dengan berbantuan metode *discovery learning*. Penelitian terdahulu di atas dijadikan peneliti sebagai pertimbangan dalam melaksanakan penelitian ini dan untuk membuktikan bahwa

discovery learning dengan *student self assessment* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik

2.8 Kerangka Berpikir

Pembelajaran sejarah memiliki arti penting untuk mengembangkan karakter peserta didik dengan menerapkan nilai-nilai budaya dan prestasi masa lalu menjadi nilai-nilai budaya bangsa yang sesuai dengan kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Karakter peserta didik perlu dikembangkan sesuai dengan kemampuan berpikir historis yang menjadi dasar untuk memiliki kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif. Mempelajari sejarah yang berkaitan dengan manusia, peserta didik dapat mencontoh nilai-nilai budaya dan prestasi seperti kreativitas. Kreativitas penting dimiliki oleh peserta didik, karena dapat memberikan kemampuan melihat kemungkinan-kemungkinan dalam penyelesaian suatu permasalahan. Kreativitas dapat dikembangkan dalam merekonstruksi peristiwa masa lalu sebagai pelajaran dan dimanfaatkan untuk mengidentifikasi dan menemukan solusi suatu permasalahan masa kini atau masa yang akan datang. Kreativitas merupakan sifat pribadi seorang individu yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan atau sesuatu yang baru. Peserta didik yang memiliki sikap kreatif dapat mewujudkan proses pembelajaran efektif dan efisien, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.

Pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Tenggarang memiliki beberapa permasalahan diantaranya adalah: (1) rendahnya kreativitas peserta didik dan (2) rendahnya hasil belajar sejarah peserta didik. Penelitian dilakukan pada kelas X IPS 3, dengan alasan kelas tersebut memiliki nilai kreativitas yang rendah. Kreativitas peserta didik dikatakan rendah disebabkan tidak tercapainya indikator sikap kreatifitas, diantaranya yaitu: (1) kurangnya rasa ingin tahu ketika proses pembelajaran, seperti sedikit pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik sedangkan materi yang diajarkan memiliki cakupan yang luas; (2) kurangnya keaktifan peserta didik dalam mencari jawaban yang diajukan pendidik; (3) kurangnya penemuan gagasan baru, seperti beberapa peserta didik tidak memiliki gagasan baru atas permasalahan yang diajukan

oleh pendidik dan solusi ditemukan hanya mengacu pada sumber buku; dan (4) rendahnya kualitas pertanyaan yang diajukan ketika proses pembelajaran.

Selain rendahnya kreativitas, hasil belajar sejarah di kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang juga rendah. Penilaian yang dilakukan oleh pendidik tidak sesuai dengan hasil belajar sejarah yang menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir analisis. Pendidik hanya melakukan penilaian terhadap proses kognitif pengetahuan sejarah. Rendahnya hasil belajar sejarah terlihat dari nilai rata-rata yang belum tuntas.

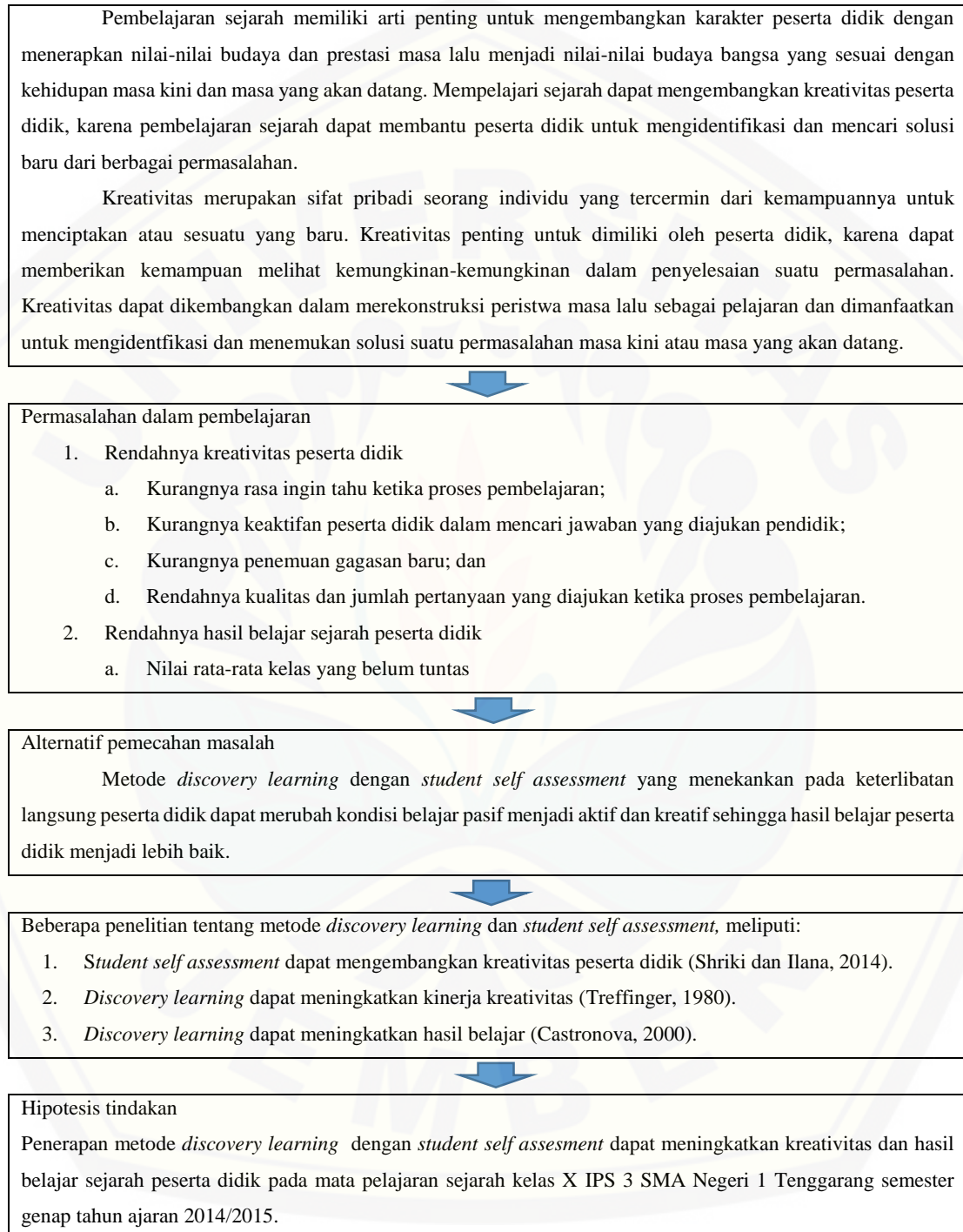
Permasalahan diatas dapat diatasi dengan penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment*. Metode *discovery learning* merupakan metode pembelajaran yang menuntut partisipasi secara aktif peserta didik dalam menemukan pengetahuannya sendiri. Penggunaan metode *discovery learning* dapat merubah kondisi belajar pasif menjadi aktif dan kreatif. *Student self assessment* adalah metode penilaian dimana peserta didik diminta untuk menilai dirinya sendiri yang berkaitan dengan sikap kreatif yang dimiliki pada saat proses pembelajaran, sehingga diharapkan setelah proses pembelajaran dapat menjadi karakter baru dalam dirinya. Berdasarkan hal tersebut, metode *discovery learning* dengan *student self assessment* menekankan pada keterlibatan langsung peserta didik, sehingga dapat merubah kondisi belajar pasif menjadi aktif dan kreatif sehingga mempengaruhi hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh O'Farrel (2009) menyatakan bahwa *student self assessment* memberikan manfaat dalam retensi pengetahuan, meningkatkan kreatifitas, pemikiran yang besar, dan meningkatkan motivasi. Penelitian yang dilakukan Shriki dan Ilana (2014) menyatakan bahwa *student self assessment* dapat mengembangkan kreativitas peserta didik. Penelitian yang dilakukan Treffinger (1980) menyatakan bahwa pengalaman dengan *discovery learning* meningkatkan kinerja kreativitas dengan memaksa peserta didik untuk memanipulasi lingkungannya dan menghasilkan ide-ide baru. Penelitian yang dilakukan Castronova (2000) menyatakan bahwa *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar ketika peserta didik mempelajari keterampilan-keterampilan dari pada fakta-fakta. Berdasarkan beberapa penelitian

terdahulu tersebut, sebenarnya metode *discovery learning* dengan *student self assessment* cocok untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah.



Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir



2.9 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assesment* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang semester genap tahun ajaran 2014/2015.
- 2) penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assesment* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang semester genap tahun ajaran 2014/2015.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian, antara lain : (1) tempat dan waktu penelitian; (2) subjek penelitian; (3) definisi konseptual; (4) jenis penelitian dan pendekatan; (5) desain penelitian; (6) rancangan penelitian; (7) metode pengumpulan data; (8) analisis data; dan (9) indikator keberhasilan.

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Tenggarang dengan beberapa pertimbangan pemilihan tempat tersebut antara lain:

- a. Adanya kesediaan SMA Negeri 1 Tenggarang sebagai tempat penelitian;
- b. Kurikulum yang diterapkan di SMA Negeri 1 Tenggarang sudah menggunakan Kurikulum 2013;
- c. Terdapat permasalahan yaitu rendahnya kreativitas dalam proses pembelajaran dan hasil belajar sejarah peserta didik;
- d. Karakteristik sekolah, peserta didik dan pendidik telah teridentifikasi dengan baik;
- e. Tersedianya sarana dan prasarana seperti LCD;
- f. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tepatnya pada bulan Maret-Mei tahun ajaran 2014-2015.

3.2 Subjek Penelitian

SMA Negeri 1 Tenggarang merupakan sasaran penelitian tindakan kelas yang dilakukan. SMA Negeri 1 Tenggarang terdapat kelas X dengan jumlah delapan kelas diantaranya yaitu tiga kelas IPS (X IPS 1, X IPS 2, dan X IPS 3) serta lima kelas IPA (X IPA 1, X IPA 2, X IPA 3, X IPA 4, dan X IPA 5). Sasaran yang akan dipakai sebagai penelitian yaitu kelas X IPS 3. Pemilihan sasaran penelitian tersebut didasarkan pada permasalahan rendahnya kreativitas dan hasil belajar sejarah.

Hasil observasi menunjukkan kreatifitas peserta didik dikatakan rendah disebabkan kurangnya rasa ingin tahu, kurangnya keaktifan peserta didik, kurangnya penemuan gagasan baru; dan rendahnya kualitas pertanyaan. Selain rendahnya kreativitas, hasil belajar sejarah di kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang juga rendah. Penilaian yang dilakukan oleh pendidik tidak sesuai dengan hasil belajar sejarah yang menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir analisis. Pendidik hanya melakukan penilaian terhadap proses kognitif pengetahuan sejarah.

3.3 Definisi Operasional

Discovery learning adalah suatu metode pembelajaran dimana pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Penggunaan metode *discovery learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang teacher oriented ke student oriented. Mengubah modus Ekspositori peserta didik yang hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus Discovery peserta didik yang menemukan informasi sendiri. Metode *discovery learning* pada penelitian ini dipinjam dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah.

Student self assessment adalah suatu metode penilaian dimana peserta didik diminta untuk menilai dirinya sendiri yang berkaitan dengan sikapnya pada saat proses pembelajaran berlangsung. *Student self assessment* pada penelitian ini ditekankan pada keaktifan peserta didik dalam menilai kekurangan dan kelebihan pada dirinya sendiri tentang sikap kreativitas, sehingga sikap kreativitas pada saat atau setelah proses pembelajaran dapat menjadi karakter baru pada diri peserta didik.

Kreativitas adalah salah satu kemampuan peserta didik dalam menganalisis gagasan-gagasan baru untuk memecahkan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran. Indikator kreativitas peserta didik yang diamati dalam proses pembelajaran meliputi : (1) rasa ingin tahu peserta didik terhadap peristiwa sejarah; (2) kemampuan mencari jawaban terhadap permasalahan yang diajukan pendidik; (3) kemampuan menemukan gagasan baru dan solusi terhadap permasalahan yang

diajukan pendidik; dan (4) kemampuan bertanya. Pengembangan kreativitas peserta didik dapat dijadikan modal dalam mengikuti perkembangan zaman serta mencari solusi atas permasalahan yang dihadapinya secara efektif. Indikator kreativitas diukur dengan menilai proses individu dengan menggunakan cek lis (\checkmark) pada lembar observasi yang telah disusun. Peningkatan kreativitas peserta didik dapat dilihat dari selisih pelaksanaan siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 dengan menilai masing-masing indikator kreativitas dengan skala penilaian terentang dari 1 (kurang kreatif), 2 (cukup kreatif), 3 (kreatif), dan 4 (sangat kreatif).

Hasil belajar adalah suatu prestasi yang diterima oleh peserta didik setelah proses pembelajaran berupa perubahan tingkah laku yang ditunjukkan dalam nilai atau angka. Hasil belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah ranah afektif dan kognitif. Ranah afektif diukur pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan indikator kreativitas. Ranah kognitif diukur dengan menggunakan evaluasi tes tulis yang berbentuk uraian yang telah dibuat berkolaborasi dengan pendidik mata pelajaran sejarah, tes tulis dilakukan setelah proses pembelajaran selesai. Hasil belajar ranah kognitif pada penelitian ini adalah kognitif analisis (C4) yang disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada silabus kurikulum 2013 SMA kelas X. Hasil belajar kognitif analisis menuntut peserta didik memiliki kemampuan menganalisis peristiwa sejarah dengan berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif. Penilaian hasil belajar peserta didik diukur berdasarkan pelaksanaan siklus 1, siklus 2, dan siklus 3.

3.4 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yaitu berupa ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari orang-orang atau subjek itu sendiri. Pendekatan kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap

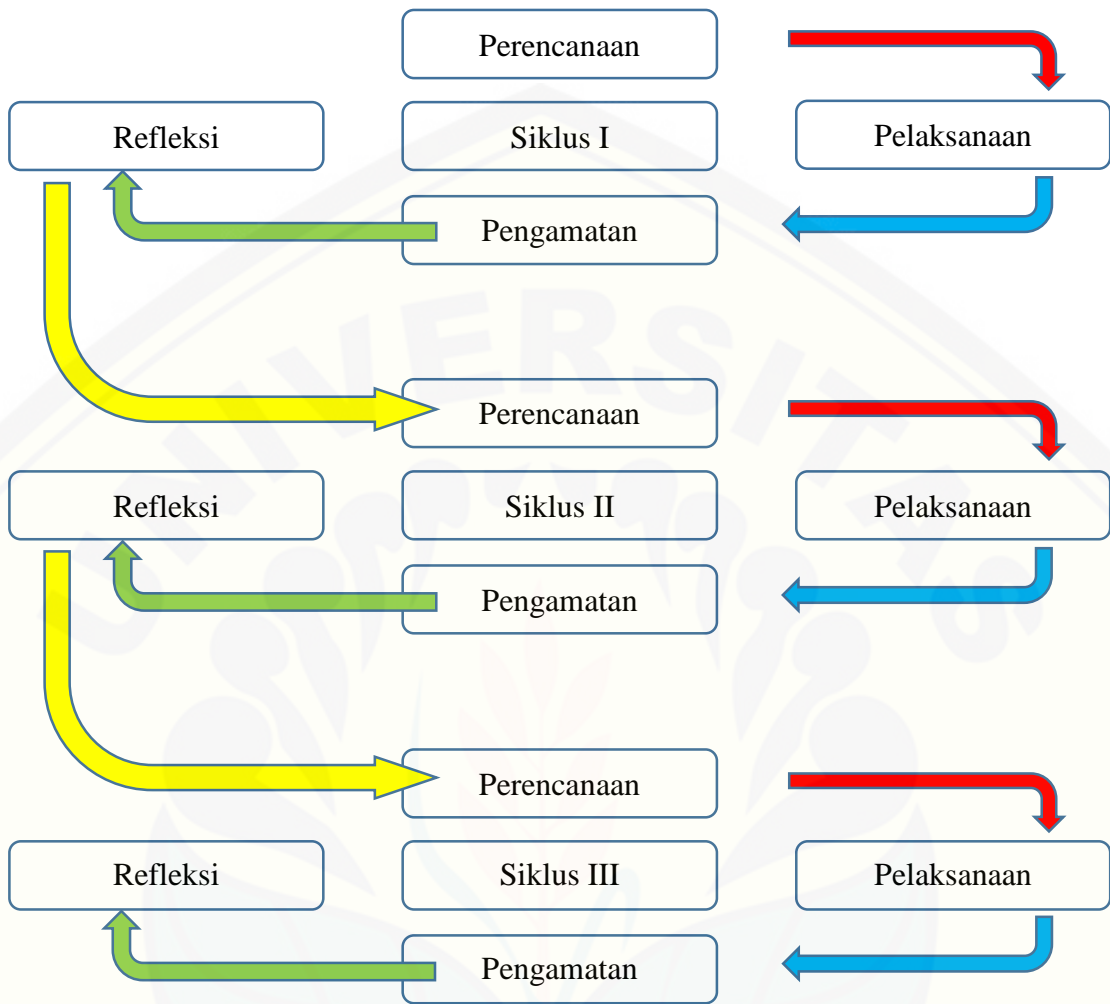
data tersebut, hingga penampilan dari hasilnya (Arikunto, 2006: 12). Pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam aktifitas belajar dan memfokuskan pada peningkatan kreativitas menggunakan *student self assessment*. Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil belajar sejarah peserta didik diukur dengan cara evaluasi tes tulis yang berbentuk uraian setelah mengikuti proses pembelajaran.

Jenis penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) adalah penelitian yang dilakukan oleh pendidik ke kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran (Arikunto, 2006: 96). Pendidik mengorganisasikan kondisi praktek pembelajarannya dan belajar dari pengalamannya sendiri. Pendidik dapat mencoba gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu (Wiriaatmadja, 2005: 13). Rancangan penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan Hopkins, yaitu model yang menggunakan prosedur kerja yang dipandang sebagai suatu siklus spiral yang terdiri dari empat fase. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik, agar peserta didik dapat mencari solusi setiap permasalahan dalam kehidupannya secara efektif.

3.5 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan jenis kolaboratif partisipatoris, yaitu partisipasi antara peneliti dan pendidik mata pelajaran. Dalam PTK ini pendidik bertindak sebagai pelaksana pembelajaran sedangkan peneliti mengobservasi jalannya pembelajaran. Desain tindakan penelitian ini berdasarkan model penelitian tindakan Hopkins yang memiliki empat fase yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Arikunto, 2008: 16). Tahap-tahap dalam model Hopkins adalah sebagai berikut:

- a. Identifikasi masalah, tahap ini digunakan untuk mengetahui masalah di kelas dan dicari solusi terbaik yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.
- b. Perencanaan, tahap perencanaan disusun berdasarkan hasil pengamatan awal terhadap pembelajaran. Dalam perencanaan yang harus dilakukan adalah: (1) membuat skenario pembelajaran, (2) menyiapkan fasilitas dan sarana pendukung, dan (3) menyiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan.
- c. Pelaksanaan tindakan, tahap implementasi skenario pembelajaran yang telah direncanakan dilaksanakan di kelas.
- d. Observasi, tahap observasi di kelas berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan beserta prosesnya.
- e. Refleksi, melalui refleksi, peneliti berusaha memahami proses dan kendala yang nyata dengan mempertimbangkan ragam perspektif yang mungkin terdapat dalam situasi pembelajaran di kelas.



Gambar 3.1 Model skema penelitian tindakan kelas Hopkins (Arikunto, 2008: 16).

Alur dari skema gambar 3.1 adalah penelitian yang dilakukan dalam 3 siklus. Pada siklus pertama dapat membuktikan bahwa *student self assessment* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Siklus pertama akan menghasilkan refleksi berupa kurang-kekurang yang terjadi. Pada siklus kedua dilakukan untuk menguatkan hasil siklus pertama dan memperbaiki kekurangan-kekurangan siklus pertama. Pada siklus ketiga akan membuat hasil siklus pertama dan kedua semakin meyakinkan yaitu *student self assessment* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik.

3.5.1 Tindakan Pendahuluan

Tindakan pendahuluan dilakukan sebelum pelaksanaan siklus, agar hasil yang diperoleh sesuai dengan harapan. Tindakan pendahuluan tersebut adalah :

- a. Meminta izin kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Tenggarang untuk melakukan penelitian di kelas X IPS 3.
- b. Melakukan observasi saat pembelajaran sejarah berlangsung untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik.
- c. Wawancara dengan pendidik mata pelajaran sejarah kelas X IPS 3 mengenai masalah yang ada selama proses pembelajaran.
- d. Wawancara dengan peserta didik kelas X IPS 3.
- e. Menentukan subyek penelitian.
- f. Menentukan jadwal penelitian.

3.5.2 Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan sesuai dengan model skema Hopkins yang terdiri dari empat fase, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan, yaitu:

- a. Melakukan diskusi bersama dengan pendidik mata pelajaran sejarah kelas X IPS 3 untuk menganalisis kondisi peserta didik

terkait dengan persiapan untuk meningkatkan kreativitas masing-masing dalam mencapai tujuan pembelajaran

- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) bersama pendidik dengan menggunakan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dalam proses pembelajaran.
- c. Membuat media pembelajaran mengenai materi sejarah bersama pendidik yang nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mencatat segala kegiatan yang berlangsung selama proses pembelajaran menggunakan metode *discovery learning* dengan *student self assessment*.
- e. Mempersiapkan pertanyaan untuk wawancara dalam lembar wawancara sendiri.
- f. Menyusun soal dan kunci jawaban untuk pelaksanaan tindakan dan tes setelah tindakan dilaksanakan.
- g. Merencanakan langkah-langkah pelaksanaan tindakan. Rancangan tindakan pembelajaran akan menggunakan langkah – langkah metode *discovery learning*.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan melaksanakan kegiatan yang sudah disusun dalam RPP. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun yaitu menggunakan metode *discovery learning* dan menggunakan *student self assessment* dan dilaksanakan sebagai berikut:

a) Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran dan berlangsung selama ± 10 menit. Langkah-langkah dalam kegiatan pendahuluan diantaranya adalah:

- 1) Pendidik meminta salah seorang peserta didik memimpin do'a
- 2) Pendidik menyiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar (kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi, absen, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan)
- 3) Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran
- 4) Bertanya jawab dengan peserta didik tentang materi minggu lalu sebagai apersepsi
- 5) Pendidik menyampaikan topik tentang “Jaringan Keilmuan di Nusantara”
- 6) Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus dengan langkah – langkah metode *discovery learning*
- 7) Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran
- 8) Pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan penggunaan metode *discovery learning* dalam proses pembelajaran dan dilaksanakan selama ± 70 menit. Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan inti yaitu:

- 1) Peserta didik diminta untuk mengamati media pembelajaran.
- 2) Pendidik memberikan *stimulation*, yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan peserta didik pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Pendidik juga

menyajikan kejadian atau peristiwa yang memungkinkan peserta didik menemukan masalah..

- 3) Pendidik memberikan materi pengantar singkat.
- 4) Setiap kelompok mendapatkan LKPD melakukan eksplorasi/mengumpulkan informasi dan mengasosiasi melalui diskusi kelompok untuk mengasosiasikan fakta-fakta yang berhasil ditemukan dan dirumuskan.
- 5) Presentasi hasil kelompok (masing-masing kelompok) dalam rangka mengomunikasikan hasil karya kelompok, dan ditanggapi oleh kelompok lain.
- 6) Peserta didik menyimpulkan hasil diskusi.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir berlangsung \pm 20 menit dengan menerapkan *student self assessment* untuk sikap kreativitas peserta didik berdasarkan indikator kreativitas yang meliputi : (1) rasa ingin tahu peserta didik terhadap peristiwa sejarah; (2) kemampuan mencari jawaban terhadap permasalahan yang diajukan pendidik; (3) kemampuan menemukan gagasan baru dan solusi terhadap permasalahan yang diajukan pendidik; dan (4) kemampuan bertanya

3. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi akan dilakukan dengan bantuan 6 orang observer yang merupakan teman sejawat dan pendidik mata pelajaran sejarah. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik dalam tim. Aktivitas peserta didik yang diamati adalah kreativitas peserta didik.

Observasi dilakukan berdasarkan lembar observasi yang menampilkan aspek-aspek yang diamati dengan memberi tanda (√).

4. Refleksi

Kegiatan refleksi ini adalah kegiatan mengevaluasi tindakan dan observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Berdasarkan hasil refleksi akan diketahui peningkatan yang terjadi pada kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik menggunakan metode *discovery learning* dengan *student self assessment*. Hasil refleksi juga memberitahu peneliti mengenai kekurangan-kekurangan yang terjadi selama menerapkan metode *discovery learning* dengan *student self assessment*. Dalam kegiatan refleksi ini yang dilakukan adalah kegiatan evaluasi, analisis, penjelasan, penyimpulan, dan identifikasi tindak lanjut dengan menganalisis data yang diperoleh dari hasil tes, dan hasil observasi, yang digunakan untuk mengetahui bahwa penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Kegiatan refleksi dijadikan dasar dalam pelaksanaan siklus selanjutnya yaitu siklus II.

3.5.3 Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan siklus II bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I, agar hasil pembelajaran mengalami peningkatan. Siklus II dilaksanakan dalam empat fase, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan, yaitu:

- a. Melakukan diskusi bersama dengan pendidik mata pelajaran sejarah kelas X IPS 3 untuk menganalisis kondisi peserta didik terkait dengan persiapan untuk lebih meningkatkan kreativitas masing-masing dalam mencapai tujuan pembelajaran.

- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) bersama pendidik dengan menggunakan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dalam proses pembelajaran.
- c. Membuat media pembelajaran mengenai materi sejarah bersama pendidik yang nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mencatat segala kegiatan yang berlangsung selama proses pembelajaran menggunakan metode *discovery learning* dengan *self assessment*.
- e. Mempersiapkan pertanyaan untuk wawancara dalam lembar wawancara sendiri.
- f. Menyusun soal dan kunci jawaban untuk pelaksanaan tindakan dan tes setelah tindakan dilaksanakan.
- g. Merencanakan langkah-langkah pelaksanaan tindakan. Rancangan tindakan pembelajaran akan menggunakan langkah – langkah metode *discovery learning*.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan melaksanakan kegiatan yang sudah disusun dalam RPP. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun yaitu menggunakan metode *discovery learning* dan menggunakan *student self assessment* dan dilaksanakan sebagai berikut:

a) Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran dan berlangsung selama \pm 10 menit. Langkah-langkah dalam kegiatan pendahuluan diantaranya adalah:

- 1) Pendidik meminta salah seorang peserta didik memimpin do'a

- 2) Pendidik menyiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar (kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi, absen, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan)
- 3) Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran
- 4) Bertanya jawab dengan peserta didik tentang materi minggu lalu sebagai apersepsi
- 5) Pendidik menyampaikan topik tentang “Jaringan Keilmuan di Nusantara”
- 6) Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus dengan langkah – langkah metode *discovery learning*
- 7) Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran
- 8) Pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan penggunaan metode *discovery learning* dalam proses pembelajaran dan dilaksanakan selama ± 70 menit. Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan inti yaitu:

- 1) Peserta didik diminta untuk mengamati media pembelajaran.
- 2) Pendidik memberikan *stimulation*, yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan peserta didik pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Pendidik juga menyajikan kejadian atau peristiwa yang memungkinkan peserta didik menemukan masalah..

- 3) Pendidik memberikan materi pengantar singkat.
- 4) Setiap kelompok mendapatkan LKPD melakukan eksplorasi/mengumpulkan informasi dan mengasosiasi melalui diskusi kelompok untuk mengasosiasikan fakta-fakta yang berhasil ditemukan dan dirumuskan.
- 5) Presentasi hasil kelompok (masing-masing kelompok) dalam rangka mengomunikasikan hasil karya kelompok, dan ditanggapi oleh kelompok lain.
- 6) Peserta didik menyimpulkan hasil diskusi.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir berlangsung \pm 20 menit dengan menerapkan *student self assessment* untuk sikap kreativitas peserta didik berdasarkan indikator kreativitas yang meliputi : (1) rasa ingin tahu peserta didik terhadap peristiwa sejarah; (2) kemampuan mencari jawaban terhadap permasalahan yang diajukan pendidik; (3) kemampuan menemukan gagasan baru dan solusi terhadap permasalahan yang diajukan pendidik; dan (4) kemampuan bertanya

3. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi akan dilakukan dengan bantuan 6 orang observer yang merupakan teman sejawat dan pendidik mata pelajaran sejarah. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik dalam tim. Aktivitas peserta didik yang diamati adalah kreativitas peserta didik. Observasi dilakukan berdasarkan lembar observasi yang menampilkan aspek-aspek yang diamati dengan memberi tanda (\surd).

4. Refleksi

Kegiatan refleksi ini adalah kegiatan mengevaluasi tindakan dan observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Berdasarkan hasil refleksi akan diketahui peningkatan yang terjadi pada kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik menggunakan metode *discovery learning* dengan *student self assessment*. Hasil refleksi juga memberitahu peneliti mengenai kekurangan-kekurangan yang terjadi selama menerapkan metode *discovery learning* dengan *student self assessment*. Dalam kegiatan refleksi ini yang dilakukan adalah kegiatan evaluasi, analisis, penjelasan, penyimpulan, dan identifikasi tindak lanjut dengan menganalisis data yang diperoleh dari hasil tes, dan hasil observasi, yang digunakan untuk mengetahui bahwa penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Kegiatan refleksi dijadikan dasar dalam pelaksanaan siklus selanjutnya yaitu siklus III.

3.5.4 Pelaksanaan Siklus III

Pelaksanaan siklus III bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus II, agar hasil pembelajaran mengalami peningkatan. Siklus III dilaksanakan dalam empat fase, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan, yaitu:

- a. Melakukan diskusi bersama dengan pendidik mata pelajaran sejarah kelas X IPS 3 untuk menganalisis kondisi peserta didik terkait dengan persiapan untuk sangat meningkatkan kreativitas masing-masing dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) bersama pendidik dengan menggunakan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dalam proses pembelajaran.

- c. Membuat media pembelajaran mengenai materi sejarah bersama pendidik yang nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mencatat segala kegiatan yang berlangsung selama proses pembelajaran menggunakan metode *discovery learning* dengan *self assessment*.
- e. Mempersiapkan pertanyaan untuk wawancara dalam lembar wawancara sendiri.
- f. Menyusun soal dan kunci jawaban untuk pelaksanaan tindakan dan tes setelah tindakan dilaksanakan.
- g. Merencanakan langkah-langkah pelaksanaan tindakan. Rancangan tindakan pembelajaran akan menggunakan langkah – langkah metode *discovery learning*.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan melaksanakan kegiatan yang sudah disusun dalam RPP. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun yaitu menggunakan metode *discovery learning* dan menggunakan *student self assessment* dan dilaksanakan sebagai berikut:

a) Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran dan berlangsung selama \pm 10 menit. Langkah-langkah dalam kegiatan pendahuluan diantaranya adalah:

- 1) Pendidik meminta salah seorang peserta didik memimpin do'a
- 2) Pendidik menyiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar (kerapian dan

kebersihan ruang kelas, presensi, absen, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan)

- 3) Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran
- 4) Bertanya jawab dengan peserta didik tentang materi minggu lalu sebagai apersepsi
- 5) Pendidik menyampaikan topik tentang “Jaringan Keilmuan di Nusantara”
- 6) Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus dengan langkah – langkah metode *discovery learning*
- 7) Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran
- 8) Pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan penggunaan metode *discovery learning* dalam proses pembelajaran dan dilaksanakan selama ± 70 menit. Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan inti yaitu:

- 1) Peserta didik diminta untuk mengamati media pembelajaran.
- 2) Pendidik memberikan *stimulation*, yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan peserta didik pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Pendidik juga menyajikan kejadian atau peristiwa yang memungkinkan peserta didik menemukan masalah..
- 3) Pendidik memberikan materi pengantar singkat.

- 4) Setiap kelompok mendapatkan LKPD melakukan eksplorasi/mengumpulkan informasi dan mengasosiasi melalui diskusi kelompok untuk mengasosiasikan fakta-fakta yang berhasil ditemukan dan dirumuskan.
- 5) Presentasi hasil kelompok (masing-masing kelompok) dalam rangka mengomunikasikan hasil karya kelompok, dan ditanggapi oleh kelompok lain.
- 6) Peserta didik menyimpulkan hasil diskusi.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir berlangsung \pm 20 menit dengan menerapkan *student self assessment* untuk sikap kreativitas peserta didik berdasarkan indikator kreativitas yang meliputi : (1) rasa ingin tahu peserta didik terhadap peristiwa sejarah; (2) kemampuan mencari jawaban terhadap permasalahan yang diajukan pendidik; (3) kemampuan menemukan gagasan baru dan solusi terhadap permasalahan yang diajukan pendidik; dan (4) kemampuan bertanya

3. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi akan dilakukan dengan bantuan 6 orang observer yang merupakan teman sejawat dan pendidik mata pelajaran sejarah. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik dalam tim. Aktivitas peserta didik yang diamati adalah kreativitas peserta didik. Observasi dilakukan berdasarkan lembar observasi yang menampilkan aspek-aspek yang diamati dengan memberi tanda (\surd).

4. Refleksi

Kegiatan refleksi ini adalah kegiatan mengevaluasi tindakan dan observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Berdasarkan hasil refleksi akan diketahui peningkatan yang terjadi pada kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik menggunakan metode *discovery learning* dengan *student self assessment*. Hasil refleksi juga memberitahu peneliti mengenai kekurangan-kekurangan yang terjadi selama menerapkan metode *discovery learning* dengan *student self assessment*. Dalam kegiatan refleksi ini yang dilakukan adalah kegiatan evaluasi, analisis, penjelasan, penyimpulan, dan identifikasi tindak lanjut dengan menganalisis data yang diperoleh dari hasil tes, dan hasil observasi, yang digunakan untuk mengetahui bahwa penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data untuk penelitiannya (Arikunto, 2006:222). Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi yang relevan dan akurat sesuai dengan tujuan penelitian. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini meliputi metode observasi, metode wawancara, dokumentasi, dan tes.

3.6.1 Metode Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti dengan mengandalkan pengamatan dan ingatan (Usman&Akbar, 2009: 52). Observasi adalah salah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto, 2006:156). Observasi dilakukan sebelum tindakan dan pada saat pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan *discovery learning* dengan *student self assessment*. Observasi sebelum tindakan dilakukan untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik dan cara pendidik mengajar. Sedangkan observasi pada saat proses pembelajaran

berlangsung dilakukan untuk mengetahui data kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik.

3.6.2 Metode Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara (Arikunto, 2006:155). Jenis wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara bebas terpimpin, dimana peneliti melakukan wawancara dengan pertanyaan secara garis besarnya saja. Wawancara dilakukan pada pendidik mata pelajaran sejarah SMA Negeri 1 Tenggarang dan peserta didik kelas X IPS 3.

3.6.3 Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti notulen rapat, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2006:158). Data dokumentasi yang diperlukan dalam penelitian ini adalah daftar nama siswa, daftar biodata siswa, jadwal mata pelajaran, nilai ulangan harian, nilai raport, foto-foto kegiatan penelitian, kondisi dan situasi di sekolah SMA Negeri 1 Tenggarang, serta data-data lain yang menunjang penelitian.

3.6.4 Metode Tes

Tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian prestasi (Arikunto, 2006:223). Tes dilakukan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan metode *discovery learning*. Dalam penelitian ini jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk uraian yang mencakup ranah kognitif menganalisis (C4).

3.7 Analisis Data

Analisis data merupakan cara mengolah dan menyusun data yang terkumpul menjadi kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Dalam

penelitian ini analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data-data tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik pada proses pembelajaran. Kreativitas peserta didik dikatakan meningkat, jika peserta didik sudah melakukan kegiatan-kegiatan sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Indikator kreativitas diukur dengan menilai proses individu dengan menggunakan cek lis (\surd) pada lembar observasi yang telah disusun. Peningkatan kreativitas peserta didik dapat dilihat dari selisih pelaksanaan siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 dengan menilai masing-masing indikator kreativitas dengan skala penilaian terentang dari 1 (kurang kreatif), 2 (cukup kreatif), 3 (kreatif), dan 4 (sangat kreatif). Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$SA = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SA = skor akhir

$\sum SP$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = jumlah skor maksimal yang diperoleh

Dengan kriteria kreativitas peserta didik, sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kriteria Kreativitas Peserta Didik

Interval	Predikat
$80\% \geq x \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \geq SA \geq 79\%$	Kreatif
$60\% \geq SA \geq 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang

Sumber: Kemendikbud (2014:93)

Peningkatan presentase kreativitas peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus peningkatan} = \frac{Y_1 - Y}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

Y₁ = Nilai setelah tindakan

Y = Nilai sebelum tindakan

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan pada hasil belajar sejarah peserta didik. Peningkatan hasil belajar sejarah peserta didik diukur dengan aspek kognitif, menggunakan rumus:

- 1) Ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal

$$\frac{\text{jumlah peserta didik tuntas yang memenuhi KKM}}{\text{jumlah peserta didik keseluruhan}} \times 100\%$$

- 2) Peningkatan hasil belajar secara klasikal

Dianalisis peningkatan secara klasikal dari masing-masing siklus

$$\text{Rumus peningkatan} = \frac{Y_1 - Y}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

Y₁ = Nilai setelah tindakan

Y = Nilai sebelum tindakan

- 3) Rata-rata hasil belajar secara klasikal

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

- 4) Peningkatan rata-rata hasil belajar

Dianalisis nilai rata-rata

$$\text{Rumus peningkatan} = \frac{Y_1 - Y}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

Y₁ = Nilai setelah dilakukan tindakan

Y = Nilai sebelum dilakukan tindakan

3.8 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila metode *discovery learning* dengan *student self assessment* yang diterapkan oleh pendidik dalam mata pelajaran sejarah dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 3 di SMA Negeri 1 Tenggarang tahun ajaran 2014/2015. Kreativitas peserta didik dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan dari masing-masing siklus dalam mencapai indikator kreativitas diantaranya yaitu : (1) selalu ingin tahu; (2) kemampuan mencari jawaban; (3) kemampuan menemukan gagasan baru; dan (4) kemampuan bertanya. Dinyatakan memiliki kreativitas tinggi apabila mencapai presentase 85% dari 100%

Hasil belajar sejarah pada penelitian ini dikatakan meningkat bila terjadi peningkatan dari masing-masing siklus dan nilai hasil tes memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 dari skor 100. Ketuntasan klasikal dikatakan tuntas apabila memenuhi nilai rata-rata klasikal ≥ 85 dari skor maskimal 100.

BAB 4. PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan selama penelitian di kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang tahun ajaran 2014-2015

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini mendeskripsikan tentang penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 3 di SMA Negeri 1 Tenggarang tahun ajaran 2014-2015. Hasil penelitian mendeskripsikan data yang diperoleh pada saat observasi tindakan pra siklus, siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 dengan aspek yang diamati adalah kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Indikator kreativitas yang diamati oleh observer diantaranya yaitu: (1) selalu ingin tahu; (2) kemampuan mencari jawaban; (3) kemampuan menemukan gagasan baru; dan (4) kemampuan bertanya. Hasil belajar diukur berdasarkan hasil tes dari setiap siklusnya. Hasil penelitian ini dapat dilihat dengan cara membandingkan setiap siklus, sehingga dapat diketahui apakah terjadi peningkatan atau tidak.

4.1.1 Hasil Observasi Pra Siklus

Pra siklus merupakan tindakan awal yang dilakukan sebelum pelaksanaan siklus. Kegiatan pra siklus dilaksanakan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada pendidik mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Tenggarang. Setelah melaksanakan tindakan awal tersebut, maka dapat ditentukan tindakan yang sesuai untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan metode pembelajaran *discovery learning* dengan *student self assessment*. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kepada pendidik mata pelajaran sejarah yang dilakukan pada hari Rabu tanggal 8 Oktober 2014, dapat diketahui proses pembelajaran sejarah berlangsung. Kegiatan pra siklus yang perlu diamati antara lain kegiatan peserta didik, pendidik, serta kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran dan hasil belajar. Kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dapat dilihat dari : (1) selalu ingin tahu, (2) kemampuan

mencari jawaban, (3) kemampuan menemukan gagasan baru, dan (4) kemampuan bertanya.

Kegiatan pra siklus dilakukan dengan mengobservasi kegiatan pendidik dan aspek kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selama proses pembelajaran berlangsung pendidik menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab diakhir proses pembelajaran. Pendidik menjelaskan sedikit materi sebelum berdiskusi, namun materi yang dijelaskan kurang bermakna, sehingga peserta didik tidak termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan diskusi yang dilakukan peserta didik belum terarah, terlihat masih banyak peserta didik yang tidak memahami materi yang di diskusikan. Rasa ingin tahu peserta didik kurang, karena tidak termotivasi dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Peserta didik kurang aktif dalam mencari jawaban permasalahan yang diberikan pendidik, masih banyak peserta didik yang berbicara sendiri ketika berdiskusi. Peserta didik kurang memiliki antusias ketika proses tanya jawab, jarang peserta didik yang bertanya dan menanggapi jawaban temannya. Analisis data hasil observasi untuk mengetahui kreativitas peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung, dengan presentase ketuntasan klasikal 55,32% (lihat lampiran L.1 hal: 245). Analisis data observasi untuk mengetahui kreativitas peserta didik pada pra siklus disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik
Pra Siklus

No.	Indikator Kreativitas	Jumlah	Presentase (%)
1.	Selalu ingin tahu	64	59,26
2.	Kemampuan mencari jawaban	60	55,56
3.	Kemampuan menemukan gagasan baru	61	56,48
4.	Kemampuan bertanya	55	50,93
Total		239	55,32%

Sumber: Hasil Observasi

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat dijelaskan bahwa kreativitas peserta didik pra siklus diperoleh presentase klasikal 55,32% yang dinyatakan kurang kreatif (lihat lampiran L, hal 245). data tersebut juga dapat dilihat dari diagram berikut :



Gambar 4.1 Presentase Kreativitas Pra Siklus (Sumber : Hasil Observasi)

Berdasarkan gambar 4.1 dapat diketahui hasil presentase kreativitas peserta didik pra siklus. Ketuntasan klasikal pada pra siklus adalah 55,32%, yang dinyatakan kurang kreatif. Kreativitas peserta didik pada indikator selalu ingin tahu sejumlah 64 dengan presentase klasikal 59,26%. Kreativitas peserta didik pada indikator kemampuan mencari jawaban sejumlah 60 dengan presentase 55,56%. Kreativitas peserta didik pada indikator kemampuan menemukan gagasan baru sejumlah 61 dengan presentase 56,48%. Kreativitas peserta didik pada indikator kemampuan bertanya sejumlah 55 dengan presentase 50,93%.

Hasil studi dokumenter yang telah dilakukan terhadap hasil belajar peserta didik pra siklus nilai kognitif peserta didik kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang pada pokok bahasan "Kedatangan Islam di Nusantara" dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 40,74%, sementara ketuntasan belajar klasikal dikatakan tidak tuntas apabila mendapat nilai ≤ 75 . Ketuntasan belajar secara klasikal dikatakan tidak tuntas karena mendapat nilai ≤ 75 sebanyak 16 peserta didik dinyatakan tidak tuntas dengan presentase 59,26% dan peserta didik yang dinyatakan tuntas dengan mendapat nilai

75-100 sebanyak 11 peserta didik dengan presentase 40,74% (lihat Lampiran D, hal. 101). Hasil analisis presentase hasil belajar aspek kognitif peserta didik pra siklus disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Rekapitulasi hasil belajar aspek kognitif peserta didik pra siklus

Jumlah Peserta Didik	Tuntas KKM		Tidak Tuntas KKM		Nilai Rata-rata
	Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)	
27	11	40,74	16	59,26	61,96

Sumber : Hasil Dokumentasi

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai ulangan harian pra siklus rata-rata hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif kelas X IPS 3 mencapai 61,96%.

Berdasarkan uraian di atas diperlukan adanya perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang dengan menerapkan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada pembelajaran sejarah di kelas.

4.1.2 Hasil Penelitian Siklus 1

Siklus 1 dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 20 Maret 2015. Proses pembelajaran berlangsung selama 2 x 45 menit, kegiatan pembelajaran dilakukan oleh pendidik menggunakan metode *discovery learning* dengan *student self assessment*. Pokok bahasan pada siklus 1 adalah "Islam Masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi". Pada penelitian siklus 1 ada beberapa tahap yang dilaksanakan, tahapan-tahapan tersebut adalah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus 1 menggunakan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* berjalan cukup baik, meskipun masih terdapat beberapa kekurangan. Hal tersebut dapat dilihat pada saat peserta didik

mengisi lembar angket *student self assessment* masih terdapat kebingungan. Pendidik juga belum memberikan motivasi dan tata cara pengisian angket tersebut dengan baik.

Kegiatan observasi siklus 1 dilakukan selama proses pembelajaran. Tujuan dari kegiatan observasi ini adalah untuk mengamati kreativitas peserta didik, kegiatan pendidik pada saat pembelajaran berlangsung dan untuk mengetahui permasalahan ataupun kendala yang muncul pada saat pelaksanaan tindakan perbaikan. Kegiatan observasi dalam penelitian ini dibantu dengan enam observer untuk mengobservasi setiap kelompok diskusi ketika pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian pada siklus 1, melalui penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada pembelajaran sejarah dengan melakukan pengamatan terhadap kreativitas peserta didik. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil observasi untuk mengetahui persentase kreativitas peserta didik.

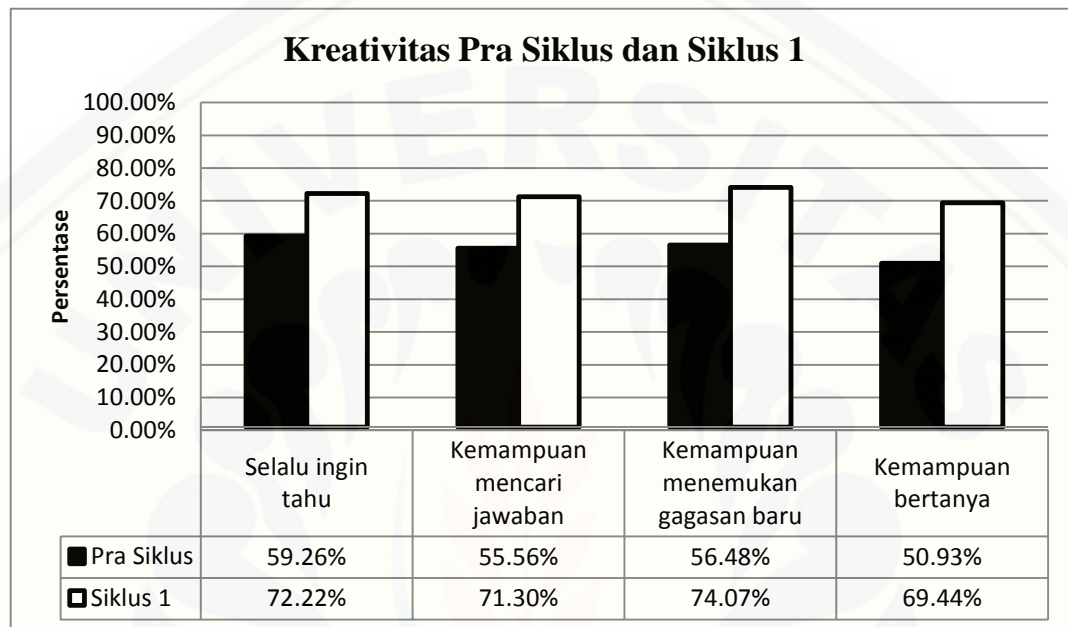
Hasil analisis observasi peningkatan persentase kreativitas peserta didik pada pra siklus dan siklus 1 yang dilakukan oleh observer disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3 Rekapitulasi Peningkatan Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Pra Siklus dan Siklus 1

No.	Indikator	Pra Siklus		Siklus 1		Peningkatan (%)
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)	
1	Selalu ingin tahu	64	59,26%	78	72,22%	21,87
2	Kemampuan mencari jawaban	60	55,56%	77	71,30%	28,33
3	Kemampuan menemukan gagasan baru	61	56,48%	80	74,07%	31,14
4	Kemampuan bertanya	55	50,93%	75	69,44%	36,32
		239	55,32%	310	71,76%	29,71

Sumber: Hasil Observasi

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat dijelaskan bahwa kreativitas peserta didik pada siklus 1 mengalami peningkatan dari pra siklus. Persentase klasikal pada siklus 1 memperoleh 71,76% meningkat 29,71 % dari pra siklus. Data tersebut dapat dilihat dari diagram berikut:



Gambar 4.2 Persentase Kreativitas Pra Siklus dan Siklus 1 (Sumber: Hasil observasi)

Berdasarkan gambar 4.2 dapat diketahui hasil persentase kreativitas peserta didik siklus 1. Ketuntasan klasikal pada siklus 1 adalah 71,76% yang dinyatakan cukup baik (lihat lampiran L, hal: 245). Kreativitas peserta didik pada indikator selalu ingin tahu sejumlah 78 dengan persentase 72,22%. Kreativitas pada indikator kemampuan mencari jawaban sejumlah 77 dengan persentase 71,30%. Kreativitas pada indikator Kemampuan menemukan gagasan baru sejumlah 80 dengan persentase 74,07%. Kreativitas pada indikator kemampuan bertanya sejumlah 75 dengan persentase 69,44%. Berdasarkan analisis tersebut terjadi peningkatan kreativitas peserta didik dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 29,71%.

Hasil belajar yang didapat dalam proses pembelajaran sejarah dengan menerapkan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dilakukan

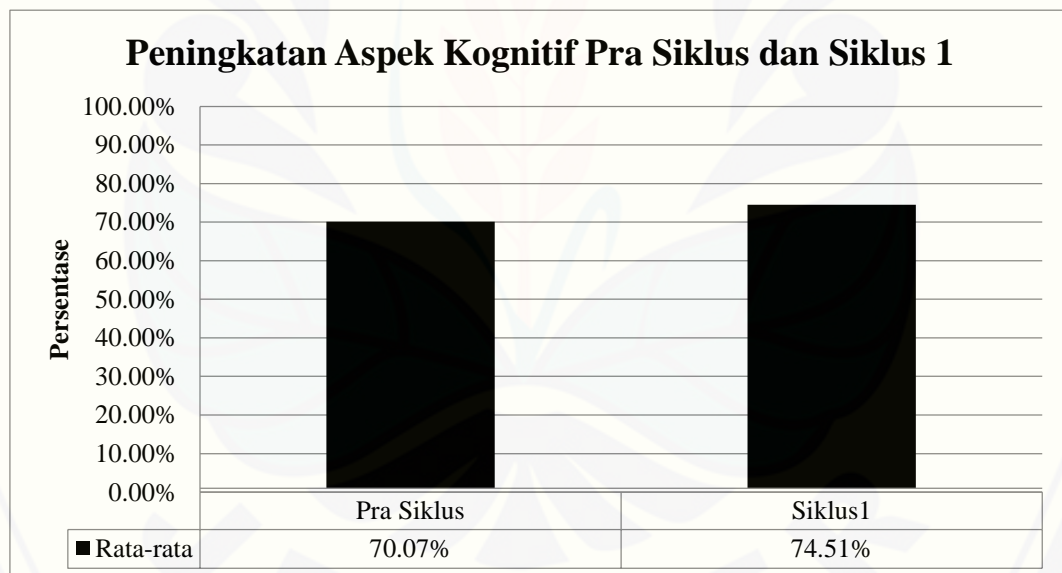
dengan melakukan tes terhadap aspek kognitif. Hasil analisis peningkatan aspek kognitif peserta didik pada pra siklus dan siklus 1 disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Rekapitulasi hasil belajar secara klasikal peserta didik aspek kognitif pra siklus dan siklus 1

Rata-rata		Peningkatan
Pra siklus	Siklus 1	
70,07	74,51	6,33%

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar secara klasikal peserta didik mengalami peningkatan dari pra siklus. Rata-rata hasil belajar pada pra siklus memperoleh 70,07, siklus 1 memperoleh 74,51 sehingga meningkat menjadi 6,33% (lihat lampiran M, hal: 276)

Data tersebut dapat dilihat dari digram berikut:



Gambar 4.3 Peningkatan Aspek Kognitif Pra Siklus dan Siklus 1 (Sumber: Hasil penelitian siklus 1)

Berdasarkan gambar 4.3 dapat diketahui peningkatan hasil belajar aspek kognitif. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada aspek kognitif pra siklus memperoleh 70,07%

sedangkan pada siklus 1 meningkat menjadi 74,51%. Peningkatan juga tampak pada ketuntasan hasil belajar siklus 1 dibandingkan dengan ketuntasan hasil belajar pra siklus. Persentase peningkatan hasil belajar secara klasikal adalah sebagai berikut:

$$\frac{74,51 - 70,07}{70,07} \times 100\% = 6,33\%$$

Persentase peningkatan ketuntasan hasil belajar pada aspek kognitif secara klasikal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus dengan Siklus 1

Jumlah Peserta Didik	Kondisi Pra Siklus			Kondisi Siklus 1			Peningkatan
	Nilai Rata-rata	Ketuntasan		Nilai Rata-rata	Ketuntasan		
		Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	%		Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	%	
27	70,07	11	40,74%	74,51	16	59,25	45,45%

Sumber: Hasil tes

Berdasarkan tabel 4.5 pelaksanaan pembelajaran siklus 1 telah menunjukkan peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik. Adapun persentase peningkatan ketuntasan hasil belajar pada siklus 1 dibandingkan dengan pra siklus adalah sebagai berikut:

$$\frac{16 - 11}{11} \times 100\% = 45,45\%$$

Selanjutnya pendidik dan peneliti melakukan tahap refleksi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan pelaksanaan siklus 1. Aktivitas pendidik pada proses pembelajaran siklus 1 berjalan cukup baik, namun pendidik masih belum mampu memberikan motivasi pentingnya sifat kreativitas kepada peserta didik. Pendidik tidak membantu peserta didik menganalisis data untuk menemukan suatu konsep, tidak memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran yang berlangsung, dan tidak menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya (lihat

lampiran K, hal: 274). Oleh karena itu, proses pembelajaran pada siklus 1 masih perlu diperbaiki pada proses pembelajaran siklus 2.

Kelebihan penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada siklus 1 ini membuat peserta didik lebih kreatif dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Hal ini disebabkan kekurangan-kekurangan yang diketahui oleh peserta didik pada saat melakukan *self assessment*. Selain itu terdapat kekurangan pada pembelajaran melalui metode *discovery learning* dengan *student self assessment*, terlihat pada peserta didik yang belum termotivasi untuk memperbaiki diri terhadap kesalahan-kesalahan yang diketahui dari *self assessment*. Berdasarkan analisis tersebut, maka diperlukan perbaikan pada siklus 2.

4.1.3 Hasil Penelitian Siklus 2

Siklus 2 dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 3 April 2015. Proses pembelajaran berlangsung selama 2 x 45 menit, kegiatan pembelajaran dilakukan oleh pendidik melalui penggunaan metode *discovery learning* dengan *student self assessment*. Pokok bahasan pada siklus 2 adalah "Jaringan Keilmuan di Nusantara". Pada penelitian siklus 2 ada beberapa tahap yang dilaksanakan, tahapan-tahapan tersebut adalah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

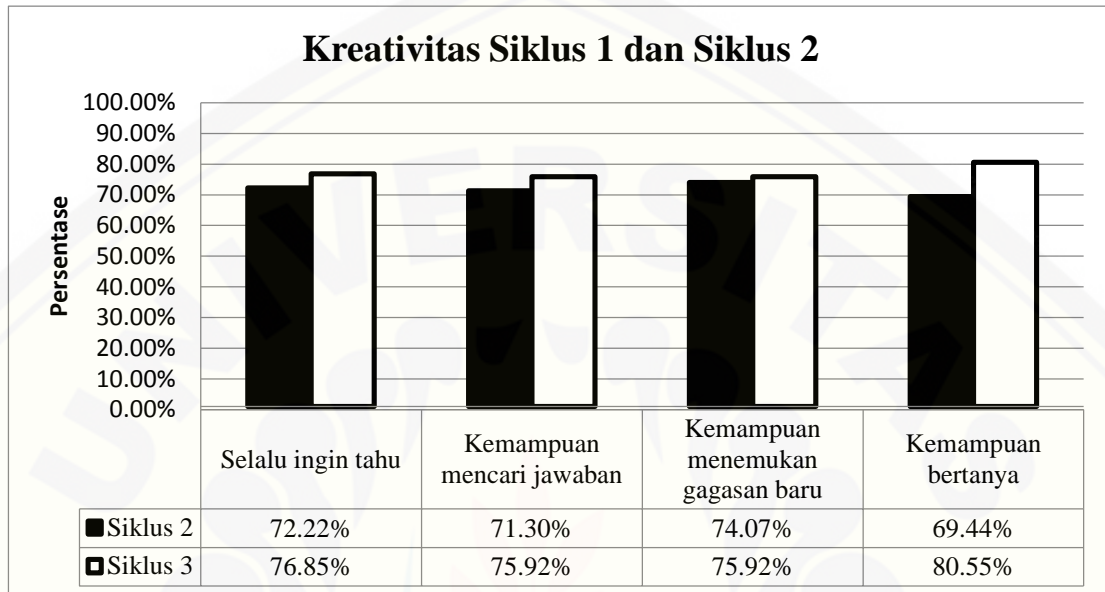
Kegiatan observasi dilakukan selama proses pembelajaran. Tujuan dari kegiatan observasi ini adalah untuk mengamati kreativitas peserta didik dan kegiatan pendidik pada saat pembelajaran berlangsung dan untuk mengetahui kendala-kendala yang muncul pada saat pelaksanaan tindakan perbaikan. Kegiatan observasi dalam penelitian ini dibantu dengan enam observer untuk mengobservasi setiap peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian pada siklus 2 melalui penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada pembelajaran sejarah dengan melakukan pengamatan terhadap kreativitas peserta didik. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil observasi untuk mengetahui persentase kreativitas peserta didik. Hasil analisis observasi peningkatan persentase kreativitas peserta didik pada siklus 1 dan siklus 2 yang dilakukan oleh observer disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus 1 dan Siklus 2

No.	Indikator	Siklus 1		Siklus 2		Peningkatan n (%)
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)	
1	Selalu ingin tahu	78	72,22%	83	76,85%	6,41%
2	Kemampuan mencari jawaban	77	71,30%	82	75,92%	6,48%
3	Kemampuan menemukan gagasan baru	80	74,07%	82	75,92%	2,49%
4	Kemampuan bertanya	75	69,44%	87	80,55%	15,99%
Total		310	71,76%	334	77,31%	7,74%

Sumber: Hasil observasi

Berdasarkan tabel 4.6 di atas dapat dijelaskan bahwa kreativitas peserta didik siklus 2 mengalami peningkatan dari siklus 1. Persentase klasikal siklus 2 memperoleh 77,31% meningkat 7,74% dari siklus 1. Data tersebut dapat dilihat dari diagram berikut:



Gambar 4.4 Persentase Kreativitas Siklus 1 dan Siklus 2 (Sumber: Hasil observasi)

Berdasarkan gambar 4.4 dapat diketahui persentase kreativitas peserta didik siklus 2. Ketuntasan klasikal pada siklus 2 adalah 77,31% yang dinyatakan cukup baik (lihat lampiran L, hal: 247). Kreativitas peserta didik pada indikator selalu ingin tahu sejumlah 83 dengan persentase 76,85%. Kreativitas pada indikator kemampuan mencari jawaban sejumlah 82 dengan persentase 75,92%. Kreativitas pada indikator kemampuan menemukan gagasan baru sejumlah 82 dengan persentase 75,92%. Kreativitas pada indikator kemampuan bertanya sejumlah 87 dengan persentase 80,55%. Berdasarkan analisis tersebut terjadi peningkatan kreativitas peserta didik dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 7,74%.

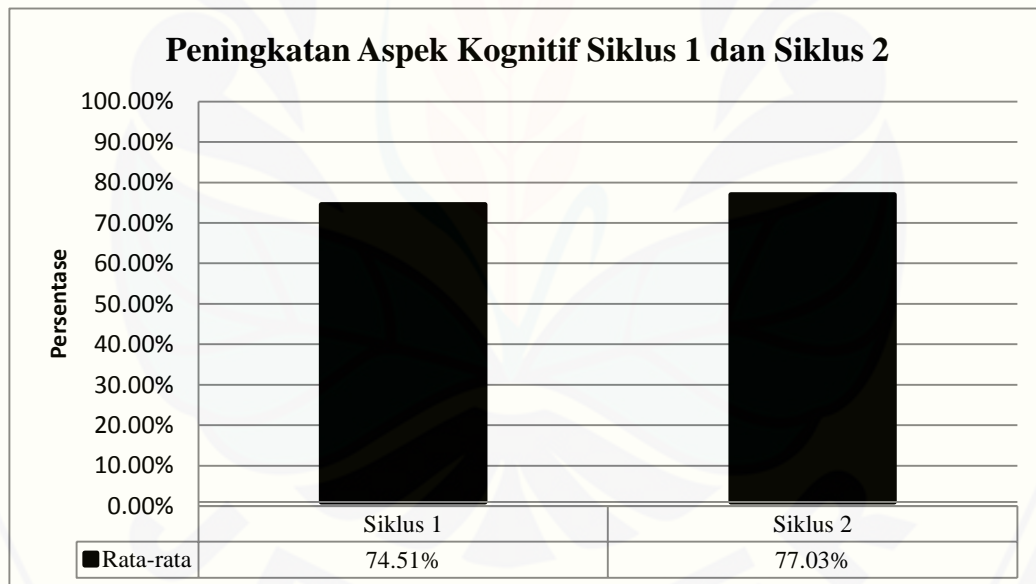
Hasil belajar yang didapat dalam proses pembelajaran sejarah melalui penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dilakukan dengan melakukan tes terhadap aspek kognitif. Hasil analisis peningkatan aspek kognitif peserta didik pada siklus 1 dan siklus 2 melalui tes uraian disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Rekapitulasi hasil belajar secara klasikal peserta didik aspek kognitif siklus 1 dan siklus 2

Rata-rata		Peningkatan
Siklus 1	Siklus 2	
74,51	77,03	3,38

Sumber: Hasil tes

Berdasarkan tabel 4.7 di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar secara klasikal peserta didik mengalami peningkatan dari siklus 1. Rata-rata hasil belajar pada siklus 1 memperoleh 74,51%, siklus 2 memperoleh 77,03% sehingga meningkat menjadi 3,38% (lihat lampiran M, hal: 279). Data tersebut dapat dilihat dari digram berikut:



Gambar 4.5 Peningkatan Aspek Kognitif Siklus 1 dan Siklus 2 (Sumber: Hasil penelitian siklus 2)

Berdasarkan gambar 4.5 dapat diketahui hasil belajar aspek kognitif. Hasil belajar peserta didik melalui penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada aspek kognitif siklus 1 memperoleh 74,51% , sedangkan pada siklus

2 meningkat menjadi 77,03%. Persentase peningkatan hasil belajar secara klasikal adalah sebagai berikut:

$$\frac{77,03 - 74,51}{74,51} \times 100 \% = 3,38\%$$

Persentase peningkatan ketuntasan hasil belajar pada aspek kognitif secara klasikal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.8 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 1 dengan Siklus 2

Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-rata	Kondisi Siklus 1		Nilai Rata-rata	Kondisi Siklus 2		Peningkatan
		Ketuntasan			Ketuntasan		
		Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	%		Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	%	
27	74,51	16	59,25	77,03	21	77,77	31,25

Sumber: Hasil tes

Berdasarkan tabel 4.8 pelaksanaan pembelajaran siklus 2 telah menunjukkan peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik. Adapun persentase peningkatan ketuntasan hasil belajar pada siklus 2 dibandingkan dengan siklus 1 adalah sebagai berikut:

$$\frac{21 - 16}{16} \times 100\% = 31,25\%$$

Tahap selanjutnya dilakukan refleksi untuk mengetahui pelaksanaan siklus 2. Aktivitas pendidik pada proses pembelajaran siklus 2 berjalan cukup baik. Pendidik menerapkan setiap langkah pembelajaran sesuai dengan metode *discovery learning* dan di akhir pembelajaran meminta peserta didik untuk melakukan *self assessment*. Pendidik sudah memberikan motivasi tentang pentingnya kreativitas kepada peserta didik dalam kehidupan di sekolah ataupun diluar sekolah. Rasa ingin tahun peserta didik mulai meningkat terlihat dari banyaknya pertanyaan kepada pendidik setelah pemberian materi. Peserta didik mulai sering menambahkan jawaban dari suatu pertanyaan. Peserta didik juga banyak yang memiliki pertanyaan yang berkualitas

ketika proses diskusi. Kreativitas dapat ditingkatkan dalam proses pembelajaran melalui metode *discovery learning* dengan *student self assessment* (lihat lampiran K, hal: 274). Selain itu terdapat kekurangan pada pelaksanaan siklus 2 yaitu pendidik belum membimbing peserta didik untuk mengajukan hipotesis terhadap masalah yang telah dirumuskan dan belum membantu peserta didik melakukan pengamatan tentang hal-hal yang penting dan membantu mengumpulkan serta mengorganisasi data. Berdasarkan kekurangan tersebut diperlukan perbaikan pada siklus 3.

4.1.4 Hasil Penelitian Siklus 3

Siklus 3 dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 24 April 2015. Proses pembelajaran berlangsung selama 2 x 45 menit, kegiatan pembelajaran dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan metode *discovery learning* dengan *student self assessment*. Pokok bahasan pada siklus 3 adalah “Akulturasi dan Perkembangan Budaya Islam/ Aksara, Seni Sastra, Kesenian, dan Kalender”. Pada penelitian siklus 3 ada beberapa tahap yang akan dilaksanakan, tahapan-tahapan tersebut adalah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Kegiatan observasi dilakukan selama proses pembelajaran. Tujuan dari kegiatan observasi ini adalah untuk mengamati kreativitas peserta didik dan kegiatan pendidik pada saat pembelajaran berlangsung dan untuk mengetahui kendala-kendala yang muncul pada saat pelaksanaan tindakan perbaikan. Kegiatan observasi dalam penelitian ini dibantu dengan enam observer untuk mengobservasi setiap peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian pada siklus 3 melalui penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada pembelajaran sejarah dengan melakukan pengamatan terhadap kreativitas peserta didik. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil observasi untuk mengetahui persentase kreativitas peserta didik. Hasil analisis observasi peningkatan persentase kreativitas peserta didik pada siklus 2 dan siklus 3 yang dilakukan oleh observer disajikan dalam tabel berikut:

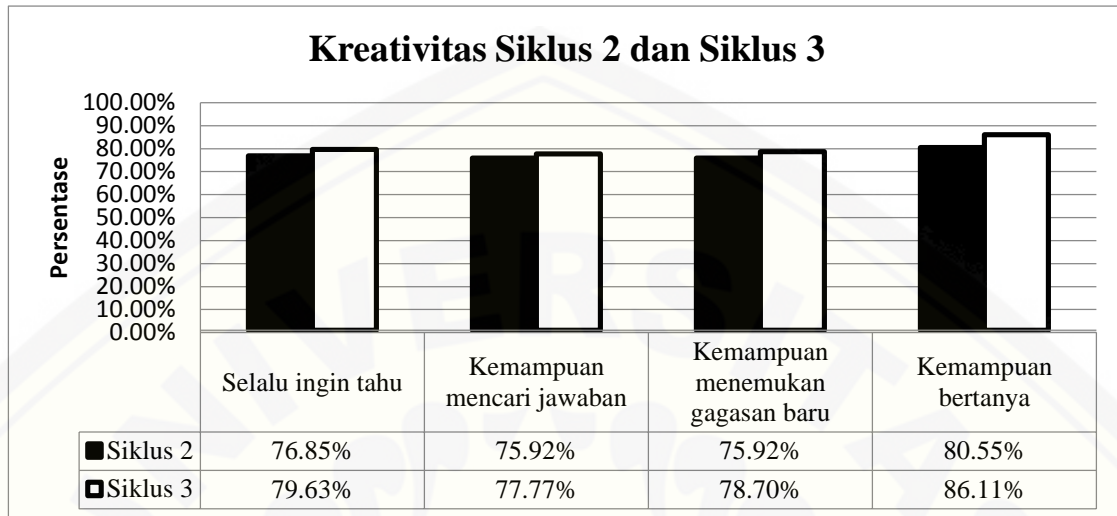
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus 2 dan Siklus 3

No.	Indikator	Siklus 2		Siklus 3		Peningkatan (%)
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)	
1	Selalu ingin tahu	83	76,85%	86	79,63%	3,62
2	Kemampuan mencari jawaban	82	75,92%	84	77,77%	2,44
3	Kemampuan menemukan gagasan baru	82	75,92%	85	78,70%	3,66
4	Kemampuan bertanya	87	80,55%	93	86,11%	6,90
Total		334	77,31%	348	80,55%	4,19

Sumber: Hasil observasi

Berdasarkan tabel 4.9 di atas dapat dijelaskan bahwa kreativitas peserta didik siklus 3 mengalami peningkatan dari siklus 2. Persentase klasikal pada siklus 3 memperoleh 80,55% meningkat menjadi 4,19% dari siklus 2.

Data tersebut juga dapat dilihat dari diagram berikut:



Gambar 4.6 Persentase Kreativitas Siklus 2 dan Siklus 3 (Sumber: Hasil penelitian siklus 3)

Berdasarkan gambar 4.6 dapat diketahui persentase kreativitas peserta didik siklus 3. Ketuntasan klasikal pada siklus 3 adalah 80,55% yang dinyatakan amat baik (lihat lampiran L, hal: 250). Kreativitas peserta didik pada indikator selalu ingin tahu sejumlah 86 dengan persentase 79,63%. Kreativitas pada indikator kemampuan mencari jawaban sejumlah 84 dengan persentase 77,77%. Kreativitas pada indikator kemampuan menemukan gagasan baru sejumlah 85 dengan persentase 78,70%. Kreativitas pada indikator kemampuan bertanya sejumlah 93 dengan persentase 86,11%. Berdasarkan analisis tersebut terjadi peningkatan kreativitas peserta didik dari siklus 2 ke siklus 3 sebesar 4,19%.

Hasil belajar yang didapat dalam proses pembelajaran sejarah melalui penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dilakukan dengan melakukan tes terhadap aspek kognitif. Hasil analisis peningkatan aspek kognitif peserta didik pada siklus 2 dan siklus 3 disajikan dalam tabel berikut:

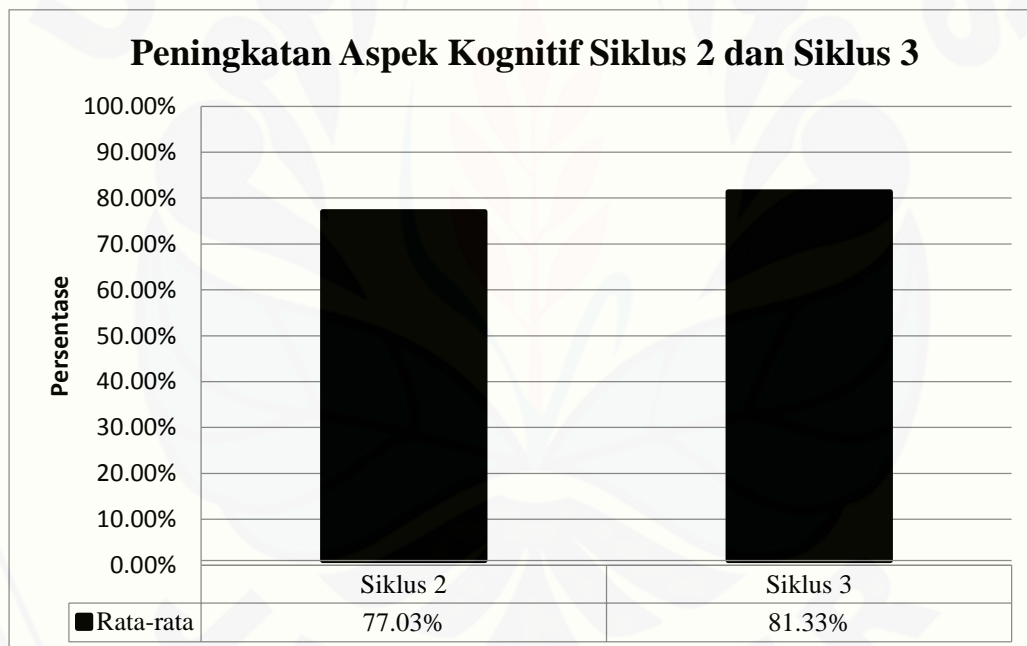
Tabel 4.10 Rekapitulasi hasil belajar secara klasikal peserta didik aspek kognitif siklus 2 dan siklus 3

Rata-rata		Peningkatan
Siklus 2	Siklus 3	
77,03	81,33	5,58

Sumber: Hasil tes

Berdasarkan tabel 4.10 di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar secara klasikal peserta didik mengalami peningkatan dari siklus 2. Rata-rata hasil belajar pada siklus 2 memperoleh 77,03 sedangkan siklus 3 memperoleh 81,33 sehingga meningkat menjadi 5,58% (lihat lampiran M, hal: 282).

Data tersebut dapat dilihat dari digram berikut:



Gambar 4.7 Persentase Aspek Kognitif Siklus 2 dan Siklus 3 (Sumber: Hasil penelitian siklus 3)

Berdasarkan gambar 4.7 dapat diketahui hasil belajar aspek kognitif peserta didik melalui penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada aspek kognitif siklus 2 memperoleh 77,03% , sedangkan pada siklus 3 meningkat menjadi 81,33%.

Persentase peningkatan hasil belajar secara klasikal adalah sebagai berikut:

$$\frac{77,03 - 81,33}{77,03} \times 100 \% = 6,65\%$$

(lihat lampiran M, hal: 282)

Persentase peningkatan ketuntasan hasil belajar pada aspek kognitif secara klasikal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.11 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 2 dengan Siklus 3

Jumlah Peserta Didik	Kondisi Siklus 2			Kondisi Siklus 3			Peningkatan
	Nilai Rata-rata	Ketuntasan		Nilai Rata-rata	Ketuntasan		
		Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	%		Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	%	
27	77,03	21	77,77	81,33	24	88,88	14,28%

Sumber: Hasil observasi

Berdasarkan tabel 4.11 pelaksanaan pembelajaran siklus 3 telah menunjukkan peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik. Adapun persentase peningkatan ketuntasan hasil belajar pada siklus 3 dibandingkan dengan siklus 2 adalah sebagai berikut:

$$\frac{24 - 21}{21} \times 100\% = 14,28\%$$

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian mendeskripsikan penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* di kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang dilaksanakan sebanyak 3 siklus untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik.

4.2.1 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang Melalui Penerapan Metode *Discovery Learning* dengan *Student Self Assessment*

Peningkatan kreativitas peserta didik kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang pada saat pembelajaran melalui penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada pelaksanaan siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 dapat dilihat dari 4 indikator. Indikator-indikator tersebut terdapat pada indikator kreativitas menurut Beetlestone (2012: 2-5) yang meliputi : (1) selalu ingin tahu; (2) kemampuan mencari jawaban; (3) kemampuan menemukan gagasan baru; dan (4) kemampuan bertanya.

a. Indikator Selalu Ingin Tahu

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan pada siklus 1, 2, dan 3 hasil analisis data kreativitas peserta didik dengan indikator selalu ingin tahu disajikan pada tabel dan diagram berikut:

Tabel 4.12 Peningkatan Kreativitas pada Indikator Selalu Ingin Tahu

Indikator Kreativitas	Pra Siklus	Peningkatan	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan	Siklus 2	Siklus 3	Peningkatan
Selalu ingin tahu	59,26%	21,87%	72,22 %	76,85 %	6,41%	76,85 %	79,63 %	3,62%

Sumber: Penelitian Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3

Berdasarkan tabel 4.12 peningkatan kreativitas pada indikator selalu ingin tahu dapat diketahui bahwa pra siklus memperoleh persentase 59,26% dengan kondisi sebanyak 18,52% peserta didik memiliki rasa ingin tahu kurang baik, 25,92% peserta didik memiliki rasa ingin tahu cukup baik, 55,55% memiliki rasa ingin tahu baik, dan tidak ada kondisi peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu amat baik. Pada siklus 1 meningkat 21,87% menjadi 72,22% dengan kondisi tidak ada peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu kurang baik, 18,52% peserta didik memiliki rasa ingin tahu cukup baik, 74,07% peserta didik memiliki rasa ingin tahu baik, dan 7,40% peserta didik memiliki rasa ingin tahu amat baik. Pada siklus 2 memperoleh presentase 76,85% dengan kondisi tidak ada peserta didik memiliki rasa ingin tahu kurang baik, 3,70%

peserta didik memiliki rasa ingin tahu cukup baik, 85,18% peserta didik memiliki rasa ingin tahu baik, dan 11,11% peserta didik memiliki rasa ingin tahu amat baik. Pada siklus 3 memperoleh persentase 79,63% dengan kondisi tidak ada peserta didik memiliki rasa ingin tahu kurang, 3,70% peserta didik memiliki rasa ingin tahu cukup baik, 74,07% peserta didik memiliki rasa ingin tahu baik, dan 22,22% peserta didik memiliki rasa ingin tahu amat baik.

Gambar 4.8 Peningkatan Kreativitas pada Indikator Selalu Ingin Tahu (Sumber: Hasil Analisis Data Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3)



Hasil analisis data kreativitas peserta didik terjadi peningkatan pada indikator selalu ingin tahu berdasarkan observasi siklus 1 memperoleh persentase 72,22% dengan kriteria baik, pada siklus 2 memperoleh persentase 76,85% dengan kriteria baik, dan pada siklus 3 memperoleh persentase 79,63% dengan kriteria baik. Pembelajaran sejarah melalui metode *discovery learning* dengan *student self assessment* terbukti dapat meningkatkan kreativitas peserta didik untuk memiliki rasa ingin tahu. Hal ini sesuai dengan ciri-ciri *student self assessment* yaitu meningkatkan rasa percaya diri peserta didik untuk terus termotivasi memperbaiki kekurangannya. Peserta didik yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan mempunyai

kegemaran dan aktivitas yang kreatif (Uno, 2009: 21). Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas peserta didik yang ditunjukkan dengan indikator selalu ingin tahu melalui metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada pelaksanaan siklus 1, 2 dan 3.

b. Indikator Kemampuan Mencari Jawaban

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan pada siklus 1, 2, dan 3 hasil analisis data kreativitas peserta didik dengan indikator kemampuan mencari jawaban disajikan pada tabel dan diagram berikut:

Tabel 4.13 Peningkatan Kreativitas pada Indikator Kemampuan Mencari Jawaban

Indikator Kreativitas	Pra Siklus	Peningkatan	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan	Siklus 2	Siklus 3	Peningkatan
Kemampuan Mencari Jawaban	55,56 %	28,33%	71,30 %	75,92 %	6,48%	75,92 %	77,77 %	2,44%

Sumber: Penelitian Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3

Berdasarkan tabel 4.13 peningkatan kreativitas pada indikator kemampuan mencari jawaban dapat diketahui bahwa pada pra siklus memperoleh persentase 55,56% dengan kondisi sebanyak 14,81% peserta didik memiliki kemampuan mencari jawaban kurang baik, 51,85% peserta didik memiliki kemampuan mencari jawaban cukup baik, 29,63% memiliki kemampuan mencari jawaban baik, dan 3,70% peserta didik yang memiliki kemampuan mencari jawaban amat baik. Pada siklus 1 meningkat 28,33% menjadi 71,30% dengan kondisi tidak ada peserta didik yang memiliki kemampuan mencari jawaban kurang baik, 29,63% peserta didik memiliki kemampuan mencari jawaban cukup baik, 55,55% peserta didik memiliki kemampuan mencari jawaban baik, dan 14,81% peserta didik memiliki kemampuan mencari jawaban amat baik. Pada siklus 2 memperoleh presentase 75,92% dengan kondisi tidak ada peserta didik memiliki kemampuan mencari jawaban kurang baik, 18,52% peserta didik memiliki kemampuan mencari jawaban cukup baik, 59,26% peserta didik memiliki kemampuan mencari jawaban baik, dan 22,22% peserta didik memiliki kemampuan

mencari jawaban amat baik. Pada siklus 3 memperoleh persentase 77,77% dengan kondisi tidak ada peserta didik memiliki kemampuan mencari jawaban kurang, 7,40% peserta didik memiliki kemampuan mencari jawaban cukup baik, 74,07% peserta didik memiliki kemampuan mencari jawaban baik, dan 18,52% peserta didik memiliki kemampuan mencari jawaban amat baik.



Gambar 4.9 Peningkatan Kreativitas pada Indikator Kemampuan Mencari Jawaban (Sumber: Hasil Analisis Data Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3)

Hasil analisis data kreativitas peserta didik terjadi peningkatan pada indikator kemampuan mencari jawaban berdasarkan observasi siklus 1 memperoleh persentase 71,30% dengan kriteria baik, pada siklus 2 memperoleh persentase 75,92% dengan kriteria baik, dan pada siklus 3 memperoleh persentase 77,77% dengan kriteria baik. Pembelajaran sejarah melalui metode *discovery learning* dengan *student self assessment* terbukti dapat meningkatkan kreativitas peserta didik untuk memiliki kemampuan mencari jawaban. Metode *discovery learning* dapat mendorong peserta didik berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri (Kemendikbud, 2013:5-6). Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas peserta didik

yang ditunjukkan dengan indikator kemampuan mencari jawaban melalui metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada pelaksanaan siklus 1, 2 dan 3.

c. Indikator Kemampuan Menemukan Gagasan Baru

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan pada siklus 1, 2, dan 3 hasil analisis data kreativitas peserta didik dengan indikator kemampuan menemukan gagasan baru disajikan pada tabel dan diagram berikut:

Tabel 4.14 Peningkatan Kreativitas pada Indikator Kemampuan Menemukan Gagasan Baru

Indikator Kreativitas	Pra Siklus	Peningkatan	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan	Siklus 2	Siklus 3	Peningkatan
Kemampuan menemukan gagasan baru	56,48 %	31,14%	74,07 %	75,92 %	2,49%	75,92 %	78,70 %	3,66%

Sumber: Penelitian Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3

Berdasarkan tabel 4.14 peningkatan kreativitas pada indikator kemampuan menemukan gagasan baru dapat diketahui bahwa pada pra siklus memperoleh persentase 56,48% dengan kondisi sebanyak 7,41% peserta didik memiliki kemampuan menemukan gagasan baru kurang baik, 62,96% peserta didik memiliki kemampuan menemukan gagasan baru cukup baik, 25,92% memiliki kemampuan menemukan gagasan baru baik, dan 3,70% peserta didik yang memiliki kemampuan menemukan gagasan baru amat baik. Pada siklus 1 meningkat 31,14% menjadi 74,07% dengan kondisi tidak ada peserta didik yang memiliki kemampuan menemukan gagasan baru kurang baik, 22,22% peserta didik memiliki kemampuan menemukan gagasan baru cukup baik, 59,26% peserta didik memiliki kemampuan menemukan gagasan baru baik, dan 18,52% peserta didik memiliki kemampuan menemukan gagasan baru amat baik. Pada siklus 2 memperoleh presentase 75,92% dengan kondisi tidak ada peserta didik memiliki kemampuan menemukan gagasan baru kurang baik, 7,40% peserta didik memiliki kemampuan menemukan gagasan baru cukup baik, 81,48% peserta didik memiliki kemampuan menemukan gagasan baru baik, dan 11,11% peserta didik

memiliki kemampuan menemukan gagasan baru amat baik. Pada siklus 3 memperoleh persentase 78,70% dengan kondisi tidak ada peserta didik memiliki kemampuan menemukan gagasan baru kurang, 3,70% peserta didik memiliki kemampuan menemukan gagasan baru cukup baik, 77,77% peserta didik memiliki kemampuan menemukan gagasan baru baik, dan 18,52% peserta didik memiliki kemampuan menemukan gagasan baru amat baik.



Gambar 4.10 Peningkatan Kreativitas pada Indikator Kemampuan Menemukan Gagasan Baru (Sumber: Hasil Analisis Data Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3)

Hasil analisis data kreativitas peserta didik terjadi peningkatan pada indikator kemampuan menemukan gagasan baru berdasarkan observasi siklus 1 memperoleh persentase 74,07% dengan kriteria baik, pada siklus 2 memperoleh persentase 75,92% dengan kriteria baik, dan pada siklus 3 memperoleh persentase 78,70% dengan kriteria baik. Pembelajaran sejarah melalui metode *discovery learning* dengan *student self assessment* terbukti dapat meningkatkan kreativitas peserta didik untuk memiliki kemampuan menemukan gagasan baru. Metode *discovery learning* berpusat pada peserta didik dan pendidik berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan

(Kemendikbud, 2013:5-6). Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas peserta didik yang ditunjukkan dengan indikator kemampuan menemukan gagasan baru dengan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada pelaksanaan siklus 1, 2 dan 3.

d. Indikator Kemampuan Bertanya

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan pada siklus 1, 2, dan 3 hasil analisis data kreativitas peserta didik dengan indikator kemampuan bertanya disajikan pada tabel dan diagram berikut:

Tabel 4.15 Peningkatan Kreativitas pada Indikator Kemampuan Bertanya

Indikator Kreativitas	Pra Siklus	Peningkatan	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan	Siklus 2	Siklus 3	Peningkatan
Kemampuan bertanya	50,93 %	36,32%	69,44 %	80,55 %	15,99%	80,55 %	86,11 %	6,90%

Sumber: Penelitian Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3

Berdasarkan tabel 4.15 peningkatan kreativitas pada indikator kemampuan bertanya dapat diketahui bahwa pada pra siklus memperoleh persentase 50,93% dengan kondisi sebanyak 22,22% peserta didik memiliki kemampuan bertanya kurang baik, 51,85% peserta didik memiliki kemampuan bertanya cukup baik, 25,92% memiliki kemampuan bertanya baik, dan tidak ada peserta didik yang memiliki kemampuan bertanya amat baik. Pada siklus 1 meningkat 36,31% menjadi 69,44% dengan kondisi tidak ada peserta didik yang memiliki kemampuan bertanya kurang baik, 37,04% peserta didik memiliki kemampuan bertanya cukup baik, 48,15% peserta didik memiliki kemampuan bertanya baik, dan 14,81% peserta didik memiliki kemampuan bertanya amat baik. Pada siklus 2 memperoleh presentase 80,55% dengan kondisi tidak ada peserta didik memiliki kemampuan bertanya kurang baik, 7,41% peserta didik memiliki kemampuan bertanya cukup baik, 62,96% peserta didik memiliki kemampuan bertanya baik, dan 29,63% peserta didik memiliki kemampuan bertanya amat baik. Pada siklus 3 memperoleh persentase 86,11% dengan kondisi tidak ada

peserta didik memiliki kemampuan bertanya kurang dan cukup baik, 55,55% peserta didik memiliki kemampuan bertanya baik, dan 44,44% peserta didik memiliki kemampuan bertanya amat baik.



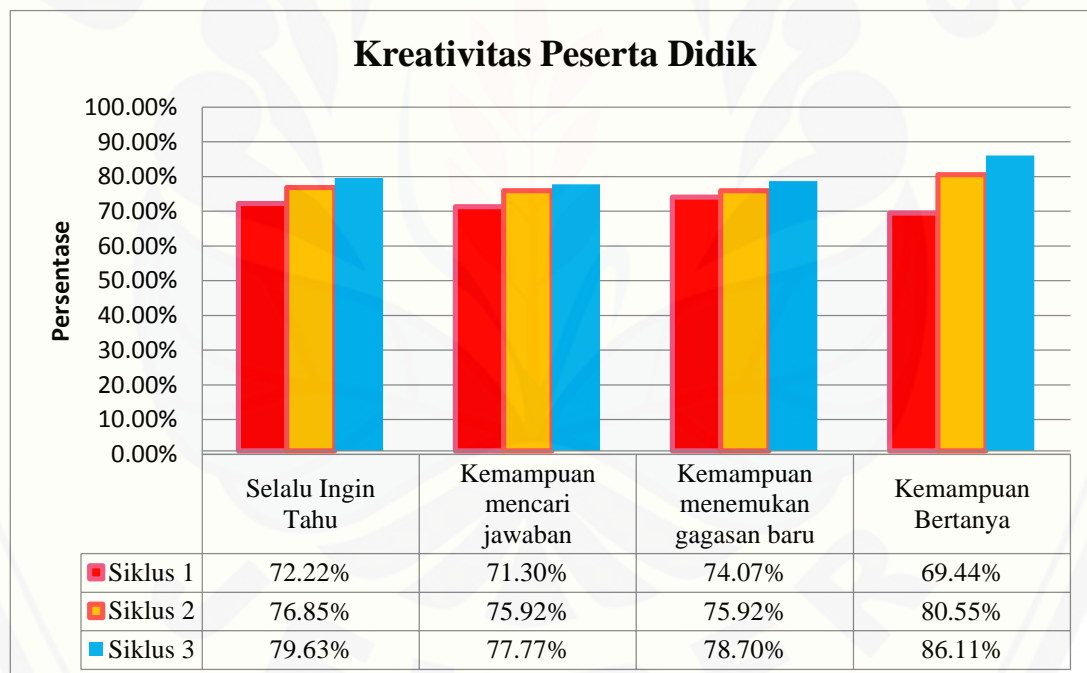
Gambar 4.11 Peningkatan Kreativitas pada Indikator Kemampuan Bertanya (Sumber: Hasil Analisis Data Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3)

Hasil analisis data kreativitas peserta didik terjadi peningkatan pada indikator kemampuan bertanya berdasarkan observasi siklus 1 memperoleh persentase 69,44% dengan kriteria baik, pada siklus 2 memperoleh persentase 80,55% dengan kriteria baik, dan pada siklus 3 memperoleh persentase 86,11% dengan kriteria baik. Pembelajaran sejarah melalui metode *discovery learning* dengan *student self assessment* terbukti dapat meningkatkan kreativitas peserta didik untuk memiliki kemampuan bertanya. *Studen self assessment* dapat menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik dalam proses diskusi sehingga berani untuk mengajukan pertanyaan (Suwandi, 2011: 136). Metode *discovery learning* mendorong peserta didik berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri dan situasi proses belajar menjadi lebih terangsang (Kemendikbud, 2013:5-6). Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas peserta didik yang ditunjukkan dengan indikator kemampuan bertanya

dengan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada pelaksanaan siklus 1, 2 dan 3.

Hasil analisis data kreativitas peserta didik secara klasikal berdasarkan observasi pada siklus 1, 2, dan 3 terdapat peningkatan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Pada siklus 1 persentase kreativitas peserta didik sebesar 71,76% dengan kategori baik. Pada siklus 2 persentase kreativitas peserta didik sebesar 77,31% dengan kategori baik. Pada siklus 3 persentase kreativitas peserta didik sebesar 80,55% dengan kategori sangat baik.

Hasil analisis persentase kreativitas peserta didik dalam belajar sejarah melalui penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 disajikan dalam diagram di bawah ini:



Gambar 4.12 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3 (Sumber: Hasil Analisis Data Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3)

Berdasarkan gambar persentase 4.12 dapat diketahui bahwa kreativitas peserta didik mengalami peningkatan dari siklus 1, siklus 2, dan siklus 3. Pada indikator selalu ingin tahu berdasarkan observasi pada siklus 1 memperoleh persentase 72,22% dengan

kriteria baik, pada siklus 2 meningkat menjadi 76,85% dengan kriteria baik, dan pada siklus 3 meningkat menjadi 79,63% dengan kriteria baik. Pada indikator kemampuan mencari jawaban berdasarkan observasi pada siklus 1 memperoleh persentase 71,30% dengan kriteria baik, pada siklus 2 meningkat menjadi 75,92% dengan kriteria baik dan pada siklus 3 meningkat menjadi 77,77%. Pada indikator kemampuan menemukan gagasan baru berdasarkan observasi pada siklus 1 memperoleh persentase 74,07% dengan kriteria baik, pada siklus 2 meningkat menjadi 75,92% dengan kriteria baik dan pada siklus 3 meningkat menjadi 78,70% dengan kriteria baik. Pada indikator kemampuan bertanya berdasarkan observasi pada siklus 1 memperoleh persentase 69,44% dengan kriteria baik, pada siklus 2 meningkat menjadi 80,55% dengan kriteria baik dan pada siklus 3 meningkat menjadi 86,11% dengan kriteria amat baik (lihat lampiran K, hal: 274). Peningkatan kreativitas peserta didik siklus 1, siklus 2, dan siklus 2 disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.16 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Per Siklus

Indikator Kreativitas	Pra Siklus	Peningkatan	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan	Siklus 2	Siklus 3	Peningkatan
Selalu Ingin Tahu	59,26 %	21,87%	72,22 %	76,85 %	6,41%	76,85 %	79,63 %	3,62
Kemampuan Mencari Jawaban	55,56 %	28,33%	71,30 %	75,92 %	6,48%	75,92 %	77,77 %	2,44
Kemampuan Menemukan Gagasan Baru	56,48 %	31,14%	74,07 %	75,92 %	2,49%	75,92 %	78,70 %	3,66
Kemampuan Bertanya	50,93 %	36,32%	69,44 %	80,55 %	15,99%	80,55 %	86,11 %	6,90

Sumber: Penelitian Pra Siklus, Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3

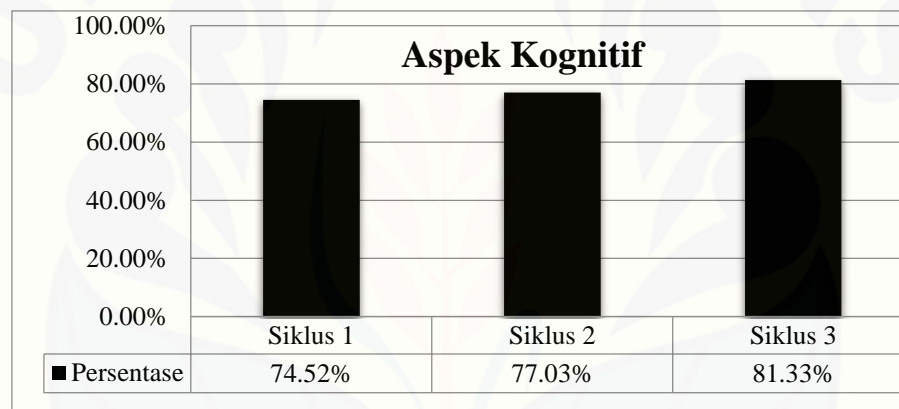
Berdasarkan hasil observasi kreativitas peserta didik pada pelaksanaan siklus 1, 2, dan 3 dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang.

4.2.2 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang melalui Metode *Discovery Learning* dengan *Student Self Assessment*.

Peningkatan hasil belajar sejarah melalui penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 dapat diperoleh data sebagai berikut:

a. Aspek Kognitif

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada tes siklus 1, siklus 2, dan siklus 3, hasil analisis aspek kognitif peserta didik disajikan dalam diagram berikut:



Gambar 4.13 Peningkatan Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3 (Hasil Penelitian Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3)

Hasil analisis data hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif terdapat peningkatan terhadap aspek kognitif berdasarkan tes yang dilakukan pada siklus 1, 2, dan 3. Aspek kognitif pada siklus 1 memperoleh persentase 74,52%, pada siklus 2 memperoleh persentase 77,03% sehingga mengalami peningkatan sebesar 3,37%, dan pada siklus 3 memperoleh persentase 81,33% sehingga mengalami peningkatan sebesar 5,58%. Penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada pembelajaran sejarah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif dengan indikator menganalisis (C4). Hal ini sesuai dengan pendapat Andrade and Du (2007: 160) bahwa *student self assessment* merupakan sebuah proses

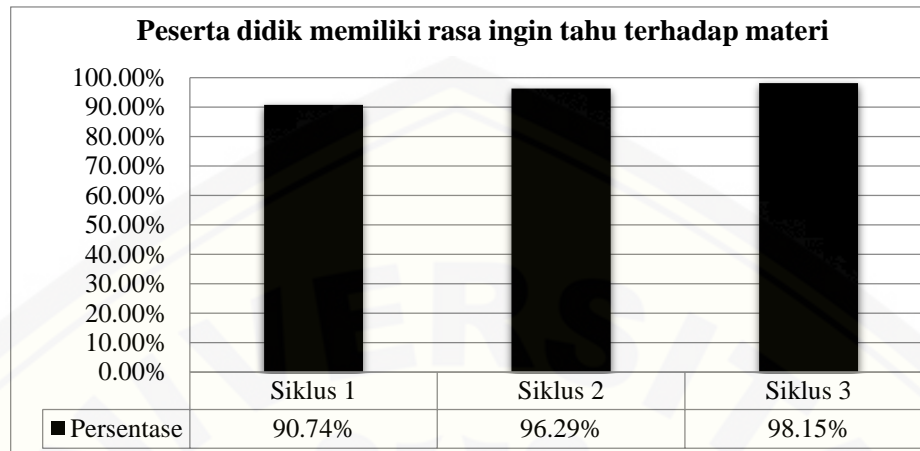
penilaian formatif dimana peserta didik merenungkan dan menilai kualitas pekerjaan dan pembelajaran mereka, menilai sejauh mana mereka merefleksikan pernyataan tujuan atau kriteris eksplisit, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam pekerjaan mereka, dan merevisinya. Metode *discovery learning mendorong* peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik (Kemendikbud, 2014:41). Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif (C4) melalui metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada pelaksanaan siklus 1, 2 dan 3.

b. Aspek Afektif

Peningkatan hasil belajar sejarah pada aspek afektif peserta didik kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang dengan menerapkan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada siklus 1, 2, dan 3. Indikator penilaian diri yang dinilai yaitu peserta didik memiliki rasa ingin tahu terhadap materi, peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan pendidik, peserta didik mampu menemukan berbagai gagasan baru, dan peserta didik mampu bertanya tentang materi.

1) Indikator peserta didik memiliki rasa ingin tahu terhadap materi

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan peserta didik dalam bentuk penilaian diri pada siklus 1, 2, dan 3, hasil analisis aspek afektif peserta didik pada aspek penilaian diri dengan indikator peserta didik memiliki rasa ingin tahu terhadap materi (Islam masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi, jaringan keilmuan di Nusantara (Islam), dan akulturasi dan perkembangan Budaya Islam/ aksara, seni sastra, kesenian, dan kalender) dalam diagram berikut:



Gambar 4.14 Peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek afektif dalam bentuk penilaian diri dengan indikator peserta didik memiliki rasa ingin tahu terhadap materi (Sumber: Hasil analisis data siklus 1, 2 dan 3)

Hasil analisis data hasil belajar pada aspek afektif dalam bentuk penilaian diri peserta didik dengan indikator peserta didik memiliki rasa ingin tahu terhadap materi terdapat peningkatan setelah dilakukan pelaksanaan siklus 1, 2, dan 3. Pada siklus 1 memperoleh persentase 90,74%, pada siklus 2 memperoleh persentase 96,29% sehingga mengalami peningkatan sebesar 6,12%, dan pada siklus 3 memperoleh persentase 98,15% sehingga mengalami peningkatan sebesar 1,93%. Penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar afektif peserta didik pada pembelajaran sejarah. Hal ini sesuai dengan pendapat Callison (dalam Wahyuni S., 2012: 21), *self assessment* memberi peluang kepada peserta didik untuk mengatur belajarnya dan menghargai kemajuan yang dibuatnya secara mandiri. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar afektif peserta didik dalam indikator peserta didik memiliki rasa ingin tahu terhadap materi melalui metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada pelaksanaan siklus 1, 2, dan 3.

- 2) Indikator peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan pendidik

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan peserta didik dalam bentuk penilaian diri pada siklus 1, 2, dan 3, hasil analisis aspek afektif peserta didik pada aspek penilaian diri dengan indikator peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan pendidik dalam diagram berikut:



Gambar 4.15 Peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek afektif dalam bentuk penilaian diri dengan indikator peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan yang diajukan pendidik (Sumber: Hasil analisis data siklus 1, 2 dan 3)

Hasil analisis data hasil belajar pada aspek afektif dalam bentuk penilaian diri peserta didik dengan indikator peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan pendidik terdapat peningkatan setelah dilaksanakan siklus 1, 2, dan 3. Pada siklus 1 memperoleh persentase 85,18%, pada siklus 2 memperoleh persentase 90,74% sehingga mengalami peningkatan sebesar 6,53%, dan pada siklus 3 memperoleh persentase 96,29% sehingga mengalami peningkatan sebesar 5.55%. Penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar afektif peserta didik pada pembelajaran sejarah. Hal ini sesuai dengan Kemendikbud (2014:50) bahwa *authentic assessment* bentuk penilaian diri menjadikan peserta didik mampu mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya dalam konteks pencapaian kompetensi pengetahuan. Hasil analisis

data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar afektif peserta didik dalam indikator peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan pendidik melalui metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada pelaksanaan siklus 1, 2, dan 3.

3) Indikator peserta didik mampu menemukan berbagai pengetahuan baru

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan peserta didik dalam bentuk penilaian diri pada siklus 1, 2, dan 3, hasil analisis aspek afektif peserta didik pada aspek penilaian diri dengan indikator peserta didik mampu menemukan berbagai pengetahuan baru dalam diagram berikut:



Gambar 4.16 Peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek afektif dalam bentuk penilaian diri dengan indikator peserta didik mampu menemukan berbagai pengetahuan baru (Sumber: Hasil analisis data siklus 1, 2 dan 3)

Hasil analisis data hasil belajar pada aspek afektif dalam bentuk penilaian diri peserta didik dengan indikator peserta didik mampu menemukan berbagai pengetahuan baru terdapat peningkatan setelah dilaksanakan siklus 1, 2, dan 3. Pada siklus 1 memperoleh persentase 90,74%, pada siklus 2 memperoleh persentase 96,29% sehingga mengalami peningkatan sebesar 6,12%, dan pada siklus 3 memperoleh persentase 100% sehingga mengalami peningkatan sebesar 3,85%. Penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar afektif peserta didik pada pembelajaran sejarah. Hal ini sesuai dengan

Kemendikbud (2014:47) bahwa *student self assessment* merupakan penilaian yang dilakukan sendiri oleh peserta didik secara reflektif untuk membandingkan posisi relatifnya dengan kriteria yang telah ditetapkan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar afektif peserta didik dalam indikator peserta didik mampu menemukan berbagai pengetahuan baru melalui metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada pelaksanaan siklus 1, 2, dan 3.

4) Indikator peserta didik mampu bertanya tentang materi

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan peserta didik dalam bentuk penilaian diri pada siklus 1, 2, dan 3, hasil analisis aspek afektif peserta didik pada aspek penilaian diri dengan indikator peserta didik mampu bertanya tentang materi dalam diagram berikut:

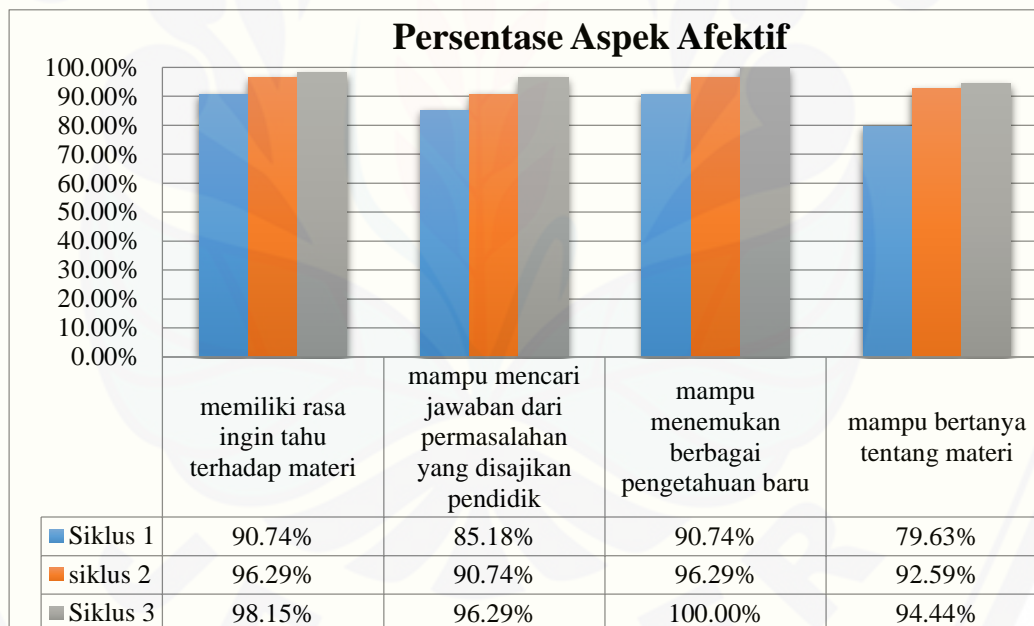


Gambar 4.17 Peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek afektif dalam bentuk penilaian diri dengan indikator peserta didik mampu bertanya tentang materi (Sumber: Hasil analisis data siklus 1, 2 dan 3)

Hasil analisis data hasil belajar pada aspek afektif dalam bentuk penilaian diri peserta didik dengan indikator peserta didik mampu bertanya tentang materi terdapat peningkatan setelah dilaksanakan siklus 1, 2, dan 3. Pada siklus 1 memperoleh persentase 79.63%, pada siklus 2 memperoleh persentase 92,59% sehingga mengalami peningkatan sebesar 16,27%, dan pada siklus 3 memperoleh persentase 94,44% sehingga mengalami peningkatan sebesar 1,99%. Penerapan metode *discovery*

learning dengan *student self assessment* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar afektif peserta didik pada pembelajaran sejarah. Hal ini sesuai dengan menurut Sani (2014: 204) penilaian diri (*self assessment*) merupakan salah satu strategi penilaian yang sangat diperlukan untuk melakukan refleksi atas kompetensi yang dimiliki sehingga peserta didik dapat merefleksikan kompetensi pertanyaan yang telah diajukan dalam setiap proses pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar afektif peserta didik mampu bertanya tentang materi melalui metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada pelaksanaan siklus 1, 2, dan 3.

Hasil analisis data hasil belajar pada aspek afektif peserta didik secara klasikal berdasarkan observasi pada siklus 1, 2, dan 3 terdapat peningkatan aspek afektif yang disajikan pada diagram dibawah ini:

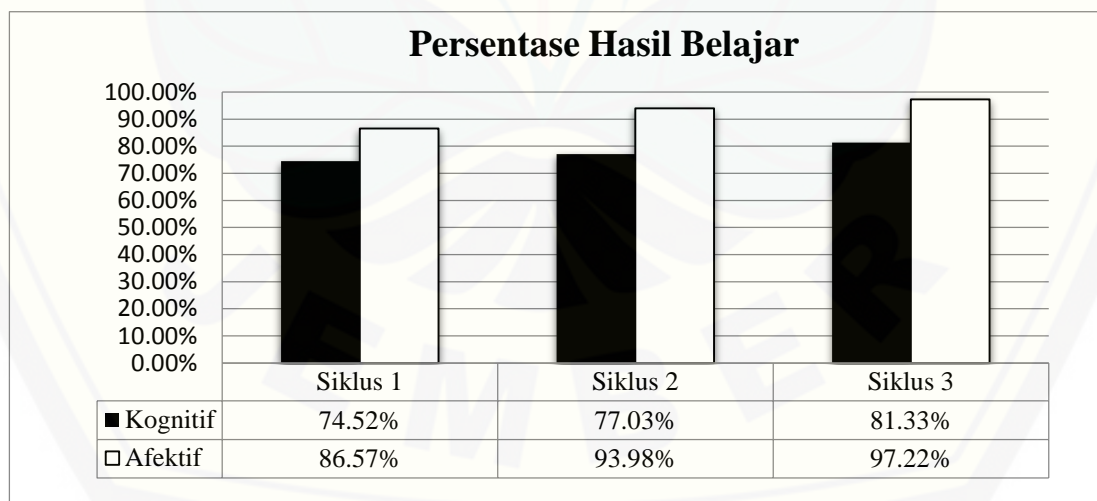


Gambar 4.18 Persentase penilaian diri (afektif) peserta didik siklus 1, 2, dan 3 (Sumber : Hasil analisis data siklus 1, 2, dan 3)

Berdasarkan gambar 4.18 dapat diketahui bahwa kemampuan hasil belajar aspek afektif dalam bentuk penilaian diri yang dihasilkan peserta didik mengalami peningkatan dari siklus 1, 2, dan 3. Persentase kemampuan peserta didik dalam

indikator peserta didik memiliki rasa ingin tahu terhadap materi pada siklus 1 sebesar 90,74%, pada siklus 2 meningkat menjadi 96,29%, dan pada siklus 3 menjadi 98,15%. Persentase kemampuan peserta didik dalam indikator peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan pendidik pada siklus 1 sebesar 85,18%, pada siklus 2 meningkat menjadi 90,74%, dan pada siklus 3 meningkat menjadi 96,29%. Persentase kemampuan peserta didik dalam indikator peserta didik mampu menemukan berbagai pengetahuan baru pada siklus 1 sebesar 90,74%, pada siklus 2 meningkat menjadi 96,29%, dan pada siklus 3 meningkat menjadi 100%. Persentase kemampuan peserta didik dalam indikator peserta didik mampu bertanya tentang materi pada siklus 1 sebesar 79,63%, pada siklus 2 meningkat menjadi 92,59%, dan pada siklus 3 meningkat menjadi 94,44% (lihat lampiran M, hal: 282). Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan siklus 1, 2, dan 3 dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dapat meningkatkan hasil belajar pada aspek afektif peserta didik kelas X IPS 3 di SMA Negeri 1 Tenggarang.

Hasil analisis persentase hasil belajar sejarah peserta didik dengan menggunakan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 disajikan dalam diagram dibawah ini:



Gambar 4.19 Persentase hasil belajar peserta didik siklus 1, 2, dan 3 (Sumber : Hasil analisis data siklus 1, 2, dan 3)

Berdasarkan gambar 4.19 dapat diketahui bahwa hasil belajar sejarah peserta didik mengalami peningkatan dari siklus 1, 2, dan 3. Persentase hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif peserta didik pada siklus 1 sebesar 74,52%, pada siklus 2 meningkat menjadi 77,03%, dan pada siklus 3 meningkat menjadi 81,33%. Persentase hasil belajar peserta didik pada aspek afektif peserta didik pada siklus 1 sebesar 86,57%, pada siklus 2 meningkat menjadi 93,98%, dan pada siklus 3 meningkat menjadi 97,22%. Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan siklus 1, 2, dan 3 dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dapat meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif dan afektif peserta didik kelas X IPS 3 di SMA Negeri 1 Tenggarang.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan oleh peneliti tentang peningkatan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 3 melalui metode *discovery learning* dengan *student self assessment* di SMA Negeri 1 Trenggono tahun ajaran 2014/2015, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang tahun ajaran 2014/2015. Kreativitas peserta didik meningkat, hal ini ditunjukkan dengan kemampuan peserta didik memiliki rasa ingin tahu, mencari jawaban, menemukan gagasan baru, dan bertanya. Kreativitas diukur melalui penilaian proses dengan mengamati indikator kreativitas peserta didik. Pada pelaksanaan siklus 1, 2, dan 3 terdapat peningkatan pada kreativitas peserta didik. Indikator rasa ingin tahu pada siklus 1 sebesar 72,22%, pada siklus 2 meningkat 6,41% menjadi 76,85%, dan pada siklus 3 meningkat 3,62% menjadi 79,63%. Indikator kemampuan mencari jawaban pada siklus 1 sebesar 71,30%, pada siklus 2 meningkat 6,48% menjadi 75,92%, dan pada siklus 3 meningkat 2,44% menjadi 77,77%. Indikator kemampuan menemukan gagasan baru pada siklus 1 sebesar 74,07%, pada siklus 2 meningkat 2,49% menjadi 75,92%, dan pada siklus 3 meningkat 3,66% menjadi 78,70%. Indikator kemampuan bertanya pada siklus 1 sebesar 69,44%, pada siklus 2 meningkat 15,99% menjadi 80,55%, dan pada siklus 3 meningkat 6,90% menjadi 86,11%. Berdasarkan hasil analisis data pada pelaksanaan siklus 1, 2 dan 3 dapat dinyatakan bahwa kreativitas peserta didik dalam belajar sejarah dengan menggunakan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dapat meningkat.

- 2) Penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang tahun ajaran 2014/2015. Hasil belajar peserta didik diukur melalui tes kognitif dan penilaian diri (afektif). Penilaian kognitif dalam bentuk tes soal dengan mengamati kisi-kisi soal dan kartu soal uraian. Penilaian afektif dalam bentuk penilaian diri dengan mengamati indikator penilaian diri. Persentase hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif peserta didik pada siklus 1 sebesar 74,52%, pada siklus 2 meningkat 3,37% menjadi 77,03%, dan pada siklus 3 meningkat 5,58% menjadi 81,33%. Persentase hasil belajar peserta didik pada aspek afektif peserta didik pada siklus 1 sebesar 86,57%, pada siklus 2 meningkat 8,56% menjadi 93,98%, dan pada siklus 3 meningkat 3,45% menjadi 97,22%. Berdasarkan hasil analisis data pada pelaksanaan siklus 1, 2 dan 3 dapat dinyatakan bahwa hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang dengan menggunakan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dapat meningkat.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 3 melalui metode *discovery learning* dengan *student self assessment* di SMA Negeri 1 Tenggarang tahun ajaran 2014/2015, maka penelitian merekomendasikan beberapa saran berikut.

- 1) Bagi pendidik mata pelajaran sejarah, metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah;
- 2) Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengadakan variasi metode pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan dan kegiatan pembelajaran;

- 3) Bagi peneliti berikutnya, metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dapat dikembangkan untuk mengadakan penelitian di masa yang akan datang dengan ruang lingkup yang lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Anderson dan Krathwohl. 2010. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Beetlestone, F. 2012. *Creative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Djamarah, S.B, Dkk. 2010, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, Rineka Cipta
- Eggen, Paul dan Kauchak. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir Edisi Keenam*. Jakarta:PT Indeks
- Fajar, A. 2004. *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS: Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Hamiyah, N dan Muhamad. 2014. *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Joyce, Weil, dan Calhoun. 2011. *Models of Teaching: Model-model Pengajaran Edisi 8*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kemertrian Pendidikan dan Budaya. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan

- Kementrian Pendidikan dan Budaya. 2014. *Buku Guru (Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII)*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Budaya
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum
- Kochhar, S. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Majid, A. 2006. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Mulyasa. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nasution. 2000. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto, N. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Roestiyah N.K . 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Santrock, J.W. 2008. *Pikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Prenada Media Group
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Soewarso. 2000. *Cara-cara Penyampaian Pendidikan Sejarah untuk Membangkitkan Minat Peserta Didik Mempelajari Sejarah Bangsa-bangsa*. Jakarta: Proyek Pembangunan Guru Sekolah Menengah Depdiknas.

Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suwandi, S. 2011. *Model-Model Asesmen dalam Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka

Umamah, N. 2014. *Bahan Ajar*. Tidak Diterbitkan. Jember: Universitas Jember

Universitas Jember. 2012. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Jember University Press.

Widja, I.G. 1991. *Sejarah Lokal : Suatu Perspektif Dalam Pengajaran Sejarah*. Bandung : Penerbit Angkasa

Willis, R. 2006. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga

Wiriaatmadja, R. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Jurnal dan Internet

Andrade, H. & Du. 2007. *Student responses to criteria-referenced self-Assessment*. *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 32 (2), 159-181.

Brew, A. 1995. *What is the scope of self assessment? In D.Boud, Enhancing learning through self-assessment* (pp.48-63), London: Kogan Page.

Capita, Cooper, dan Mogos. 2000. *History, Children's Thinking and Creativity in the Classroom: English and Romanian Perspectives*. *International Journal of*

- Historical Learning, Teaching and Research. www.history.org.uk (diakses pada tanggal 26 Januari 2015)
- Castronova, J.A. 2002. *Discovery Learning for the 21st Century: Article Manuscript*. teach.valdosta.edu/are/Artmanscrt/vol1no1/castronova_am.pdf (diakses pada tanggal 20 Januari 2015)
- Joolingen, W. 1999. *Cognitive tools for discovery learning*. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 10, 385-397. Graduate School of Teaching and Learning, University of Amsterdam
- Kemendikbud. 2013. *Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)*. <https://docs.google.com/document/d/11Y3rKYKB785ddheIO8PzspODRmSpECONXLnbC1e3VGo/edit> (diakses pada 20 Januari 2015)
- Kitsantis, Reisner, & Doster. 2004. *Developing self-regulated learners: Goal setting, self-evaluation, and organizational signals during acquisition of procedural skills*. *The Journal of Experimental Education*
- Mustaji. 2005. *Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran*. <http://www.uns.ac.id/tp.art/html> (diakses pada 20 Januari 2015)
- O'farrel, C. 2009. *Enhancing Student Learning through Assessment*. http://www.tcd.ie/teaching-learning/academic-development/assets/pdf/250309_assessment_toolkit.pdf (diakses tanggal 10 Januari 2015)
- Robinson, J.R. 2010. *Webster's Dictionary Definitions of Creativity*. *Online Journal of Workforce Education and Development: Volume III, Issue 2 – Summer* <http://opensiuc.lib.siu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1071&context=ojwed> (diakses tanggal 26 Januari 2015)

- Shriki, A & Ilana. 2014. *Students Self-Assessment Of Creativity: Benefits And Limitations*.https://www.academia.edu/7869787/Students_self-assessment_of_creativity_Benefits_and_limitations (diakses tanggal 10 Januari 2015)
- The University of Sydney. *Self and Peer Assessment – Advantages and Disadvantages* http://sydney.edu.au/education_social_work/groupwork/docs/SelfPeerAssessment.pdf (diakses pada 17 Desember 2014)
- Thorset, P. 2002. *Discovery Learning Theory*. http://www.thinkingink.com/_contents/edu/phd_archives/EPRS8500_DiscLrngThry.PDF (diakses tanggal 20 Januari 2015)
- Torrance, E. 1965. *Teaching for Creativity*. Fronties of Creativity Research
- Treffinger, D. J. (1980). *Encouraging creative learning for the gifted and talented*. Ventura, CA: Ventura County Schools/LTI.
- Willey, K. & Gardner, A.P. 2008. *The effectiveness of using self and peer assessment in short courses: Does it improve learning? Proceeding of conference*. http://www.aace.com.au/conferences/papers/2008/aace08_submission_WLCS.pdf (diakses tanggal 10 Januari 2015)
- Zachos, Hick, Doane & Sargent. (2000). *Setting theoretical and empirical foundations for assessing scientific inquiry and discovery in educational programs*. Journal of Research in Science Teaching. 37, 938-962
- Zulharman. 2007. *Self dan Peer Assessment Sebagai Penilaian Formatif dan Sumatif*. <http://zulharman79wordpress.com/2007/05/79/> (diakses pada 17 Desember 2014)

Undang-undang

Sisdiknas. 2003. *Sitem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Permendiknas. 2007. *Standar Proses*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Skripsi

Muzzayana. 2014. *Penerapan Metode Pembelajaran discovery dapat meningkatkan keaktifan belajhar peserta didik pembelajaran sejarah di kelas XI IPA 4 MAN Lumajang Tahun ajaran 2013/2014*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Jember: FKIP Universitas Jember.

Lilyana, U. 2012. *Penerapan Metode Dsicovery untuk Meningkatkan aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X-E SMA Negeri 3 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2011-2012*). Skripsi. Tidak Diterbitkan. Jember: FKIP Universitas Jember.

Rahmawati, P.N. 2008. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Self Assessment pada Pokok Bahasan Organisasi Kehidupan di SMP Al-Washliyah Kabupaten Cirebon*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Cirebon: STAIN Cirebon

Sawaludin, R. 2011. *Penerapan Teknik Penilaian Self Assessment untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi pada Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Surakarta: Universitas Sebelas Maret

Lampiran A
MATRIKS PENELITIAN

Judul	Permasalahan	Kata Kunci	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Tindakan
Penerapan Metode <i>Discovery Learning</i> Dengan <i>Student Self Assesment</i> untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang Tahun Ajaran 2014/2015	<p>1) Apakah penerapan metode <i>discovery learning</i> dengan <i>student self assessment</i> dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang semester genap tahun pembelajaran 2014/2015?</p> <p>2) Apakah penerapan metode <i>discovery learning</i> dengan <i>student self assesment</i> dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang semester genap tahun pembelajaran 2014/2015?</p>	<p>1. Metode <i>discovery learning</i> dengan <i>student self assesment</i></p> <p>2. Kreativitas</p> <p>3. Hasil belajar sejarah</p>	<p>1. Indikator kreativitas dalam penelitian ini yaitu :</p> <p>a. Selalu ingin tahu</p> <p>b. Kemampuan mencari jawaban</p> <p>c. Kemampuan menemukan gagasan baru</p> <p>d. Kemampuan bertanya.</p> <p>2. Hasil belajar sejarah:</p> <p>a. Ranah kognitif: Menganalisis (C4)</p> <p>b. Ranah afektif</p>	<p>1. Observasi: Mengamati kegiatan pendidik selama proses pembelajaran, sebelum dan sesudah diterapkannya metode <i>discovery learning</i> dengan <i>student self assesment</i></p> <p>2. Tes : uraian tertulis</p> <p>3. Dokumentasi: RPP pendidik, daftar peserta didik, daftar nilai, dan situasi serta kondisi peserta didik</p> <p>4. Wawancara : pada pendidik dan peserta didik mengenai metode pembelajaran sejarah, kondisi serta situasi saat pembelajaran berlangsung</p> <p>5. Responden : Kepala Sekolah, TU, pendidik sejarah peminatan, wali kelas, bagian kurikulum dan peserta didik</p>	<p>1. Jenis penelitian : penelitian tindakan kelas</p> <p>2. Setting penelitian : kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang</p> <p>3. Metode pengumpulan data : observasi, tes, wawancara, dan study dokumentasi</p> <p>4. Analisis data a) Kreativitas Untuk mengetahui kreativitas peserta didik menggunakan rumus : $SA = \frac{SP}{\sum SM} \times 100\%$ Keterangan: SA = Skor akhir $\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh $\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh. Peningkatan kreativitas $P = \frac{Y_1 - Y}{Y} \times 100\%$ Keterangan :</p>	<p>1. penerapan metode <i>discovery learning</i> dengan <i>student self assesment</i> dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang semester genap tahun ajaran 2014/2015;</p> <p>2. penerapan metode <i>discovery learning</i> dengan <i>student self assesment</i> dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang semester genap tahun ajaran 2014/2015.</p>

P = Peningkatan
Y1= Nilai setelah
dilakukan tindakan
Y = Nilai sebelum
dilakukan tindakan

- b) Hasil belajar
- 1) Ketuntasan individual apabila peserta didik mencapai ≥ 75
 - 2) Peningkatan hasil belajar individu yaitu

Keterangan:

Y1 = Nilai setelah tindakan

Y = Nilai sebelum tindakan

- 3) Peningkatan hasil belajar klasikal yaitu =
$$\frac{Y1 - Y}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

Y1 = Nilai rata-rata setelah tindakan

Y = Nilai rata-rata sebelum tindakan

LAMPIRAN B. Pedoman Penelitian**PEDOMAN PENELITIAN****1. Pedoman Observasi**

No.	Data yang diperoleh	Sumber Data
1)	Pengamatan aktivitas pembelajaran peserta didik dan pendidik	Peserta didik, Pendidik, Observer

2. Pedoman studi dokumentasi

No.	Data yang diperoleh	Sumber Data
1)	Daftar nama responden penelitian	TU SMA Negeri 1 Tenggarang
2)	Lembar observasi/pengamatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik	Pendidik, observer, peneliti
3)	Foto kegiatan penelitian	Observer, peneliti

3. Pedoman wawancara

No.	Data yang diperoleh	Sumber Data
1)	Metode yang sering digunakan pendidik dalam pembelajaran sejarah	Pendidik
2)	Kesulitan yang dihadapi peserta didik selama proses pembelajaran	Pendidik
3)	Tanggapan pendidik tentang pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode <i>discovery learning</i>	Pendidik
4)	Tanggapan peserta didik tentang pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode <i>discovery learning</i>	Salah satu peserta didik kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang
5)	Kesulitan yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran menggunakan metode <i>discovery learning</i>	Salah satu peserta didik kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang

4. Pedoman Tes

No	Data yang ingin diperoleh	Sumber Data
1	Nilai/hasil tes akhir dengan ranah kognitif dalam masing-masing siklus	Peserta didik kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang

Lampiran C. Pedoman Wawancara

C.1 Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan

Tujuan : Untuk mengetahui metode pembelajaran yang biasa digunakan oleh pendidik, kendala yang dihadapi peserta didik serta peningkatan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Bentuk : Wawancara bebas terpimpin

Nama pendidik : Drs. Sudjoko

Pedoman wawancara awal

1. Metode pembelajaran apa yang biasanya Bapak gunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran ?
2. Teknik asesmen apa yang biasanya Bapak gunakan dalam proses penilaian?
3. Apakah peserta didik senang dengan metode pembelajaran yang Bapak gunakan?
4. Apakah Bapak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?
5. Bagaimana kreativitas dan hasil belajar peserta didik saat proses pembelajaran sejarah peminatan?
6. Apakah Bapak pernah menerapkan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang menuntut peserta didik untuk mengasah kreativitasnya?
7. Bagaimanakah kemampuan peserta didik pada saat diberikan tugas mandiri atau kelompok?
8. Apakah peserta didik dapat bekerja sama ?
9. Apakah peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan Bapak pada saat proses pembelajaran berlangsung?
10. Apakah peserta didik mampu berinteraksi dengan teman sejawatnya dengan baik?

C.2 Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan

Tujuan : Untuk mengetahui dan memperoleh informasi dari peserta didik mengenai kendala yang dialami serta pemahaman pada materi pembelajaran sejarah peminatan

Bentuk : Wawancara bebas terpimpin

Nama peserta didik : ABDI WICAKSONO (Kelas X IPS 3)

Pedoman wawancara awal

1. Apakah Anda suka dengan mata pelajaran sejarah peminatan?
2. Apa saja aktivitas yang dilakukan pendidik dalam mengajar di kelas?
3. Bagaimana hasil belajar Anda pada mata pelajaran sejarah peminatan?
4. Apakah pendidik mata pelajaran sejarah peminatan pernah menerapkan metode pembelajaran yang dapat mengasah kreativitas peserta didik?
5. Apakah Anda memiliki banyak gagasan atau ide terhadap tugas yang diberikan oleh pendidik?
6. Apakah Anda tepat waktu dalam pengumpulan tugas yang diberikan oleh pendidik?
7. Apakah Anda antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah peminatan?
8. Apakah Anda mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik pada saat pembelajaran berlangsung?
9. Apakah Anda ikut berpartisipasi saat menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh pendidik?

C.3 Wawancara Pendidik Setelah Tindakan

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan pendidik tentang penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar.

Bentuk : Wawancara bebas terpimpin

Nama pendidik : Drs. Sudjoko

Pedoman Wawancara Awal

1. Bagaimana pendapat Bapak mengenai pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery learning* dengan *student self assessment*?
2. Menurut Bapak, apakah peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi?
3. Menurut Bapak, apakah peserta didik mampu memecahkan masalah yang diberikan?
4. Menurut Bapak, apakah peserta didik mampu mengajukan pertanyaan ketika proses diskusi?
5. Menurut Bapak, apakah peserta didik dapat menambahkan jawaban temannya ketika proses diskusi?
6. Menurut Bapak, apakah selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik dapat menerima dengan baik pembelajaran melalui metode *discovery learning* dengan *student self assessment*?

C.4 Wawancara Peserta Didik Setelah Tindakan

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan peserta didik tentang penerapan metode *discovery learning* dengan *student self assessment* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar.

Bentuk : Wawancara bebas terpimpin

Nama peserta didik : ABDI WICAKSONO (Kelas X IPS 3)

1. Apakah anda suka dengan mata pelajaran sejarah?
2. Bagaimana perasaan Anda setelah mengikuti proses pembelajaran yang baru saja berlangsung?
3. Berikan alasan Anda mengenai jawaban di atas!
4. Apakah Anda mengalami permasalahan dalam mengikuti proses pembelajaran yang baru saja berlangsung?
5. Apakah metode pembelajaran dan penilaian yang baru digunakan pendidik, membuat Anda menjadi lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran?
6. Apakah metode pembelajaran dan penilaian yang baru digunakan pendidik, membuat Anda memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi?
7. Apakah metode pembelajaran dan penilaian yang baru digunakan pendidik, membuat Anda mampu memecahkan masalah yang diberikan pendidik?
8. Apakah metode pembelajaran dan penilaian yang baru digunakan pendidik, membuat Anda mampu mengajukan pertanyaan ketika proses diskusi?
9. Bagaimana minat Anda terhadap pembelajaran sejarah setelah penggunaan metode *discovery learning* dengan *student self assessment*?

C.5 Hasil Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan

- Peneliti : Metode pembelajaran apa yang biasanya Bapak gunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran ?
- Pendidik : Metode tanya jawab dan diskusi
- Peneliti : Teknik asesmen apa yang biasanya Bapak gunakan dalam proses penilaian?
- Pendidik : Ulangan Harian
- Peneliti : Apakah peserta didik senang dengan metode pembelajaran yang Bapak gunakan?
- Pendidik : Ada yang senang ada yang tidak, namun terlihat peserta didik kurang memiliki sifat aktif dan kreatif
- Peneliti : Apakah Bapak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?
- Pendidik : Kadang-kadang, tergantung materi pembelajaran
- Peneliti : Bagaimana kreativitas dan hasil belajar peserta didik saat proses pembelajaran sejarah peminatan?
- Pendidik : Sebagian besar peserta didik memiliki kreativitas dan hasil belajar yang rendah
- Peneliti : Apakah Bapak pernah menerapkan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang menuntut peserta didik untuk mengasah kreativitasnya?
- Pendidik : Hanya metode pembelajaran saja, yaitu metode pembelajaran inquiry.
- Peneliti : Bagaimanakah kemampuan peserta didik pada saat diberikan tugas mandiri atau kelompok
- Pendidik : Sering hanya mencontek temannya
- Peneliti : Apakah peserta didik dapat bekerja sama ?
- Pendidik : Sebagian iya, sebagian tidak

- Peneliti : Apakah peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan Bapak pada saat proses pembelajaran berlangsung?
- Pendidik : Hanya beberapa peserta didik yang aktif menjawab pertanyaan
- Peneliti : Apakah peserta didik mampu berinteraksi dengan teman sejawatnya dengan baik?
- Pendidik : Peserta didik mampu berinteraksi, terlihat dari cara mereka mendiskusikan suatu pertanyaan.



C.6 Hasil Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan

- Peneliti : Apakah Anda suka dengan mata pelajaran sejarah peminatan?
- Peserta Didik : Tidak terlalu suka karena membingungkan
- Peneliti : Apa saja aktivitas yang dilakukan pendidik dalam mengajar di kelas?
- Peserta Didik : Memberikan tugas dan meminta mendiskusikan suatu pertanyaan
- Peneliti : Bagaimana hasil belajar Anda pada mata pelajaran sejarah peminatan?
- Peserta Didik : Kurang maksimal
- Peneliti : Apakah pendidik mata pelajaran sejarah peminatan pernah menerapkan metode pembelajaran yang dapat mengasah kreativitas peserta didik?
- Peserta Didik : Belum pernah merasakan metode pembelajaran tersebut
- Peneliti : Apakah Anda memiliki banyak gagasan atau ide terhadap tugas yang diberikan oleh pendidik?
- Peserta Didik : Kadang saya memiliki suatu gagasan baru, namun masih malu untuk menyampaikannya
- Peneliti : Apakah Anda tepat waktu dalam pengumpulan tugas yang diberikan oleh pendidik?
- Peserta Didik : Kadang tepat waktu, kadang tidak
- Peneliti : Apakah Anda antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah peminatan?
- Peserta Didik : Iya, namun kadang-kadang saya merasa jenuh
- Peneliti : Apakah Anda mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik pada saat pembelajaran berlangsung?
- Peserta Didik : Kadang-kadang dapat menjawab
- Peneliti : Apakah Anda ikut berpartisipasi saat menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh pendidik?

Peserta Didik : Iya, saya berpartisipasi saat menyelesaikan tugas



C.7 Hasil Wawancara Pendidik Setelah Tindakan

- Peneliti : Bagaimana pendapat Bapak mengenai pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery learning* dengan *student self assessment*?
- Pendidik : Dengan menggunakan metode *discovery learning*, peserta didik aktif dalam proses pembelajaran sedangkan *student self assessment* dapat membantu peserta didik menemukan kelemahannya sendiri terhadap materi yang belum dikuasai.
- Peneliti : Menurut Bapak, apakah peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi?
- Pendidik : Peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terlihat pada saat saya selesai menjelaskan materi, muncul banyak pertanyaan dari peserta didik
- Peneliti : Menurut Bapak, apakah peserta didik mampu memecahkan masalah yang diberikan?
- Pendidik : Peserta didik mampu memecahkan masalah yang diberikan terlihat dari ketepatan waktu dalam menyelesaikan lembar LKPD
- Peneliti : Menurut Bapak, apakah peserta didik mampu mengajukan pertanyaan ketika proses diskusi?
- Pendidik : Peserta didik mampu mengajukan pertanyaan ketika proses diskusi terlihat dari banyaknya peserta didik yang bertanya tentang materi yang disampaikan kepada temannya dalam presentasi kelompok.
- Peneliti : Menurut Bapak, apakah peserta didik dapat menambahkan jawaban temannya ketika proses diskusi?
- Pendidik : Dapat, banyak peserta didik yang ingin menambahkan jawaban dari suatu pertanyaan.

- Peneliti : Menurut Bapak, apakah selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik dapat menerima dengan baik pembelajaran melalui metode *discovery learning* dengan *student self assessment*?
- Pendidik : Peserta didik dapat menerima dengan baik pembelajaran melalui metode *discovery learning* dengan *student self assessment* terlihat dari keaktifan dan rasa antusias peserta didik dalam proses pembelajaran.



C.8 Hasil Wawancara Peserta Didik Setelah Tindakan

- Peneliti : Apakah anda suka dengan mata pelajaran sejarah?
- Peserta didik : Lumayan suka
- Peneliti : Bagaimana perasaan Anda setelah mengikuti proses pembelajaran yang baru saja berlangsung?
- Peserta didik : Proses pembelajarannya mengasyikkan, sampai tidak terasa waktu berlalu
- Peneliti : Berikan alasan Anda mengenai jawaban di atas!
- Peserta didik : Pendidik memberikan kegiatan-kegiatan yang simple dan menyenangkan
- Peneliti : Apakah Anda mengalami permasalahan dalam mengikuti proses pembelajaran yang baru saja berlangsung?
- Peserta didik : Mengalami, saya belum mampu menjawab pertanyaan secara jelas ketika proses diskusi.
- Peneliti : Apakah metode pembelajaran dan penilaian yang baru digunakan pendidik, membuat Anda menjadi lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran?
- Peserta didik : Iya, karena saya dapat mengetahui kekurangan saya dalam memahami suatu materi dan kemudian memperbaikinya
- Peneliti : Apakah metode pembelajaran dan penilaian yang baru digunakan pendidik, membuat Anda memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi?
- Peserta didik : Iya, dengan metode pembelajaran tersebut, saya diarahkan untuk menemukan fakta-fakta dalam materi itu sendiri hingga akhirnya saya ingin tahu lebih dalam dari materi tersebut.
- Peneliti : Apakah metode pembelajaran dan penilaian yang baru digunakan pendidik, membuat Anda mampu memecahkan masalah yang diberikan pendidik?

- Peserta didik : Iya, mengetahui banyak fakta-fakta dalam materi dapat membuat saya mampu untuk memecahkan masalah yang diberikan pendidik
- Peneliti : Apakah metode pembelajaran dan penilaian yang baru digunakan pendidik, membuat Anda mampu mengajukan pertanyaan ketika proses diskusi?
- Peserta didik : Iya, banyak sekali materi yang disampaikan oleh pemateri yang belum saya ketahui sehingga saya tanyakan
- Peneliti : Bagaimana minat Anda terhadap pembelajaran sejarah setelah penggunaan metode *discovery learning* dengan *student self assessment*?
- Peserta didik : Saya tertarik untuk mempelajari sejarah, karena dalam peristiwa sejarah banyak hal yang dapat dijadikan pelajaran dalam kehidupan

Lampiran D. Lembar Observasi Kreativitas Peserta Didik Pra Siklus (Penilaian Proses)

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS PRA SIKLUS PESERTA DIDIK
SMA Negeri 1 Tenggarang (Penilaian Proses)**

Berilah tanda (√) jika peserta didik memenuhi kriteria nilai pada masing-masing aspek tiap indikator di bawah ini:

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator kreativitas																Σ Skor setiap peserta didik	X Skor setiap peserta didik					
		A				Skor	B				Skor	C				Skor	D				Skor			
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1			2		3	4	
1	ABDI WICAKSONO			√		3		√			2				√		4		√			2	11	44
2	ADITYA KUNCAR WAHYUDI		√			2	√				1		√				2			√		3	8	32
3	AHMAD RAMADHAN JANUAR TRIANTO	√				1		√			2		√				2		√			2	7	28
4	AHMAD ZAINURI		√			2			√		3			√			3	√				1	9	36
5	AHMAD ZAINURI HARYANTO	√				1		√			2		√				2		√			2	7	28
6	ALAIKA RAHMATULLAH			√		3			√		3		√				2			√		3	11	44
7	AMINAH OKTARINA LIBRA AGUSTIN			√		3		√			2			√			3		√			2	10	40
8	ANISATUS SAKDIYAH		√			2			√		3		√				2			√		3	10	40
9	AYU WANDIRA			√		3		√			2		√				2		√			2	9	36
10	DANNY RISKIANTO TAKAR BESSY	√				1		√			2	√					1		√			2	6	24
11	DIANA MARTININGSIH			√		3		√			2		√				2		√			2	9	36

12	EKA RIZKI WAHYUNINGTIYAS		√		2	√			1		√		2	√			1	6	24
13	FITRIH HANIFIAH M.	√			1		√		3		√		3		√		2	9	36
14	FREDY HARDIANTO POMANTOW	√			1		√		3		√		2		√		2	8	32
15	HAVIVAH HELMUJIANINGSARI		√		3		√		2		√		2		√		2	9	36
16	IFAN SUSANDI		√		3		√		1		√		3		√		3	10	40
17	JAMILATUS SAKINAH		√		3		√		2		√		2		√		1	8	32
18	KINTAN FIRDAUS MAWADDAH		√		3		√		2		√		3		√		2	10	40
19	M. FAJRI ARDI ANSYAH		√		2		√		2		√		1		√		2	7	28
20	MEA PAHLEVI		√		3		√		2		√		2		√		1	8	32
21	MOHAMMAD FIRMAN SYAH		√		2		√		1		√		2		√		3	8	32
22	NOER HIDAYAT		√		2		√		3		√		2		√		2	9	36
23	NOVI KUSUMA WARDANI		√		3		√		2		√		2		√		1	8	32
24	RIZKY PELITA ANDANIA		√		3		√		3		√		2		√		2	9	36
25	RIZQI DESITA PUTERI		√		3		√		3		√		2		√		3	11	44
26	SITI AISYAH NOR FITRIYAH		√		3		√		2		√		3		√		1	9	36
27	SITI ZAINURIL IMANIYAH		√		3		√		4		√		3		√		3	13	52
Σ Skor Akhir					64				60				61				55	239	
Persentase (%)					59,26				55,56				56,48				50,93	55,56%	

Keterangan Indikator Kreativitas:

Rentang:

4 = Sangat Kreatif

3 = Kreatif

2 = Cukup Kreatif

1 = Kurang Kreatif

- A. Selalu ingin tahu
- B. Kemampuan mencari jawaban
- C. Kemampuan menemukan gagasan baru
- D. Kemampuan bertanya

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Skor Akhir} &= \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\% \\ &= \frac{239}{432} \times 100\% \\ &= 55,32\% \end{aligned}$$

Keterangan :

SA = Skor akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Berdasarkan hasil analisis data pra siklus peserta didik kelas X IPS 3 termasuk dalam kriteria kreativitas kurang. Kriteria kreativitas peserta didik adalah:

Persentase	Kategori
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \leq SA < 79\%$	Kreatif
$60\% \leq SA < 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

(Sumber: Kemendikbud, 2014:93)

Jumlah Persentase Kreativitas Peserta Didik Pra Siklus

1. Indikator selalu ingin tahu = 59,26 %
 - Skor 1 = 5 peserta didik
 - Skor 2 = 7 peserta didik
 - Skor 3 = 15 peserta didik
 - Skor 4 = 0 peserta didik

2. Indikator kemampuan mencari jawaban = 55,56 %
 - Skor 1 = 4 peserta didik
 - Skor 2 = 14 peserta didik
 - Skor 3 = 8 peserta didik
 - Skor 4 = 1 peserta didik

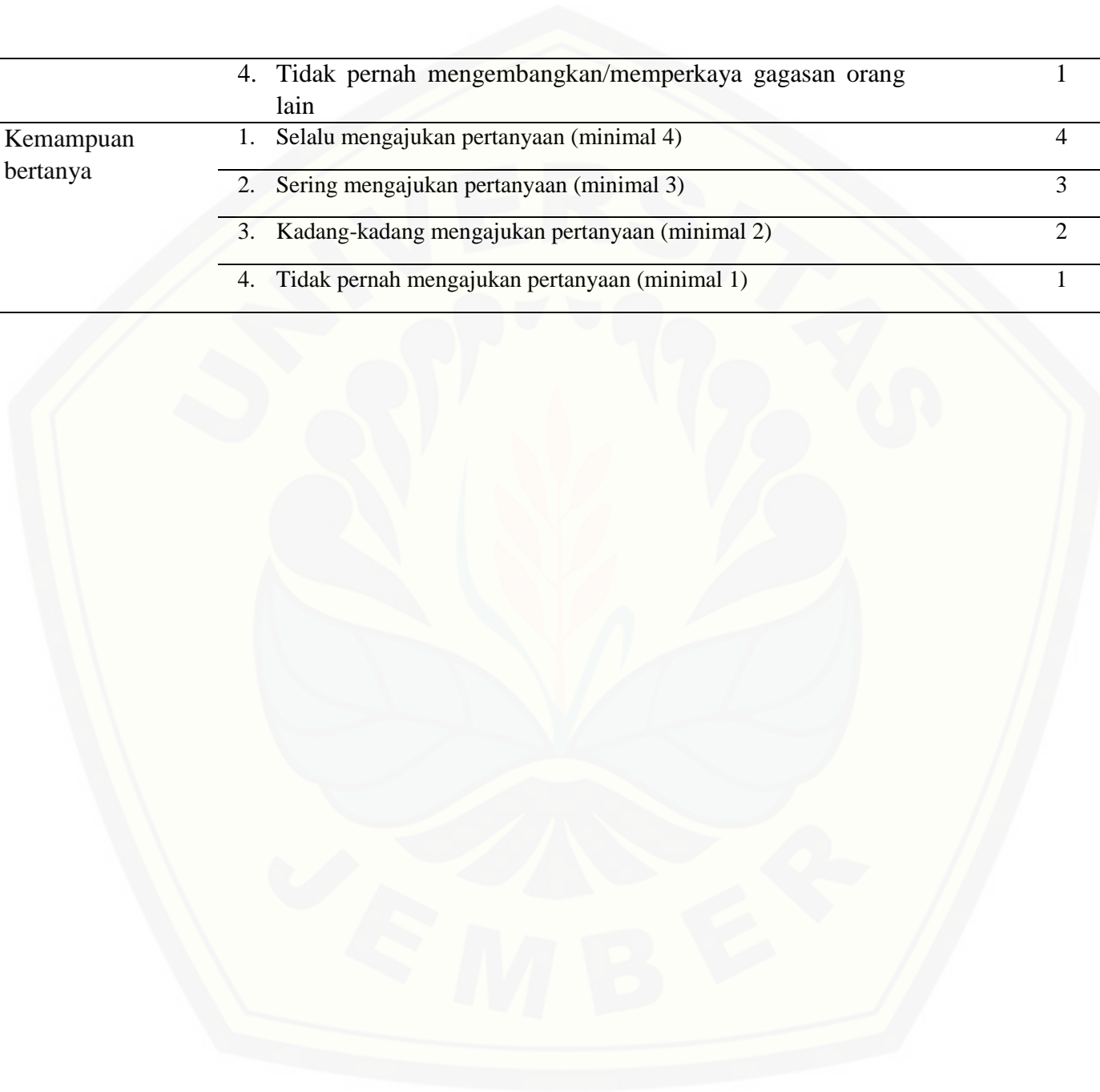
3. Indikator kemampuan menemukan gagasan baru = 56,48 %
 - Skor 1 = 2 peserta didik
 - Skor 2 = 17 peserta didik
 - Skor 3 = 7 peserta didik
 - Skor 4 = 1 peserta didik

4. Indikator kemampuan bertanya = 50,93 %
 - Skor 1 = 6 peserta didik
 - Skor 2 = 14 peserta didik
 - Skor 3 = 7 peserta didik
 - Skor 4 = 0 peserta didik

Pedoman Kriteria Penilaian Kreativitas

No	Indikator Kemampuan	Kriteria	Skor
1.	Selalu ingin tahu	1. Selalu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	4
		2. Sering memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	3
		3. Kadang-kadang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	2
		4. Tidak pernah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	1
2.	Kemampuan mencari jawaban	1. Peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan	4
		2. Peserta didik cukup mampu mencari jawaban dari permasalahan	3
		3. Peserta didik kurang mampu mencari jawaban dari permasalahan	2
		4. Peserta didik tidak mampu mencari jawaban dari permasalahan	1
3.	Kemampuan menemukan gagasan baru	1. Selalu mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	4
		2. Sering mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	3
		3. Kadang-kadang mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	2

	4. Tidak pernah mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	1
4. Kemampuan bertanya	1. Selalu mengajukan pertanyaan (minimal 4)	4
	2. Sering mengajukan pertanyaan (minimal 3)	3
	3. Kadang-kadang mengajukan pertanyaan (minimal 2)	2
	4. Tidak pernah mengajukan pertanyaan (minimal 1)	1



Lampiran E. Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus

Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang

KKM: 75

No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	ABDI WICAKSONO	L	65		√
2	ADITYA KUNCAR WAHYUDI	L	62		√
3	AHMAD RAMADHAN JANUAR TRIANTO	L	72		√
4	AHMAD ZAINURI	L	55		√
5	AHMAD ZAINURI HARYANTO	L	65		√
6	ALAIKA RAHMATULLAH	P	72		√
7	AMINAH OKTARINA LIBRA AGUSTIN	P	87	√	
8	ANISATUS SAKDIYAH	P	50		√
9	AYU WANDIRA	P	85	√	
10	DANNY RISKIANTO TAKAR BESSY	L	62		√
11	DIANA MARTININGSIH	P	89	√	
12	EKA RIZKI WAHYUNINGTIYAS	P	45		√
13	FITRIH HANIFIAH MEGARANI	P	62		√
14	FREDY HARDIANTO POMANTOW	L	45		√
15	HAVIVAH HELMUJIANINGSARI	P	68		√
16	IFAN SUSANDI	L	77	√	
17	JAMILATUS SAKINAH	P	85	√	
18	KINTAN FIRDAUS MAWADDAH	P	75	√	
19	M. FAJRI ARDI ANSYAH	L	65		√
20	MEA PAHLEVI	P	85	√	
21	MOHAMMAD FIRMAN SYAH	L	62		√
22	NOER HIDAYAT	L	65		√
23	NOVI KUSUMA WARDANI	P	85	√	
24	RIZKY PELITA ANDANIA	P	77	√	
25	RIZQI DESITA PUTERI	P	72		√
26	SITI AISYAH NOR FITRIYAH	P	75	√	
27	SITI ZAINURIL IMANIYAH	P	85	√	
Jumlah			1892	11	16
Rata-rata			70,07		

$$\begin{aligned}\text{Nilai rata-rata kelas} &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \\ &= \frac{1892}{27} \\ &= 70,07\end{aligned}$$

Ketuntasan klasikal:

$$\begin{aligned}\text{Persentase ketuntasan} &= \frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\% \\ &= \frac{11}{27} \times 100\% \\ &= 40,74\end{aligned}$$

Lampiran F. Lembar Observasi

F.1 Lampiran Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran.

Berilah tanda (√) jika pendidik melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah berikut:

NO.	Aktivitas Pendidik	Ya	Tidak
1.	Pendidik membuka pelajaran dengan mempersiapkan peserta didik secara fisik dan psikis		
2.	Pendidik melakukan kegiatan apersepsi		
3.	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran		
4.	Pendidik menjelaskan langkah-langkah metode <i>discovery learning</i>		
5.	Pendidik membimbing peserta didik merumuskan masalah penelitian berdasarkan kejadian atau peristiwa yang disajikannya		
6.	Pendidik membimbing peserta didik untuk mengajukan hipotesis terhadap masalah yang telah dirumuskan		
7.	Pendidik membimbing peserta didik untuk merencanakan pemecahan masalah, membantu menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dan menyusun prosedur kerja yang tepat		
8.	Pendidik membantu peserta didik melakukan pengamatan tentang hal-hal yang penting dan membantu mengumpulkan serta mengorganisasi data		
9.	Pendidik membantu peserta didik menganalisis data untuk menemukan suatu konsep		
10.	Pendidik bersama dengan peserta didik membuat kesimpulan berdasarkan materi dan penemuan konsep		
11.	Pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran yang berlangsung		
12.	Pendidik merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas individu maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik		
13.	Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya		

Jember, Februari 2015

Observer

Keterangan indikator kreativitas peserta didik:

- A. Rasa ingin tahu
- B. Kemampuan mencari jawaban dari masalah yang disajikan pendidik
- C. Kemampuan menemukan berbagai gagasan baru
- D. Kemampuan bertanya

Rentang:

4 = Sangat Kreatif

3 = Kreatif

2 = Cukup Kreatif

1 = Kurang Kreatif

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SA = Skor Akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Kriteria kreativitas peserta didik adalah:

Persentase	Kategori
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \leq SA < 79\%$	Kreatif
$60\% \leq SA < 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

Sumber: Kemendikbud (2014:93)

Pedoman Kriteria Penilaian Kreativitas

No	Indikator	Kriteria	Skor
1.	Kemampuan Selalu ingin tahu	1. Selalu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	4
		2. Sering memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	3
		3. Kadang-kadang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	2
		4. Tidak pernah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	1
2.	Kemampuan mencari jawaban	1. Peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan	4
		2. Peserta didik cukup mampu mencari jawaban dari permasalahan	3
		3. Peserta didik kurang mampu mencari jawaban dari permasalahan	2
		4. Peserta didik tidak mampu mencari jawaban dari permasalahan	1
3.	Kemampuan menemukan gagasan baru	1. Selalu mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	4
		2. Sering mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	3
		3. Kadang-kadang mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	2
		4. Tidak pernah mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	1
4.	Kemampuan bertanya	1. Selalu mengajukan pertanyaan (minimal 4)	4
		2. Sering mengajukan pertanyaan (minimal 3)	3

3. Kadang-kadang mengajukan pertanyaan (minimal 2)	2
4. Tidak pernah mengajukan pertanyaan (minimal 1)	1



F.3 Lampiran Aspek Afektif Peserta Didik

Lembar Observasi Penilaian Diri

Nama :

NIS :

Kelas :

Petunjuk

Berilah tanda (√) jika peserta didik memenuhi kriteria nilai pada masing-masing aspek tiap indikator dibawah ini:

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Ya	Tidak	
Jumlah				

Sumber: Kemendikbud (2014: 93-94)

$$\text{Nilai} = \frac{\sum n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum n$ = jumlah Ya

N = jumlah pertanyaan

Persentase	Kategori
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \leq SA < 79\%$	Kreatif
$60\% \leq SA < 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

Sumber: Kemendikbud (2014:93)

Lampiran G. Silabus Mata Pelajaran Sejarah Kelas X**SILABUS****Satuan Pendidikan** : Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tenggarang**Mata Pelajaran** : Sejarah Indonesia (Wajib)**Kelas** : X**Kompetensi Inti** :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam mengamalkan ajaran agamanya.					

<p>1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari</p>					
<p>2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada masa pra aksara, Hindu-Buddha dan Islam</p> <p>2.2 Meneladani sikap dan tindakan cinta damai, responsif dan pro aktif yang ditunjukkan oleh tokoh sejarah dalam mengatasi masalah sosial dan lingkungannya</p> <p>2.3 Berlaku jujur dan bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah</p>					
<p>3.8 Mengidentifikasi karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukan</p>	<p>Zaman Perkembangan Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teori-teori masuk dan berkembangnya Islam 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • membaca buku teks dan melihat gambar-gambar tentang zaman perkembangan kerajaan- 	<p>Observasi:</p> <p>mengamati kegiatan peserta didik dalam proses mengumpulkan data, analisis data dan pembuatan laporan.</p>	<p>12 mg x 2 jp</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X. • Buku-buku lainnya • Internet (jika tersedia) • Gambar hasil-hasil peninggalan zaman Islam

<p>contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.</p> <p>4.9 Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Islam dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kerajaan-kerajaan Islam • Bukti-bukti Kehidupan pengaruh Islam yang masih ada pada saat ini 	<p>kerajaan Islam di Indonesia</p> <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang zaman perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengumpulkan informasi terkait dengan pertanyaan dan materi tentang zaman perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia melalui bacaan, internet, pengamatan terhadap sumber-sumber sejarah yang ada di museum dan atau peninggalan-peninggalan 	<p>Portofolio: menilai portofolio peserta didik tentang perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.</p> <p>Tes tertulis/lisan: menilai kemampuan peserta didik dalam menganalisis konsep tentang perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peta letak kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia
--	--	---	---	---

		<p>yang ada di lingkungan terdekat.</p> <p>Mengasosiasikan:</p> <ul style="list-style-type: none">• menganalisis informasi dan data-data yang didapat baik dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait untuk mendapatkan kesimpulan tentang zaman perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. <p>Mengomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none">• hasil analisis yang telah dilakukan kemudian dilaporkan dalam bentuk tulisan tentang zaman perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.		
--	--	---	--	--

**RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMA
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia
Kelas/Semester	: X IPS 3 / 2 (Genap)
Materi Pokok/Topik	: Islam Masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi
Pertemuan ke-	: 1 dan 2
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit
Siklus ke-	: 1 (satu)

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri,

bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam mengamalkan ajaran agamanya
- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada masa pra-aksara, Hindu-Budha dan Islam.
- 2.2 Meneladani sikap dan tindakan cinta damai, responsif dan pro aktif yang ditunjukkan oleh tokoh sejarah dalam mengatasi masalah sosial dan lingkungannya
- 2.3 Berlaku jujur dan bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas dari pembelajaran sejarah
- 3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.
 - 3.8.1 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat pada masa kerajaan-kerajaan Islam;
 - 3.8.2 Menganalisis system pemerintahan kerajaan-kerajaan Islam;
 - 3.8.3 Menganalisis perkembangan kebudayaan kerajaan-kerajaan Islam;
 - 3.8.4 Menunjukkan contoh bukti-bukti karakteristik masyarakat, system pemerintahan, dan kebudayaan kerajaan-kerajaan Islam yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini
- 4.8 Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Islam dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Menggunakan metode *discovery learning* peserta didik kelas X IPS 3 diharapkan dapat menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.
2. Setelah berdiskusi peserta didik kelas X diharapkan dapat menjelaskan proses Islamisasi di Kalimantan dengan benar.
3. Setelah berdiskusi peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Kalimantan dengan benar.
4. Setelah berdiskusi peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis proses Islamisasi di Sulawesi dengan benar.
5. Setelah berdiskusi peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Sulawesi dengan benar.
6. Setelah berdiskusi peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis perjuangan dan ketokohan Sultan Hasanuddin dari Makasar
7. Setelah berdiskusi peserta didik kelas X diharapkan dapat menerapkan nilai-nilai keteladanan dari para tokoh dan pemimpin Kerajaan
8. Setelah berdiskusi peserta didik kelas X diharapkan dapat menyajikan dalam bentuk tulisan tentang perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi

D. Materi Pembelajaran

1. Proses Islamisasi di Kalimantan
2. Perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Kalimantan
3. Proses Islamisasi di Sulawesi
4. Perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Sulawesi
5. Perjuangan dan ketokohan Sultan Hasanuddin dari Makasar

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*

Metode : *Discovery learning*

F. Media, alat, dan sumber belajar

1. Media Pembelajaran

- a. Gambar mengenai ketokohan Sultan Hasanuddin dari Makasar
- b. Power point

2. Alat/Bahan : Laptop dan LCD

3. Sumber Belajar

- Buku sumber
 - Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
 - Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
 - *White board*/papan flannel
 - Power Point
 - Internet
 - Kartu Pembelajaran
 - Sumber lain yang relevan

G. Langkah-langkah Pembelajaran

a. Pertemuan Satu

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik meminta salah seorang peserta didik memimpin do'a • Pendidik menyiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar (kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi, absen, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan) • Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran • Bertanya jawab dengan peserta didik tentang materi minggu lalu sebagai apersepsi • Pendidik menyampaikan topik tentang “Islam Masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi” • Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus dengan langkah – langkah metode <i>discovery learning</i> • Pendidik memberikan motivasi terkait dengan topik pembelajaran. • Pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil berjumlah 5-6 orang, menjadi kelompok I, II, III, IV, dan V. 	10 Menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menayangkan gambar mengenai ketokohan Sultan Hasanuddin dari Makasar; 	60 Menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	 <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan <i>stimulation</i>, yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan peserta didik pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Pendidik juga menyajikan kejadian atau peristiwa yang memungkinkan peserta didik menemukan masalah. <p>Mengeksplorasi dan Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan materi pengantar singkat tentang islam masuk istana raja/ kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi • Setiap kelompok mendapatkan LKPD melakukan eksplorasi/mengumpulkan informasi dan mengasosiasi melalui diskusi kelompok untuk mengasosiasikan fakta-fakta yang berhasil ditemukan dan dirumuskan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelompok 1 bertugas mendiskusikan dan merumuskan materi tentang proses Islamisasi di Kalimantan. 2. Kelompok 2 bertugas mendiskusikan dan merumuskan materi tentang perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Kalimantan. 	

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	3. Kelompok 3 bertugas mendiskusikan dan merumuskan materi tentang proses Islamisasi di Sulawesi. 4. Kelompok 4 bertugas mendiskusikan dan merumuskan materi tentang perkembangan kerajaan–kerajaan Islam di Sulawesi. 5. Kelompok 5 bertugas mendiskusikan dan merumuskan materi tentang perjuangan dan ketokohan Sultan Hasanuddin dari Makasar.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan kesimpulan bersama peserta didik secara umum tentang materi islam masuk istana raja/ kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi • Pendidik bersama peserta didik menemukan manfaat dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung • Pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran • Pendidik melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, misalnya dengan memberikan pertanyaan • Menutup pelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam 	20 Menit

b. Pertemuan Dua

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik meminta salah seorang peserta didik memimpin do'a • Pendidik menyiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar (kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi, absen, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan) • Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran • Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus dengan langkah – langkah metode <i>discovery learning</i> • Pendidik memberikan motivasi terkait dengan topik pembelajaran. • Pendidik meminta peserta didik untuk bergabung pada kelompok

Kegiatan	Deskripsi
	masing-masing sesuai dengan pembagian kelompok pertemuan pertama
Inti	<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentasi hasil kelompok (masing-masing kelompok) dalam rangka mengomunikasikan hasil karya kelompok, dan ditanggapi oleh kelompok lain. <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelompok 1: proses Islamisasi di Kalimantan. 2. Kelompok 2: perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Kalimantan 3. Kelompok 3: proses Islamisasi di Sulawesi 4. Kelompok 4: perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Sulawesi 5. Kelompok 5: perjuangan dan ketokohan Sultan Hasanuddin dari Makasar
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan kesimpulan bersama peserta didik secara umum tentang materi islam masuk istana raja/ kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi • Pendidik bersama peserta didik menemukan manfaat dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung • Pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran • Pendidik melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, misalnya dengan memberikan tes uraian • Pendidik meminta peserta didik untuk mengisi angket <i>student self assessment</i> pada LKPD • Pendidik melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, misalnya dengan memberikan pertanyaan • Menutup pelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran Sejarah

Jember, 2015
Peneliti

Drs. Sudjoko
NIP. 19630919 200003 1 002

Ardabilly Abdillah
NIM. 110210302064

Lampiran 1:

Materi Pembelajaran

A. Menjelaskan proses Islamisasi di Kalimantan

1. Kalimantan Barat

Di Kalimantan Barat, sekitar Pontianak, Islam disiarkan oleh bangsawan Arab bernama Sultan Syarif Abdul Rahman pada abad ke-18. yang kemudian menjadi penguasa di Pontianak. Hal ini terbukti dengan adanya makam, masjid, dan istananya yang masih ada sampai sekarang.

Di Ketapang tepatnya di Desa Muljakerta terdapat pemakaman Islam Kuna yang tujuh pasang batu nisannya dipahat timbul dengan angka tahun Jawa Kuna. Bentuk batu nisannya sama dengan batu nisan Majapahit, bahkan ada sebuah yang berhias lambang surya Majapahit. Angka tahun yang tertua adalah tahun 1340 Saka (1418 M) dan angka tahun 1363 Saka (1441 M).

Dari temuan tersebut dapat diduga bahwa agama Islam sudah masuk sebelum tahun 1418 M atau abad ke-15 M. Dengan adanya lambang surya Majapahit tersebut diduga penyebar agama Islam di Kalimantan Barat berasal dari Majapahit atau masih kerabat dekat keraton Majapahit.

2. Kalimantan Tengah

Di Provinsi Kalimantan Tengah pada abad ke-14 M terdapat dua kerajaan yang berdaulat yaitu kota Waringin dan Samba. Di kota Waringin agama Islam disebarkan oleh Ki Gede, seorang ulama pengikut Pangeran Dipati Antakusuma dari kesultanan Banjarmasin pada abad ke-18 dan ia mendirikan masjid di sana, yang oleh masyarakat masjid tersebut diberi nama Masjid Ki Gede. Di dalam masjid tersebut terdapat sebuah bedug yang merupakan bagian dari kebudayaan Jawa. Pada bagian badan bedug tersebut terdapat tulisan isanaiscara 1356 yang artinya pada hari Sabtu tahun 1356 Saka, atau tahun 1434 M. Dengan adanya bukti tersebut berarti Islam telah berkembang di kota Waringin pada awal abad ke-14 Saka atau 15 M.

3. Kalimantan Selatan

Islamisasi di Kerajaan Banjar ini bersifat politis dan resmi. Proses Islamisasi di Kalimantan Selatan terjadi ketika pecah perang saudara antara raja dan p'utera mahkota kerajaan Banjarmasin. Ketika itu kerajaan masih bercorak Hindu pada tahun 1595. Pada saat itu Raja Tumanggung memerintah dengan kejam. Dan keponakannya yang bernama Pangeran Samudera tidak suka dengan gaya kepemimpinan pamannya yang kejam tersebut. Kemudian Pangeran Samudera memberontak. Karena tidak mampu mengimbangi tentara kerajaan maka akhirnya Pangeran Samudera minta bantuan kepada Sultan Demak di Jawa Tengah yang saat itu Demak merupakan kerajaan Islam terbesar di Pulau Jawa. Sultan Demak bersedia membantu Pangeran Samudera dengan syarat Pangeran Samudera dan pengikutnya mau masuk agama Islam. Setelah persyaratan disetujui maka dikirimlah ekspedisi tentara Islam Demak ke Banjarmasin dengan disertakan di dalamnya seorang khatib yang bernama Dayyan. Dalam serangan itu Pangeran Tumanggung dapat dikalahkan. Pangeran Samudera diangkat menjadi raja dengan gelar Sultan Suriansyah. Ia memerintah dari tahun 1595 hingga 1620 M.

4. Kalimantan Timur

Penyebaran Islam di Kalimantan Timur terjadi pada masa Kerajaan Kutai, yaitu pada masa pemerintahan Raja Mahkota (1575-1610 M). Raja Mahkota adalah raja keenam yang memerintah di Kerajaan Kutai dan ia belum memeluk agama Islam. Dalam silsilah Kutai disebutkan bahwa agama Islam masuk ke Kerajaan Kutai dari Makasar. Agama Islam dibawa dua penyair agama dari Minangkabau yang bernama Tuan Haji Bandang dan Tuan Haji Tunggangparangan. Mula-mula kerajaan yang di-Islamkan dengan seorang temannya adalah Kerajaan Makasar. Setelah Islam berkembang di Makasar, lalu keduanya melanjutkan dakwahnya ke Kerajaan Kutai. Sedangkan seorang temannya tetap di Makasar untuk mengawasi perkembangan Islam di sana. Setelah sampai di Kerajaan Kutai, kedua dai tersebut menemui Raja Mahkota dan mengutarakan maksud kedatangannya. Raja Mahkota memberikan Izin dengan syarat mereka berdua dapat mengalahkannya dalam adu kesaktian. Ternyata Raja

Mahkota kalah dan kemudian ia memeluk agama Islam, yang kemudian diikuti oleh rakyatnya.

B. Menganalisis perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Kalimantan

Kesultanan Banjar atau Kesultanan Banjarmasin adalah sebuah kerajaan Islam yang berdiri di Kalimantan Selatan. Kerajaan ini pada mulanya berpusat di Banjarmasin, tetapi kemudiannya berpindah ke Martapura di Kabupaten Banjar. Banjar adalah penerus kerajaan Negara Daha, sebuah kerajaan Hindu yang beribu kota di kecamatan Daha Selatan. Ketika di Banjarmasin, Kesultanan ini mendapat nama Kesultanan Banjarmasin. Ketika awal abad ke 16, Kalimantan Selatan diperintah oleh kerajaan Negara Daha. Kerajaan Negara Daha merupakan kelanjutan dari Kerajaan Negara Dipa, kerajaan Hindu yang berkedudukan di kota Amuntai, Hulu Sungai Utara.

Menurut Hikayat Banjar, Kerajaan ini semula dipimpin seorang Raja Puteri Junjung Buih yang kemudian menikah dengan seorang pangeran Majapahit, yaitu Pangeran Suryanata (Raden Putra). Sebelum Kerajaan Negara Dipa sudah berdiri sebelumnya Kerajaan Tanjung Puri, yang berada di kota Tanjung, Tabalong yang didirikan suku Melayu dan Kerajaan Nan Sarunai yang didirikan suku Dayak Maanyan di lembah sungai Tabalong. Kerajaan Nan Sarunai masih merupakan kerajaan satu etnik tertentu saja (Maanyan), sedangkan Kerajaan Negara Dipa merupakan kerajaan multi-etnik pertama di daerah ini

Di daerah-daerah taklukannya, sebuah pajak atau cukai haruslah dibayar oleh kerajaan daerah itu kepada raja Daha. Ini menyebabkan daerah Banjarmasin berkeinginan untuk keluar daripada pengaruh Daha. Ketua daerah Banjarmasin, Patih Masih, kemudiannya berbincang dengan ketua daerah lain iaitu Patih Balit, Patih Muhur, Patih Balitung dan Patih Kuwin untuk memerdekakan daerah mereka daripada kerajaan Daha. Mereka kemudiannya berpakat untuk meminta tolong daripada Raden Samudera, seorang cucu Maharaja Sukarama; seorang raja Daha. Raden Samudera ketika itu sedang dalam penyembunyian di daerah Muara Barito kerana ancaman bapa saudaranya, Pangeran Tumenggung yang ketika itu adalah raja Daha. Dibawah

pimpinan Raden Samudera, teretuslah pemberontakan Banjar ini dengan bantuan Kesultanan Demak dari Jawa.

Setelah berjaya menumpaskan kerajaan Daha, Raden Samudera memeluk Islam dan memakai gelaran Sultan Suriansyah dan dimahkotakan sebagai sultan Banjar pertama². Sultan ini juga digelar Panembahan Batu Habang atau Susuhunan Batu Habang, yang dinamakan berdasarkan warna merah (habang) pada batu yang menutupi makamnya di Komplek Makam Sultan Suriansyah di kecamatan Banjarmasin Utara, Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Raden Samudera adalah putera dari Puteri Galuh (Ratu Intan Sari) puteri dari Maharaja Sukarama dari Kerajaan Negara Daha. Nama "Suriansyah" sering dipakai sebagai nama anak laki-laki suku Banjar atau orang Melayu-Kalimantan.

Kemenangan Raden Samudera atas Pangeran Tumenggung pada abad XVI merupakan suatu perwujudan terjadinya pergeseran politik dari negara yang ekonominya berbasiskan agraris (Daha) kepada negara yang bersifat maritim dan Islam dijadikan sebagai agama negara. Sebenarnya Demak memang secara politis merasa berkepentingan untuk membantunya sebab dari segi strategi kerjasama dengan Banjarmasin akan dapat membendung ekspansi Portugis yang dengan perlengkapan perangnya berusaha menempatkan kekuasaannya antara Malaka sampai ke Maluku. Ulama yang mendampingi Raden samudra yang bergelar Suryanullah atau Suryansyah adalah ulama dari demak yang dikenal dengan sebutan Khatib Dayan. Penyebaran Islam di daerah ini rupanya tidak disertai dengan usaha menyebarkan pengetahuan keislaman kepada rakyat jelata sampai kehadiran Syekh Muhammad Arsyad Al-Banjari kembali ke Makkah pada tahun 1772. Penyebaran Islam di daerah Banjar diteruskan ke Sukadana juga pada tahun 1550.

Sejarah Banjarmasin mulai dari sultan suryansyah dan selanjutnya pada masa pra-kolonial dipenuhi oleh pertentangan yang kronis, terutama diantara anggota-

anggota keluarga raja. Kebencian, iri hati, ketamakan, dan lapar kekuasaan yang mendorong terbentuknya persekongkolan-persekongkolan politik merupakan sebab-sebab terjadinya friksi, pembunuhan manusia, atau pembunuhan kepala negara yang dilakukan oleh pengikut raja-raja sendiri sendiri yang berlangsung tanpa sanksi hukuman. Konflik semacam ini umumnya berlangsung diantara kemenakan dan paman, saudara-saudara tiri, atau bahkan diantara saudara sekandung. Pangeran samudera vs pangeran temenggung pada abad ke-16. pangeran Amir melawan Panembahan Nata pada abad ke-18, Pangeran Hidayatullah berseteru dengan Pangeran Tamjidillah pada abad ke-19 adalah beberapa contoh dari pergulatan-pergulatan semacam itu. Sebagian besar dari konflik itu mengundang campur tangan asing yang akan menanggung di air keruh.

Kerajaan Banjar yang berkembang sampai abad ke-19 merupakan sebuah kerajaan Islam merdeka dengan nation atau bangsa Banjar sebagai bangsa dari Kerajaan Banjar. Pada akhir abad ke-19 ekspansi kolonial Belanda berhasil menguasai Kerajaan Banjar dan secara sepihak mengumumkan Proklamasi Penghapusan Kerajaan Banjarmasin pada tanggal 11 Juni 1860. Wilayah kerajaan yang berhasil dikuasainya dijadikan Karesidenan Afdelling Selatan dan Timur Borneo (Residentie Zuider en Oosterafdeling van Borneo). Sejak itulah bangsa Banjar turun derajatnya menjadi bangsa jajahan. Mereka tidak lagi disebut sebagai suatu nation akan tetapi hanya sebagai Urang Banjar.

Dalam perkembangan sejarah berikutnya pada Tahun 1859 seorang Bangsawan Banjar yaitu Pangeran Antasari³ mengerahkan rakyat Kalimantan Selatan untuk melakukan perlawanan terhadap kaum kolonialisme Belanda meskipun akhirnya pada Tahun 1905 perlawanan-perlawanan berhasil ditumpas oleh Belanda. Pada periode pasca Proklamasi Kemerdekaan merupakan momentum yang paling heroik dalam sejarah Kalimantan Selatan, dimana pada tanggal 16 Oktober 1945 dibentuk Badan

Perjuangan yang paling radikal yaitu Badan Pemuda Republik Indonesia Kalimantan (BPRIK) yang dipimpin oleh Hadhariyah M. dan A. Ruslan, namun dalam perjalanan selanjutnya gerakan perjuangan ini mengalami hambatan, terutama dengan disepakatinya perjanjian Linggarjati pada tanggal 15 Nopember 1945. Berdasarkan perjanjian ini ruang gerak pemerintah Republik Indonesia menjadi terbatas hanya pada kawasan Pulau Jawa, Madura dan Sumatera sehingga organisasi-organisasi perjuangan di Kalimantan Selatan kehilangan kontak dengan Jakarta, kendati akhirnya pada tahun 1950 menyusul pembubaran Negara Indonesia Timur yang dibentuk oleh kaum kolonial Belanda, maka Kalimantan Selatan kembali menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari Republik Indonesia sampai saat ini.

C. Menjelaskan proses Islamisasi di Sulawesi

Sejarah masuknya agama Islam dimulai di Makasar, Goa. Tallo, dan Sulawesi Selatan. Sejak dahulu di Sulawesi Selatan telah berdiri beberapa kerajaan. Di antara kerajaan-kerajaan tersebut adalah Makasar, Gowa, Tallo, dan Bone. Namun yang paling awal memeluk agama Islam adalah raja dan masyarakat Gowa-Tallo.

Bukti bahwa agama Islam telah masuk ke Sulawesi adalah sebuah naskah yang disebut Lontara Bilang. Naskah ini semacam buku harian atau catatan tentang raja-raja Gowa dan Tallo sejak tahun 955 H (1545 M) sampai dengan bulan Zulhijjah tahun 1168 H atau 1 November 1755 M. Dalam naskah Lontar Bilang dicatat peristiwa-peristiwa peng-Islaman di Sulawesi Selatan, sebagaimana berikut ini.

- a. Hari Jumat, 9 Rabiul Awwal tahun 1012 Hijriyah (22 September 1603 M) Kanjeng Matoaya, raja keempat dari Tallo masuk Islam yang kemudian bergelar Sultan Alauddin.
- b. Hari Jumat bulan Rajab tahun 1016 H (9 November 1607 M). Kerajaan Makasar diproklamasikan sebagai kesultanan Islam. Daerah-daerah lain yang tidak bersedia memeluk Islam akan diperangi dan dianggap sebagai Mussu' selleng (musuh Islam).

- c. Tanggal 10 Safar tahun 1019 H (10 Mei 1610 M), Soppeng di-Islamkan dalam Perang Pangkajene.
- d. Hari Selasa, tanggal 23 Ramadan 1020 (23 November 1611 M) Kerajaan Bone dan Kerajaan Wajo masuk Islam.

Dan catatan tersebut menunjukkan bahwa Islam di Sulawesi secara perseorangan sudah ada sejak sebelum tahun 1603 M. Para dai yang datang ke Sulawesi Selatan umumnya berkelompok, di antaranya adalah sebagai berikut.

- a. Kelompok dai dari Demak, Tuban, Giri (Gresik), dan Ternate. Ternate termasuk kelompok ini karena merupakan bagian dari sejarah penyebaran Islam di Gresik. Sultan Ternate yang bernama Zainal Abidin adalah murid Sunan Giri.
- b. Kelompok dai dari Demak Minangkabau yang dikenal dengan sebutan Da'to Tallua atau Dato' Tiga Orang. Mereka itu adalah Dato' Ribandang alias Abdul Makmur alias Khatib Tunggal. Makam Dato' ini berada di Ujung Pandang. Menurut tradisi Kutai, Dato' Ribancang disebut Haji di Bandang. Dato' Ri Tiro alias Badul Jawad alias Khatib Bungsu yang makamnya di Tiro dekat Bulukumba. Dato' Ri Pattimang alias Sulaiman alias Khatib Suiting yang ketika di Ternate disebut dengan nama Tuan Haji Tunggangparangan. Makamnya berada di Pattimang, Amassang, Kecamatan Malangke, Luwu. Kecuali dari para dai tersebut ada para dai perseorangan yang datang dari Aceh, Melayu (Johor, Pahang), Patani (Thailand dan Campa).

D. Menganalisis perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Sulawesi

Gowa-Tallo biasanya disebut dengan kerajaan Makasar. Makasar ialah nama suku bangsanya, sedangkan kerajaannya bernama Gowa-Tallo. Tallo merupakan kerajaan yang berbatasan dengan Gowa, namun dua kerajaan ini selalu bersatu, sehingga mereka menjadi kerajaan kembar. Letak kerajaan Gowa-Tallo di Semenanjung barat daya pulau Sulawesi yang sangat strategis dilihat dari sudut perdagangan rempah-rempah di kepulauan Nusantara. Rempah-rempah dari Maluku di

perdagangan di pelabuhan Gowa-Tallo, yang dibawa oleh pedagang-pedagang Makassar dari Maluku.

Para pedagang Jawa, Bugis, dan Melayu mulai membawa barang dagangannya ke Gowa-Tallo. Karena sikap raja yang tidak pandang agama, maka kerajaan Gowa-Tallo disinggahi oleh bermacam-macam bangsa, baik bangsa Asia maupun Eropa. Semenjak Makassar tampil sebagai pusat perdagangan laut, kerajaan ini menjalin hubungan baik dengan kerajaan Ternate yang merupakan pusat cengkeh, yang telah menerima Islam dari Gresik/Giri.

Dibawah Sultan Babullah Ternate mengadakan perjanjian persahabatan dengan Gowa-Tallo. Ketika ini raja Ternate mengajak penguasa Gowa-Tallo masuk Islam, tetapi gagal. Pada masa Dato' ri Bandang datang ke Kerajaan Gowa-Tallo, agam Islam mulai masuk dalam kerajaan ini. Raja Gowa yang pertama menganut Islam ialah Sultan Alauddin sedangkan raja Tallo yang pertama mengambil gelar Abdullah dengan julukan Awalul Islam.

Tahun 1607, Sultan Alauddin mengeluarkan dekrit untuk menjadikan Islam sebagai agama resmi kerajaan dan masyarakat. Dwitunggal Alauddin dan Abdullah ini sangat giat mengislamkan rakyat mereka dan juga memperluas daerah kerajaan mereka. Sehingga kerajaan Islam yang pertama di Sulawesi Selatan itu menguasai tidak hanya meliputi sebagian besar Sulawesi dan pulau-pulau sekitarnya melainkan sampai dibagian Timur Nusa Tenggara. Kerajaan kembar Gowa-Tallo menyampaikan pesan Islam kepada kerajaan-kerajaan lain di Sulawesi yang belum menganut agama Islam seperti, kerajaan Luwu yang lebih tua menerima pesan Islam tersebut dengan baik.

Namun, tidak semua penyebaran agama Islam di Sulawesi ini berjalan dengan lancar, ada beberapa kerajaan yang belum bisa menerima pesan tersebut seperti, kerajaan Wojo, Soppeng, dan Bone, tiga kerajaan ini terikat dalam hegemoni dengan Gowa-Tallo. Walaupun demikian Wojo dan Soppeng menerima ajakan, dan disertai ancaman dari Gowa-Tallo, tetapi Bone yang merupakan kerajaan Bugis terbesar menolak.

Gowa-Tallo akhirnya melancarkan ekspedisi militer ke Bone, perang pun meletus ditahun 1611. Dalam peperangan ini Gowa-Tallo menang dalam penyebaran Islam. Dari keterangan di atas bisa dilihat bahwa Sultan dari kerajaan Gowa-Tallo sangat memegang tradisi yang mengatakan bahwa seorang raja harus memberikan hal baik kepada orang lain, dengan menyampaikan pesan Islam keberbagai daerah di Sulawesi, sehingga Islam dapat berkembang dengan luas di wilayah ini.

Pada masa pemerintahan Hasanuddin (1653-1669), Belanda mulai menyebar di daerah ini. Sultan Hasanuddin berusaha untuk menjaga kedaulatan dan kerajaan Makassar dari cengkraman Belanda. Belanda sangat membenci Kesultanan Makassar karena, Sultan selalu mengirim angkatan laut untuk mengawal para pedagang yang berangkat dari Makassar menuju Maluku, sehingga pedagang Makassar diluar pengawasan Belanda.

Terjadi beberapa kali peperangan antara Sultan Hasanuddin dengan Belanda. Akhirnya Sultan bersedia melakukan perjanjian damai di Batavia. Setelah perjanjian tersebut, Sultan kembali membangun pertahanan dengan mengerahkan ribuan prajurit dari suku Makassar, Bone, Soppeng dan lain-lain. Namun dalam peperangan ini Sultan Hasanuddin kehilangan seorang tokoh Bugis yaitu, Arung Palakka.

Arung Palakka bersatu dengan Belanda untuk membebaskan suku Bugis dari kekuasaan Makassar. Pada tahun 1666 terjadi perang besar-besaran antara Kesultanan Makassar yang dipimpin oleh Sultan Hasanuddin dan Belanda dipimpin oleh Cornelis Speelman yang dibantu oleh Arung Palakka. Belanda dan Arung Palakka berhasil mengalahkan Sultan Hasanuddin. Pada tahun 1667, Sultan Hasanuddin terpaksa melakukan perjanjian dengan Belanda, perjanjian ini sangat merugikan Kesultanan Makassar.

Karena tidak puas dengan perjanjian ini maka, pada tahun 1668 kembali terjadi peperangan antara Kesultanan Makassar dan Belanda, akhirnya benteng pertahanan terakhir Sultan Hasanuddin dapat dikuasai oleh Belanda. Sehingga pada tahun 1670 Sultan Hasanuddin wafar, pengganti Sultan Hasanuddin tidak mampu lagi mengangkat kejayaan Kesultanan Makassar, karena selalu diawasi Belanda. Jatuhnya Makassar

ketangan ketangan Belanda, maka pelaut dan pedangan Bugis dan Makassar migrasi keberbagai wilayah Nusantara.

E. Menganalisis perjuangan dan ketokohan Sultan Hasanuddin dari Makasar

Sultan Hasanuddin lahir di Makassar, Sulawesi Selatan, 12 Januari 1631 dan meninggal di Makassar, Sulawesi Selatan, 12 Juni 1670 pada umur 39 tahun, adalah Raja Gowa ke-16 dan pahlawan nasional Indonesia yang terlahir dengan nama I Mallombasi Muhammad Bakir Daeng Mattawang Karaeng Bonto Mangepe. Setelah memeluk agama Islam, ia mendapat tambahan gelar Sultan Hasanuddin Tumenanga Ri Balla Pangkana, hanya saja lebih dikenal dengan Sultan Hasanuddin saja. dia diangkat menjadi Sultan ke 6 Kerajaan Gowa dalam usia 24 tahun (tahun 1655).

Sementara itu belanda memberinya gelar de Haav van de Oesten alias Ayam Jantan dari Timur karena kegigihannya dan keberaniannya dalam melawan Kolonial belanda. Sultan Hasanuddin lahir di Makassar, merupakan putera kedua dari Sultan Malikussaid, Raja Gowa ke-15. Sultan Hasanuddin memerintah Kerajaan Gowa, ketika Belanda yang diwakili Kompeni sedang berusaha menguasai perdagangan rempah-rempah. Gowa merupakan kerajaan besar di wilayah timur Indonesia yang menguasai jalur perdagangan. Pada tahun 1666, di bawah pimpinan Laksamana Cornelis Speelman, Kompeni berusaha menundukkan kerajaan-kerajaan kecil, tetapi belum berhasil menundukkan Gowa. Di lain pihak, setelah Sultan Hasanuddin naik takhta, ia berusaha menggabungkan kekuatan kerajaan-kerajaan kecil di Indonesia bagian timur untuk melawan Kompeni.

Peperangan antara VOC dan Kerajaan Gowa (Sultan Hasanuddin) dimulai pada tahun 1660. Saat itu Belanda dibantu oleh Kerajaan Bone yang merupakan kerajaan taklukan dari Kerajaan Gowa. Pada peperangan tersebut, Panglima Bone, Tobala akhirnya tewas tetapi Aru Palaka berhasil meloloskan diri dan perang tersebut berakhir dengan perdamaian. Akan tetapi, perjanjian dama tersebut tidak berlangsung lama karena Sultan Hasanuddin yang merasa dirugikan kemudian menyerang dan merompak dua kapal Belanda , yaitu de Walvis dan Leeuwin. Belanda pun marah besar.

Lalu Belanda mengirimkan armada perangnya yang besar yang dipimpin oleh Cornelis Speelman. Aru palaka, penguasa Kerajaan Bone juga ikut menyerang Kerajaan Gowa. Sultan Hasanuddin akhirnya terdesak dan akhirnya sepakat untuk menandatangani perjanjian Bongaya pada tanggal 18 November 1667. Pada tanggal 12 April 1668, Sultan Hasanuddin kembali melakukan serangan terhadap Belanda. Namun karena Belanda sudah kuat maka Benteng Sombaopu yang merupakan pertahanan terakhir Kerajaan Gowa berhasil dikuasai Belanda. Hingga akhir hidupnya, Sultan Hasanuddin tetap tidak mau bekerjasama dengan Belanda. Sultan Hasanuddin kemudian mengundurkan diri dari takhta kerajaan dan wafat pada tanggal 12 Juni 1670. Untuk Menghormati jasa-jasanya, Pemerintah menganugerahkan gelar Pahlawan Nasional kepadanya dengan SK Presiden Ri No 087/TK/1973.

Lampiran 2:

MEDIA PEMBELAJARAN

Power Point:

Islam Masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi



**Islam Masuk Istana Raja/
Kerajaan Islam di Kalimantan
dan Sulawesi**

Tujuan Pembelajaran

1. Dapat menjelaskan proses Islamisasi di Kalimantan dengan benar.
2. Dapat menganalisis perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Kalimantan dengan benar.
3. Dapat menjelaskan proses Islamisasi di Sulawesi dengan benar.
4. Dapat menganalisis perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Sulawesi dengan benar.
5. Dapat menganalisis perjuangan dan ketokohan Sultan Hasanuddin dari Makasar
6. Dapat menerapkan nilai-nilai keteladanan dari para tokoh dan pemimpin Kerajaan
7. Dapat menyajikan dalam bentuk tulisan tentang perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi

Materi Pembelajaran

1. Proses Islamisasi di Kalimantan
2. Perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Kalimantan
3. Proses Islamisasi di Sulawesi
4. Perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Sulawesi
5. Perjuangan dan ketokohan Sultan Hasanuddin dari Makassar



Sultan Hasanuddin

Tugas Kelompok

1. Analisis proses Islamisasi di Kalimantan!
2. Analisis perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Kalimantan!
3. Analisis proses Islamisasi di Sulawesi!
4. Analisis perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Sulawesi!
5. Analisis perjuangan dan ketokohan Sultan Hasanuddin dari Makasar!

Tugas Individu

1. Analisis tentang proses Islamisasi di Kalimantan dan Sulawesi!
2. Analisis tentang perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi!
3. Analisis tentang peranan tokoh-tokoh kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi!
4. Analisis nilai-nilai yang terkandung dalam peranan tokoh-tokoh kerajaan di Kalimantan dan Sulawesi!
5. Analisis hikmah dari keteladanan para tokoh dan pemimpin kerajaan!

Lampiran 3:

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)

Islam Masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi

a. Tujuan

- Menganalisis proses Islamisasi di Kalimantan;
- Menganalisis perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Kalimantan;
- Menganalisis proses Islamisasi di Sulawesi;
- Menganalisis perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Sulawesi;
- Menganalisis perjuangan dan ketokohan Sultan Hasanuddin dari Makasar; dan
- Menerapkan nilai-nilai keteladanan dari para tokoh dan pemimpin Kerajaan

b. Petunjuk

Setelah mendapat penjelasan singkat mengenai Islam masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi, peserta didik diharapkan dapat melakukan diskusi kelompok.

c. Prosedur yang harus dilakukan

- 1) Membentuk kelompok dan duduk dalam kelompok (tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang) serta memilih salah satu anggotanya untuk menjadi ketua kelompok.
- 2) Setiap kelompok mengidentifikasi dan memecahkan masalah yang disajikan pendidik.
- 3) Ketua kelompok dan anggotanya menyampaikan hasil diskusi di depan kelas (presentasi)
- 4) Mencatat penguatan yang diberikan pendidik
- 5) Setiap peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang telah didiskusikan
- 6) Setiap peserta didik diminta untuk mengisi angket *student self assessment*

Tugas:

A. Soal/Instrumen

a) Tugas Kelompok:

1. Analisis proses Islamisasi di Kalimantan!
2. Analisis perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Kalimantan!
3. Analisis proses Islamisasi di Sulawesi!
4. Analisis perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Sulawesi!
5. Analisis perjuangan dan ketokohan Sultan Hasanuddin dari Makasar!

b) Tugas Individu

1. Analisis tentang proses Islamisasi di Kalimantan dan Sulawesi!
2. Analisis tentang perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi!
3. Analisis tentang peranan tokoh-tokoh kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi!
4. Analisis nilai-nilai yang terkandung dalam peranan tokoh-tokoh kerajaan di Kalimantan dan Sulawesi!
5. Analisis hikmah dari keteladanan para tokoh dan pemimpin kerajaan!

Angket Penilaian Diri Kreativitas

Nama :

NIS :

Kelas :

Petunjuk

Berilah tanda (√) jika peserta didik memenuhi kriteria nilai pada masing-masing aspek tiap indikator dibawah ini:

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Ya	Tidak	
1	Saya memiliki rasa ingin tahu terhadap materi Islam masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi			
2	Saya mampu mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan pendidik			
3	Saya mampu menemukan berbagai gagasan baru tentang Islam masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi			
4	Saya mampu bertanya tentang materi Islam masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi			
Jumlah				

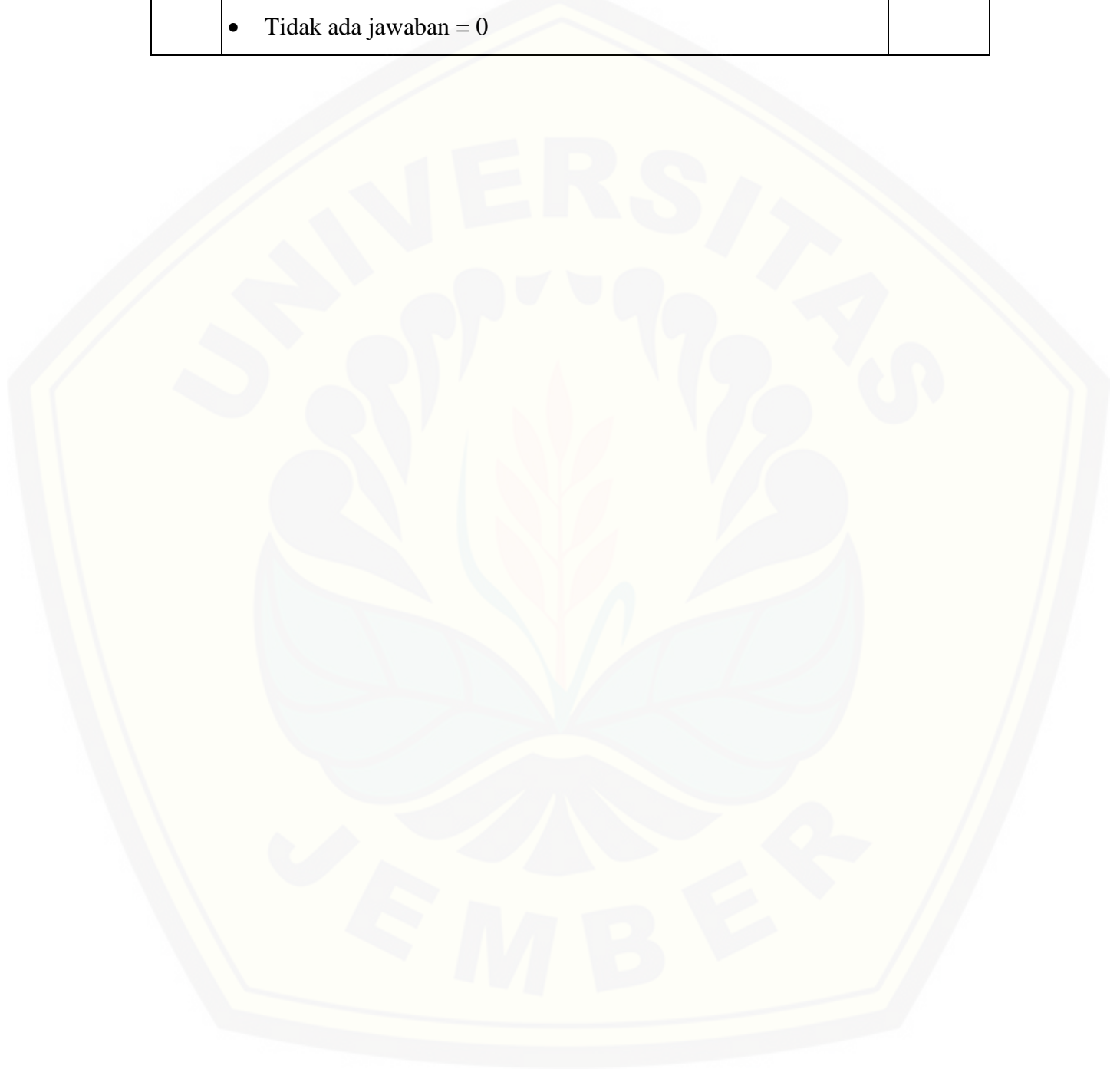
Lampiran 4:

Instrumen Penilaian

No	Soal Uraian	Skor
1.	Analisis tentang proses Islamisasi di Kalimantan dan Sulawesi!	20
2.	Analisis tentang perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi!	20
3.	Analisis tentang peranan tokoh-tokoh kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi!	20
4.	Analisis nilai-nilai yang terkandung dalam peranan tokoh-tokoh kerajaan di Kalimantan dan Sulawesi!	20
5.	Analisis hikmah dari keteladanan para tokoh dan pemimpin kerajaan!	20

No.	Jawaban Uraian	Skor
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Jawaban benar dan lengkap = 20 • Jawaban benar tapi kurang lengkap = 15 • Tidak ada jawaban = 0 	20
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Jawaban benar dan lengkap = 20 • Jawaban benar tapi kurang lengkap = 15 • Tidak ada jawaban = 0 	20
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Jawaban benar dan lengkap = 20 • Jawaban benar tapi kurang lengkap = 15 • Tidak ada jawaban = 0 	20
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Jawaban benar dan lengkap = 20 • Jawaban benar tapi kurang lengkap = 15 • Tidak ada jawaban = 0 	20

5.	<ul style="list-style-type: none">• Jawaban benar dan lengkap = 20• Jawaban benar tapi kurang lengkap = 15• Tidak ada jawaban = 0	20
----	---	-----------



3 = Kreatif

2 = Cukup Kreatif

1 = Kurang Kreatif

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SA = Skor Akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Kriteria kreativitas peserta didik adalah:

Persentase	Kategori
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \leq SA < 79\%$	Kreatif
$60\% \leq SA < 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

Sumber: Kemendikbud (2014:93)

Pedoman Kriteria Penilaian Kreativitas

No	Indikator	Kriteria	Skor
1.	Kemampuan Selalu ingin tahu	1. Selalu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	4
		2. Sering memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	3
		3. Kadang-kadang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	2
		4. Tidak pernah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	1
2.	Kemampuan mencari jawaban	1. Peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan	4
		2. Peserta didik cukup mampu mencari jawaban dari permasalahan	3
		3. Peserta didik kurang mampu mencari jawaban dari permasalahan	2
		4. Peserta didik tidak mampu mencari jawaban dari permasalahan	1
3.	Kemampuan menemukan gagasan baru	1. Selalu mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	4
		2. Sering mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	3
		3. Kadang-kadang mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	2
		4. Tidak pernah mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	1
4.	Kemampuan bertanya	1. Selalu mengajukan pertanyaan (minimal 4)	4
		2. Sering mengajukan pertanyaan (minimal 3)	3

3. Kadang-kadang mengajukan pertanyaan (minimal 2)	2
4. Tidak pernah mengajukan pertanyaan (minimal 1)	1



Lampiran Aspek Afektif Peserta Didik

Lembar Observasi Penilaian Diri (Kreatif)

Nama :

NIS :

Kelas :

Petunjuk

Berilah tanda (√) jika peserta didik memenuhi kriteria nilai pada masing-masing aspek tiap indikator dibawah ini:

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Ya	Tidak	
1	Saya memiliki rasa ingin tahu terhadap materi Islam masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi			
2	Saya mampu mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan pendidik			
3	Saya mampu menemukan berbagai gagasan baru tentang Islam masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi			
4	Saya mampu bertanya tentang materi Islam masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi			
Jumlah				

$$\text{Nilai} = \frac{\sum n}{N} \times 100\%$$

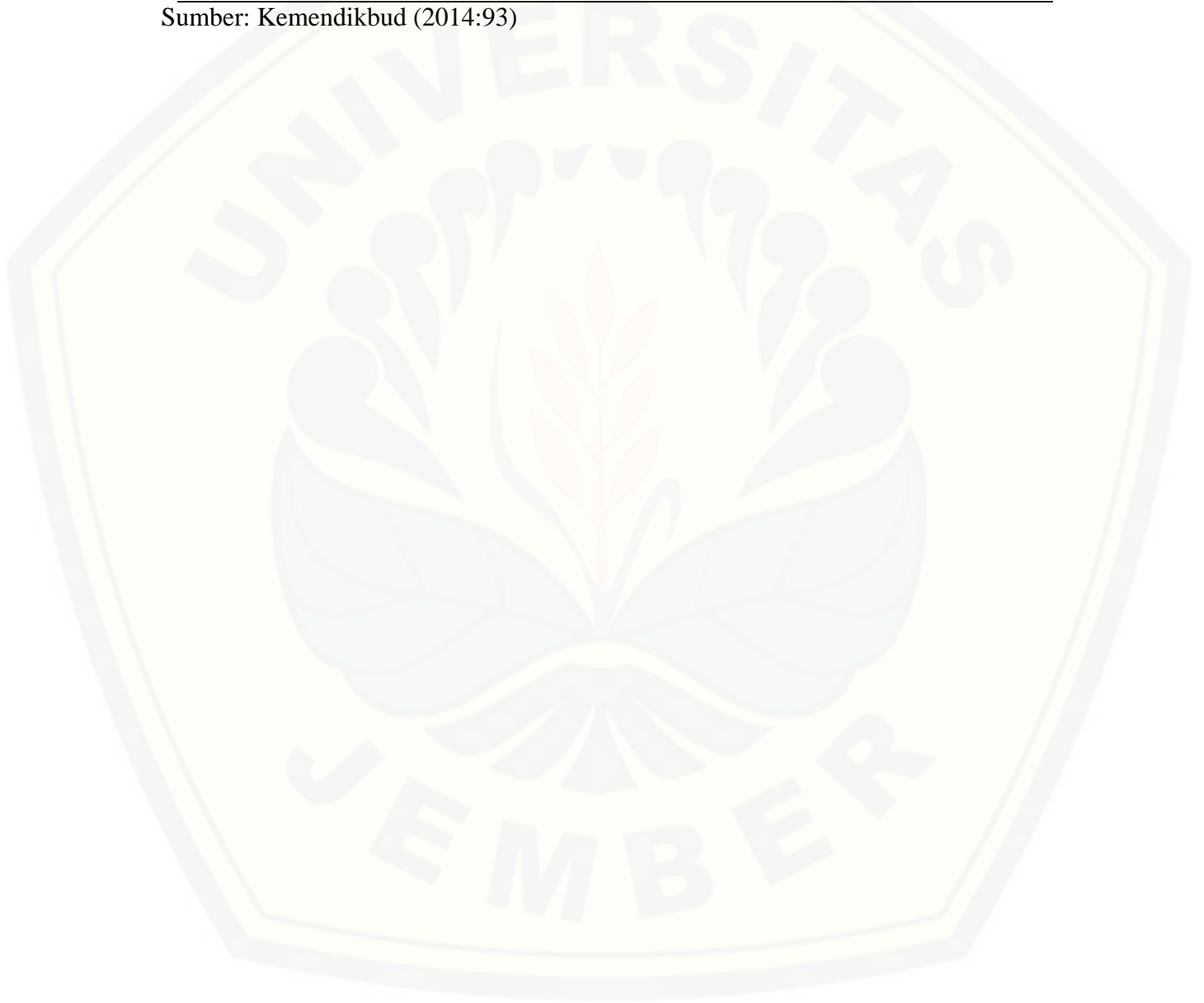
Keterangan:

 $\sum n$ = jumlah Ya

 N = jumlah pertanyaan

Persentase	Kategori
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \leq SA < 79\%$	Kreatif
$60\% \leq SA < 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

Sumber: Kemendikbud (2014:93)



**RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMA
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia
Kelas/Semester	: X IPS 3 / 2 (Genap)
Materi Pokok/Topik	: Jaringan Keilmuan di Nusantara
Pertemuan ke-	: 3 dan 4
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit
Siklus ke-	: 2 (dua)

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam mengamalkan ajaran agamanya
- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada masa pra-aksara, Hindu-Budha dan Islam.
- 2.2 Meneladani sikap dan tindakan cinta damai, responsif dan pro aktif yang ditunjukkan oleh tokoh sejarah dalam mengatasi masalah sosial dan lingkungannya
- 2.3 Berlaku jujur dan bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas dari pembelajaran sejarah
- 3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.
 - 3.8.1 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat pada masa kerajaan-kerajaan Islam;
 - 3.8.2 Menganalisis system pemerintahan kerajaan-kerajaan Islam;
 - 3.8.3 Menganalisis perkembangan kebudayaan kerajaan-kerajaan Islam;
 - 3.8.4 Menunjukkan contoh bukti-bukti karakteristik masyarakat, system pemerintahan, dan kebudayaan kerajaan-kerajaan Islam yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini
- 4.8 Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Islam dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Menggunakan metode *discovery learning* peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.
2. Setelah berdiskusi peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis perkembangan tradisi keilmuan Islam di berbagai kerajaan di Nusantara dengan benar.
3. Setelah berdiskusi peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis keterkaitan perkembangan jaringan tradisi keilmuan Islam dengan penyebaran Islam di Nusantara dengan benar.
4. Setelah berdiskusi peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis metode pelaksanaan pendidikan Islam pada masa perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Nusantara dengan benar.
5. Setelah berdiskusi peserta didik kelas X diharapkan dapat menyajikan dalam bentuk tulisan tentang proses terbentuknya jaringan keilmuan nusantara dalam bentuk tulisan.

D. Materi Pembelajaran

1. Peran Istana dalam perkembangan tradisi keilmuan Islam di Nusantara.
2. Perkembangan tradisi keilmuan Islam di berbagai kerajaan di Nusantara.

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*
Metode : *Discovery learning*


F. Media, alat, dan sumber belajar

1. Media Pembelajaran

- a. Gambar mengenai pendidikan pesantren
 - b. Power point
2. Alat/Bahan : Laptop dan LCD
 3. Sumber Belajar
 - Buku sumber
 - Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
 - Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
 - Taufik Abdullah dan Adrian B. Lopian, Indonesia dalam Arus Sejarah, jilid III
 - Sartono Kartodirdjo. Pengantar Sejarah Indonesia Baru 1500-1900 dari Emporium sampai Empirium
 - *White board*/papan flannel
 - Power Point
 - Internet
 - Kartu Pembelajaran
 - Sumber lain yang relevan

G. Langkah-langkah Pembelajaran

a. Pertemuan Satu

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik meminta salah seorang peserta didik memimpin do'a • Pendidik menyiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar (kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi, absen, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan) • Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran • Bertanya jawab dengan peserta didik tentang materi minggu lalu sebagai apersepsi • Pendidik menyampaikan topik tentang “jaringan keilmuan di Nusantara” • Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus dengan langkah – langkah metode <i>discovery learning</i> • Pendidik memberikan motivasi terkait dengan topik pembelajaran. • Pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil berjumlah 6-7 orang, menjadi kelompok I, II, III, dan IV. 	10 Menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menayangkan gambar pendidikan islam di pesantren dan peserta didik diminta untuk mengamati gambar tersebut; 	60 Menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan <i>stimulation</i>, yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan peserta didik pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Pendidik juga menyajikan kejadian atau peristiwa yang memungkinkan peserta didik menemukan masalah. <p>Mengeksplorasi dan Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan materi pengantar singkat tentang jaringan keilmuan di nusantara • Setiap kelompok mendapatkan LKPD melakukan eksplorasi/mengumpulkan informasi dan mengasosiasi melalui diskusi kelompok untuk mengasosiasikan fakta-fakta yang berhasil ditemukan dan dirumuskan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelompok 1 bertugas mendiskusikan dan merumuskan materi tentang proses terbentuknya jaringan keilmuan nusantara 2. Kelompok 2 bertugas mendiskusikan dan merumuskan materi tentang jaringan keilmuan di Aceh dan Banten 3. Kelompok 3 bertugas mendiskusikan dan merumuskan materi tentang jaringan keilmuan di Palembang 4. Kelompok 4 bertugas mendiskusikan dan merumuskan materi tentang jaringan keilmuan di Brunei 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan kesimpulan bersama peserta didik secara umum tentang materi jaringan keilmuan di Nusantara • Pendidik bersama peserta didik menemukan manfaat dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung 	20 Menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran • Pendidik melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, misalnya dengan memberikan pertanyaan • Menutup pelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam 	

b. Pertemuan Dua

Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik meminta salah seorang peserta didik memimpin do'a • Pendidik menyiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar (kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi, absen, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan) • Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran • Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus dengan langkah – langkah metode <i>discovery learning</i> • Pendidik memberikan motivasi terkait dengan topik pembelajaran. • Pendidik meminta peserta didik untuk bergabung pada kelompok masing-masing sesuai dengan pembagian kelompok pertemuan pertama
Inti	<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentasi hasil kelompok (masing-masing kelompok) dalam rangka mengomunikasikan hasil karya kelompok, dan ditanggapi oleh kelompok lain. <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelompok 1: proses terbentuknya jaringan keilmuan nusantara. 2. Kelompok 2: jaringan keilmuan di Aceh dan Banten 3. Kelompok 3: jaringan keilmuan di Palembang 4. Kelompok 4: jaringan keilmuan di Brunei
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan kesimpulan bersama peserta didik secara umum tentang materi jaringan keilmuan di Nusantara • Pendidik bersama peserta didik menemukan manfaat dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung • Pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran • Pendidik melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, misalnya dengan memberikan tes uraian

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Pendidik meminta peserta didik untuk mengisi angket <i>student self assessment</i> pada LKPD• Pendidik melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, misalnya dengan memberikan pertanyaan• Menutup pelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam |
|--|--|

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran Sejarah

Jember, 2015
Peneliti

Drs. Sudjoko
NIP. 19630919 200003 1 002

Ardabilly Abdillah
NIM. 110210302064

Lampiran 1:

Materi Pembelajaran

1. Peran Istana dalam pengembangan tradisi keilmuan Islam di Nusantara

Kebudayaan kerajaan dibangun dengan strategi konvergensi antara ajaran Islam dengan kebudayaan Jawa. Kerangka bangun sosial didasarkan pada keseimbangan interdependensi antara tiga sentra aktivitas sosial, yakni kraton (istana), masjid, dan pasar di lingkungan kraton dinasti Mataram. Ketiga kekuatan itu bertemu dalam modus penyatuan nilai-nilai Islam yang universal dengan budaya Jawa yang bersifat lokal. Istana/ kraton adalah pusat aktivitas kekuasaan dan politik; masjid merupakan pusat aktivitas keagamaan Islam; dan pasar merupakan sentra aktivitas ekonomi. Ketiga kekuatan tersebut saling berintegrasi satu dengan lainnya sehingga mampu menjadi pilar utama kejayaan sebuah negara atau kerajaan. Oleh karena itu, peran kraton dalam pengembangan budaya juga tidak dapat dilepaskan dari fungsi dan peran ketiga sentra aktivitas sosial tersebut.

Ruh atau esensi agama Islam telah menjadi dasar kekuatan dalam membangun pemerintahan dan pranata sosial kemasyarakatan. Pranata kehidupan diwujudkan melalui tatanan sosial budaya yang memadukan tradisi agung Islam dengan tradisi local Jawa. Karena itu, masjid bukan sekedar untuk menjalankan shalat dan membaca al-Quran, melainkan juga sebagai pusat latihan olah kanuragan. Demikian pula pendapa keratin juga digunakan sebagai tempat untuk berdzikir, membaca al-Quran, mengkaji ajaran Islam, di samping arena pagelaran seni budaya.

Di pihak lain, sejarah perkembangan Islam di Indonesia mencatat bahwa keberhasilan dan kelancaran dakwah penyebaran agama Islam di Jawa tidak terlepas dari peran para Wali dengan dukungan dan legitimasi dari raja dan para punggawanya. Wali dan raja yang merupakan simbol Ulama' dan Umara' pada zaman kerajaan merupakan duet hebat dalam penyebaran agama Islam di Jawa. Kerajaan Demak Bintorolah –kerajaan Islam pertama di Indonesia-- yang membuka jalan pertama atas penyebaran agama Islam oleh para Wali yang mendapat legitimasi raja. Hal itu sesuai dengan Sabda Rasulullah Saw.: “Ada dua golongan dalam suatu negara yang amat

penting, jika dua golongan itu baik maka baiklah negara itu dan jika dua golongan itu jelek maka hancurlah Negara itu. Dua golongan itu adalah Ulama' dan Umara'”.

Adalah sebuah realitas bahwa diterapkannya pendekatan struktural dan kultural merupakan kunci sukses dakwah penyebaran Islam di Jawa. Pendekatan struktural dilakukan dengan mengislamkan lebih dulu raja dan kerabatnya itu telah berhasil sejak zaman pemerintahan kerajaan Demak Bintoro dan terus berlanjut hingga pada pemerintahan dinasti Mataram. Selanjutnya, melihat kondisi masyarakat objek dakwah yang mayoritas sudah memeluk agama Hindu dan Budha serta animisme dan dinamisme, maka para wali menggunakan pendekatan kultural yakni melalui seni budaya masyarakat yang hidup pada masa itu. Di antaranya melalui pementasan wayang kulit (purwa) dengan cara mengadopsi cerita wayang Mahabharata dan Ramayana dari India yang digubah menjadi bernuansa Islami.

Harus disadari bahwa keberhasilan penyebaran Islam itu tidak akan terwujud dengan mulus jika tidak ada good will dan political will dari raja dan punggawa kerajaan. Para Wali pada zaman itu menjadi partner ship bagi raja dalam menjalankan roda pemerintahan. Bahkan, dapat dikatakan kebijakan dan keputusan kraton senantiasa dikonsultasikan oleh raja kepada Wali. Dengan demikian, secara politis penyebaran Islam memperoleh legitimasi dari pengauasa kerajaan.

Sejalan dengan itu, Islam juga berkembang dengan graduasi konversi keagamaan melalui perkawinan dan penetrasi elit sosial (Schrieke, 1957: 230-267). Adanya perkawinan antara para bangsawan kraton dan antar para punggawa kerajaan yang memiliki pengaruh kuat di dalam kehidupan rakyat, mempermudah penyuebaran Islam di tengah masyarakat tanpa adanya gejolak sosial.

Berkat kepiawaian para Wali dalam menerapkan strategi dakwah yang cerdas yakni dengan pendekatan kultural, Islam juga berkembang melalui paduan ideosinkretik Islam dengan mistisisme pra-Islam yang metafisis dengan dukungan sikap toleransi masyarakat yang menolak keterbukaan konflik doktrinal keagamaan secara serius. Proses dialogis yang ketat ketika Islam disebarkan ke daerah Jawa oleh para Wali dengan legitimasi dari kraton telah menimbulkan dinamika historis baik pada

saat berkembangnya Islamisasi maupun ketika terjadi domestikasi Islam dalam masyarakat.

Proses domestikasi Islam melahirkan pemikiran-pemikiran sistesis yang mempertemukan pandangan Islam dengan nilai-nilai kultur Jawa. Terjadilah Jawanisasi ajaran Islam sehingga pemikiran-pemikiran keagamaan disatukan ke dalam dasar-dasar spiritualitas kebudayaan. Gelar raja, karya sastra, dan simbol-simbol arsitektur memberi kekuatan terhadap bentuk sistesis Islam dengan kultur Jawa.

Raja Mataram sejak awal menyadari akan kedudukannya sebagai satria-pinandhita sekaligus ratu-pinandhita. Sebagai ratu-sinatriya ia bergelar Senapati Ing Ngalaga dan sebagai ratu-pinandhita ia bergelar Ngabdur-Rahman Sayyidin Panatagama Kalipatullah. Demikianlah sebagai simbol pusat magis-mitis dan peran besarnya dalam pengembangan Islam, maka para raja Mataram dan keturunannya memiliki gelar sebagai Sayyidin Panatagama Kalipatullah (dari kata khalifatullah fil ardhil yang berarti “wakil Allah di bumi”). Adalah Hamangku Rat IV (1719-1724) yang pertama kali memakai gelar “Prabu Hamangku Rat Senapati Ing Ngalaga Ngabdu’ Rahman Sayyidin Panatagama Kalipatullah”. Gelar itu menunjukkan kekuasaan raja yang mencakup dunia kasar dengan dunia halus, dunia materi dengan dunia spiritual sekaligus.

Seperti terjadi di berbagai kerajaan, perselisihan internal kraton mengundang intervensi pemerintah kolonial dalam kerajaan. Adanya intervensi pemerintah kolonial yang semakin jauh dalam kerajaan, maka kekuasaan politik raja menurun. Untuk memperteguh kewibawaan raja yang sedang mengalami krisis dan untuk mensosialisasikan nilai-nilai moral, etika, filsafat, dan agama sesuai dengan kebijakan raja, maka melalui para pujangga, kraton yang menjadi pusat kekuatan politik dan budaya Islam, melahirkan berbagai karya sastra. Karya sastra kraton ini mencoba memadukan substansi sufisme Islam dengan cerita rakyat seperti terlihat dalam Serat Dewaruci atau Bima Suci.

Dampak dari partisipasi aktif raja membangun sastra Jawa itu besar sekali dalam pengembangan sastra Jawa di tengah masyarakat. Masyarakat yang sebagian

masih mempercayai raja sebagai tokoh sentral yang serba magis dan mistis, memandang serat-serat karya para raja sebagai pedoman yang harus diikuti. Bahkan, secara fisik naskah miliknya dipandang sebagai benda pusaka yang memiliki tuah. Masa bergairahnya kembali karya sastra Jawa yang kebanyakan bernuansa religius itu oleh Pigeaud (1967: 7) disebut sebagai Renaissance of Java Literature, kebangkitan kembali sastra Jawa.

2. Perkembangan tradisi keilmuan Islam di berbagai kerajaan di Nusantara

a. Keilmuan Islam pada masa Samudera Pasai

Kerajaan Islam pertama di Indonesia adalah kerajaan Samudra Pasai, yang didirikan pada abad ke-10 M dengan Rajanya bernama Al-Malik Al-Shaleh dan yang terakhir bernama Al-Malik Sabar Syah (tahun 1444 M/ abad ke-15 H). Pada tahun 1345, Ibnu Batutah dari Maroko sempat singgah di Kerajaan Pasai pada zaman pemerintahan Malik Az-Zahir, raja yang terkenal alim dalam ilmu agama dan bermazhab Syafi'i, mengadakan pengajian sampai waktu sholat Ashar dan fasih berbahasa Arab serta mempraktekkan pola hidup yang sederhana. Masih menurut catatan Ibnu Batutah, Sultan Muhammad Malikul Zahir merupakan sosok pemimpin yang memiliki gairah belajar yang tinggi dalam menuntut ilmu-ilmu Islam. Batutah juga mencatat, pusat Studi Islam yang dibangun di lingkungan kerajaan menjadi tempat diskusi antara ulama dan elit kerajaan. Ibnu Batutah bahkan memasukkan nama Sultan Muhammad Malikul Zahir sebagai salah satu dari Tujuh Raja di dunia yang memiliki kelebihan luar biasa. Ketujuh raja yang memiliki kemampuan luar biasa menurut Ibnu Batutah antara lain Raja Melayu Sultan Muhammad Malikul Zahir yang dinilainya berilmu pengetahuan luas dan mendalam, Raja Romawi yang sangat pemaaf, Raja Iraq yang berbudi bahasa, Raja Hindustani yang sangat ramah, Raja Yaman yang berakhlak mulia, Raja Turki yang gagah perkasa, serta Raja Turkistan yang bijaksana. Dari keterangan Ibnu Batutah tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan yang berlaku di zaman kerajaan Pasai sebagai berikut:

- a) Materi pendidikan dan pengajaran agama bidang Syari'at adalah Fiqh Mazhab Syafi'I
- b) Sistem pendidikannya secara informal berupa Majelis Ta'lim dan Halaqoh
- c) Tokoh pemerintahan merangkap tokoh Agama
- d) Biaya pendidikan bersumber dari negara.

Menurut Ibnu Batutah juga, Pasai pada abad ke-14 M, sudah merupakan pusat studi Islam di Asia Tenggara, dan banyak berkumpul ulama-ulama dari Negara-negara Islam. Ibnu Batutah menyatakan bahwa Sultan Malikul Zahir adalah orang yang cinta kepada para ulama dan ilmu pengetahuan. Bila hari jum'at tiba, Sultan sembahyang di Masjid menggunakan pakaian Ulama, setelah sembahyang mengadakan diskusi dengan para alim pengetahuan agama, antara lain: Amir Abdullah dari Delhi, dan Tajudin dari Ispahan. Bentuk pendidikan dengan cara diskusi disebut Majelis Ta'lim atau Halaqoh. Sistem halaqoh yaitu para murid mengambil posisi melingkari guru. Guru duduk di tengah-tengah lingkaran murid dengan posisi seluruh wajah murid menghadap guru.

Minoritas kreatif di Samudera Pasai telah berhasil memanfaatkan huruf Arab yang di bawa oleh agama Islam untuk dapat menulis karya – karya dalam bahasa Melayu yang di sebut bahasa Jawi. Salah satu karya yang bagian awalnya di tulis dalam bahasa Melayu Klasik, adalah Hikayat Raja – raja Pasai (HRP) yang menceritakan perihal Raja – raja Pasai sejak agama Islam bertapak di kerajaan itu dan di anut oleh masyarakatnya, sampai dengan kerajaan Pasai dibawah raja Ahmad porak poranda di kalahkan oleh Majapahit. Kalimat pertama HRP berbunyi: “Alkisah peri mengatakan ceritera yang pertama masuk agama Islam ini Pasai; maka ada di ceritakan oleh orang yang empunya ceritera negeri yang di bawah angin ini Pasailah yang pertama membawa iman akan allah dan akan rasul allah.”

Tidak dapat di pastikan dengan tepat kapan HRP ini di tulis, karena sebagaimana lazimnya dalam sastra Melayu lama, nama pengarang dan tahun karya itu di susun tidak pernah dituliskan orang. HRP yang di tulis dalam bahasa Melayu yang berkembang di pasai, menurut penelitian Dr. A. H. Hill pengaruhnya jelas

terlihat terhadap sejarah melayu yang lain seperti Hikayat Hang Tuah dan Hikayat Marong Mahawangsa. Bahasa melayu yang terdapat dalam HRP itulah yang lebih kurang tiga abad kemudian di pergunakan oleh Syaikh Abdur-rauf al Singkili untuk menyusun kitab Hukum Syara' pertama yang ditulis dalam bahasa Melayu kira – kira pada tahun 1663. Dalam Kitab itu, yang di beri nama Mir'at al-Tullab fi Tashil Ma'rifat Ahkam Syari'iyah li al-Malik al-Wahab, yaitu Cermin bagi mereka yang menuntut Ilmu Fiqih pada memudahkan mengenal segala hokum Syara' Allah disebutkan bahwa bahasa yang dipakainya dalam menyusun kitab Hukum Islam itu adalah bahasa Jawi yang di bangsakan kepada bahasa Pasai.

Sejalan dengan berkembang suburnya agama Islam di Pasai, ilmu Tasawuf pun mendapat tempat yang penting pula. Sejarah Melayu atau Kitab Sulalatussalatin (edisi Abdullah Bin Abdulkadir Munsyi) menceritakan bahwa di tanah Arab ada seorang alim Maulana Abu Ishak namanya yang sangat faham akan ilmu Tasawuf. Ia mengarang kitab Durru'l-manzum dan mengajarkan isi kitab itu. Sultan Malaka Mansyur Syah sangat memuliakan Maulana Abu Bakar dan Baginda berguru kepada Maulana itu. Kemudian sultan Mansyur Syah mengirim kitab itu ke Pasai untuk di beri arti dan oleh Sultan Pasai tugas ini di bebaskan kepada seorang alim di Pasai bernama Makh dum Patakan. Setelah di artikan oleh Makh dum ini hasilnya di antarkan kembali ke istana Malaka dan sultan Mansyur Syah terlalu sukacita melihat kitab itu sudah di beri makna. Baginda menunjukan kitab yang di kirim dari Pasai itu kepada Maulana Abu Bakar, dan Maulana Abu Bakar berkenan di hatinya terhadap terjemahan yang di buat oleh Makh dum Patakan serta di pujinya ulama dari Pasai itu.

Dari uraian ini menjadi jelas kepada kita betapa majunya sudah bahasa melayu yang di sebut bahasa Jawi itu di kerajaan Samudera Pasai sehingga mampu untuk menerjemahkan kitab Tasawuf seperti Durru'l-manzum itu. Di samping orang datang berguru ke Pasai, ada pula diantara para ulama Pasai yang seperti di ceritakan oleh hikayat Patani, meninggalkan negerinya pergi ke Patani untuk mengembangkan agama Islam di negeri itu.

Samudera Pasai yang menjadi pusat tamaddun Islam di Asia Tenggara merupakan pula kerajaan pertama yang berikhtiar mengaktualisasikan perintah Allah dalam Al-qur'an dengan mempergunakan ungkapan Al-Sultan Al-'adil dalam mata uangnya yang terbuat dari emas yang dinamakan Dirham. Dirham yang tertua di kerajaan Samudera Pasai di keluarkan semasa pemerintahan Sultan Muhammad Malik Al-Zahir (1297-1326). Mata uang yang berdiameter 10 mm itu dengan berat 0,60 gram dan dengan mutu 18 karat, di bagian depannya tertera nama Muhammad Malik Al-Zahir, sedangkan di bagian belakangnya terdapat Ungkapan Al-Sultan al-'Adil.

Ungkapan Al-sutan al-'Adil berasal dari firman Allah dalam kitab suci al-Qur'an, surat 16 (An-nahl) ayat 90. Surat An-Nahl ini kita temukan pula dalam kitab Taj al-salatin atau Taju's-salatin (TS), yaitu Kitab Mahkota segala Raja, yang berisi pedoman cara mengendalikan pemerintahan berdasarkan ajaran Islam, diterjemahkan dari bahasa Parsi oleh Bukhari al-Jauhari di kerajaan Aceh Darussalam pada 1603. Konon kitab asli dalam bahasa Parsi itu belum ditemukan. Besar sekali kemungkinan kitab yang tertulis dalam bahasa Parsi itu telah lama dikenal dan berusaha diamalkan di kerajaan Pasai, melihat dipasai terdapat pengaruh Parsi yang cukup besar. Dari Ibn Batutah yang pada 1325 berkunjung ke Pasai kita ketahui bahwa disana berada dua orang Kadi dari Parsi, yaitu Syarif Amir Sayyid dari Shiraz dan Taj al-Din dari Isfahan.

Berkat pengaruh para ulama Parsi dalam kerajaan Pasai dapat disimpulkan bahwa kitab Tajussalatin yang berbahasa Parsi telah dikenal di Pasai dan kemudian tradisi mempelajari kitab itu diteruskan di kerajaan Aceh dan disini kitab itu diterjemahkan oleh Bikhari Al-Jauhari kedalam bahasa Melayu untuk menjadi pegangan Raja-raja Melayu di Asia Tenggara, yang kemudian diterjemahkan pula kedalam bahasa Jawa oleh kerajaan Mataram Islam.

Betapa besarnya pengaruh Parsi di kerajaan Samudera Pasai dapat terlihat pada epigraf yang amat menarik di Samudera Pasai berupa sebuah puisi yang di tulis dalam bahasa Parsi. Puisi ini berbentuk ghazal terpahat pada nisan yang

terbuat dari batu pualam kepunyaan Na'ina Husam al-Din yang berpulang ke rahmatullah pada tahun 1420 M. Nisannya itu di hiasi dengan ornamen dedaunan dan bunga – bunga yang amat indah. Puisi yang terukir pada makam itu adalah karya seorang penyair besar Persia yang termasyur yaitu Shaikh Muslih al-Din Sa'di (1133-1292), lahir di Shiraz dan di kebumikan di Saadiya, Iran.

b. Masa Aceh Darussalam

Proklamasi kerajaan Aceh Darussalam adalah hasil peleburan kerajaan Islam Aceh di belahan Barat dan Kerajaan Islam Samudra Pasai di belahan Timur. Putra Sultan Abidin Syamsu Syah diangkat menjadi Raja dengan Sultan Alaudin Ali Mughayat Syah (1507-1522 M). Bentuk teritorial yang terkecil dari susunan pemerintahan Kerajaan Aceh adalah Gampong (Kampung), yang dikepalai oleh seorang Keucik dan Waki (wakil). Gampong-gampong yang letaknya berdekatan dan yang penduduknya melakukan ibadah bersama pada hari jum'at di sebuah masjid merupakan suatu kekuasaan wilayah yang disebut Mukim, yang memegang peranan pimpinan mukim disebut Imeum Mukim. Jenjang pendidikan yang ada di Kerajaan Aceh Darussalam diawali pendidikan terendah Meunasah (Madrasah). Yang berarti tempat belajar atau sekolah, terdapat di setiap gampong dan mempunyai multi fungsi antara lain:

- a) Sebagai tempat belajar Al-Qur'an
- b) Sebagai Sekolah Dasar, dengan materi yang diajarkan yaitu menulis dan membaca huruf Arab, Ilmu agama, bahasa Melayu, akhlak dan sejarah Islam.

Fungsi lainnya adalah sebagai berikut:

- a) Sebagai tempat ibadah sholat 5 waktu untuk kampung itu.
- b) Sebagai tempat sholat tarawih dan tempat membaca Al-Qur'an di bulan Puasa.
- c) Tempat kenduri Maulud pada bulan Mauludan.
- d) Tempat menyerahkan zakat fitrah pada hari menjelang Idhul Fitri atau bulan Puasa.

- e) Tempat mengadakan perdamaian bila terjadi sengketa antara anggota kampung.
- f) Tempat bermusyawarah dalam segala urusan.
- g) Letak Meunasah harus berbeda dengan letak rumah, supaya orang segera dapat mengetahui mana yang rumah atau meunasah dan mengetahui arah kiblat sholat.

Selanjutnya sistem pendidikan di Dayah (Pesantren) seperti di Meunasah tetapi materi yang diajarkan adalah kitab Nahu, yang diartikan kitab yang dalam Bahasa Arab, meskipun arti Nahu sendiri adalah tata bahasa (Arab). Dayah biasanya dekat masjid, meskipun ada juga di dekat Teungku yang memiliki dayah itu sendiri, terutama dayah yang tingkat pelajarannya sudah tinggi. Oleh karena itu orang yang ingin belajar nahu itu tidak dapat belajar sambilan, untuk itu mereka harus memilih dayah yang agak jauh sedikit dari kampungnya dan tinggal di dayah tersebut yang disebut Meudagang. Di dayah telah disediakan pondok-pondok kecil yang memuat dua orang tiap rumah. Dalam buku karangan Hasbullah, Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia, istilah Rangkang merupakan Madrasah setingkat Tsanawiyah, materi yang diajarkan yaitu bahasa Arab, ilmu bumi, sejarah, berhitung, dan akhlak. Rangkang juga diselenggarakan disetiap mukim. Bidang pendidikan di kerajaan Aceh Darussalam benar-benar menjadi perhatian.

Aceh pada saat itu merupakan sumber ilmu pengetahuan dengan sarjana-sarjananya yang terkenal di dalam dan luar negeri. Sehingga banyak orang luar datang ke Aceh untuk menuntut ilmu, bahkan ibukota Aceh Darussalam berkembang menjadi kota Internasional dan menjadi pusat pengembangan ilmu pengetahuan. Kerajaan Aceh telah menjalin suatu hubungan persahabatan dengan kerajaan Islam terkemuka di Timur Tengah yaitu kerajaan Turki. Pada masa itu banyak pula ulama dan pujangga-pujangga dari berbagai negeri Islam yang datang ke Aceh. Para ulama dan pujangga ini mengajarkan ilmu agama Islam (Theologi Islam) dan berbagai ilmu pengetahuan serta menulis bermacam-macam kitab berisi ajaran agama. Karenanya pengajaran agama Islam di Aceh menjadi penting dan

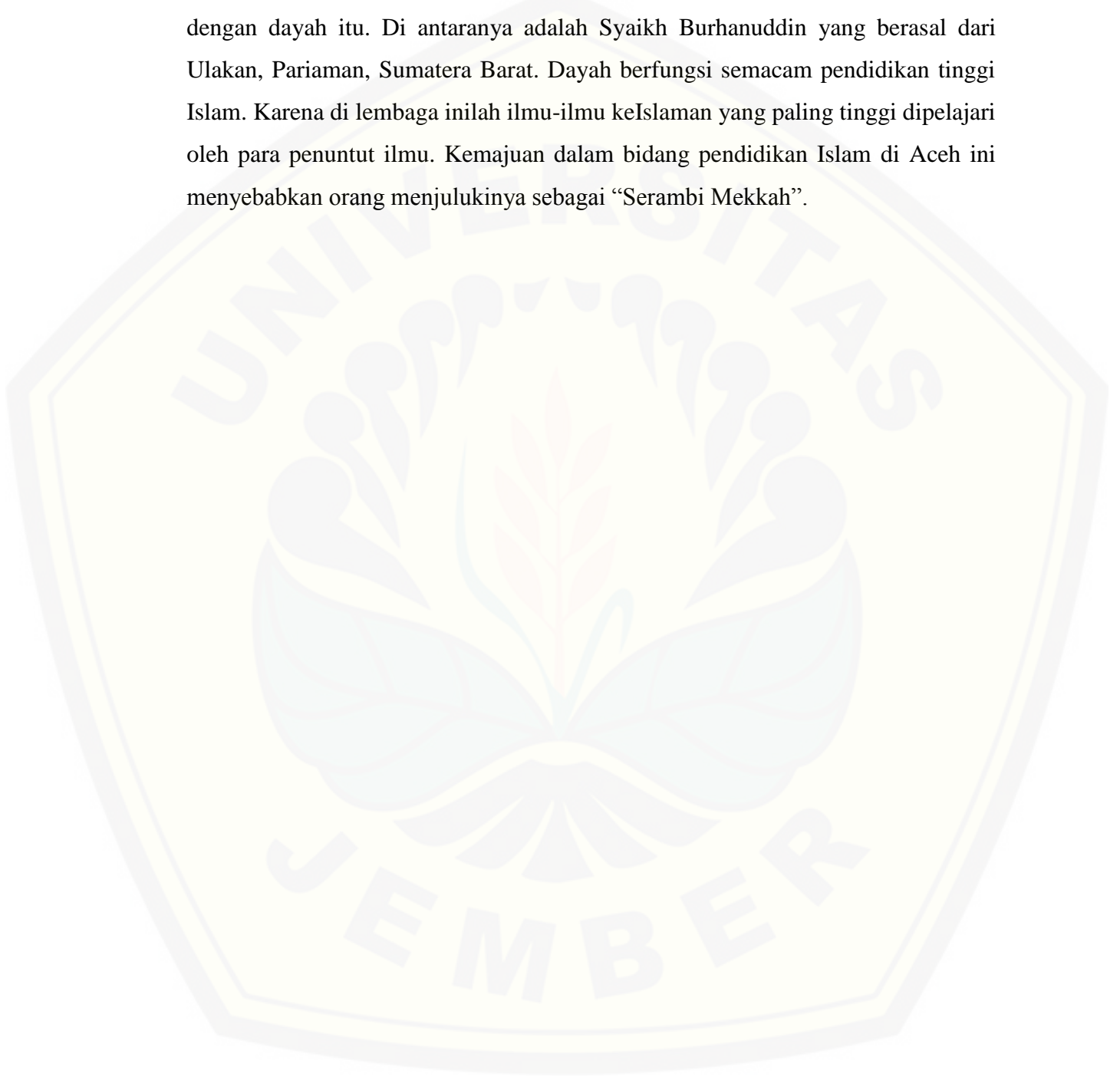
Aceh menjadi kerajaan Islam yang kuat di nusantara. Diantara para ulama dan pujangga yang pernah datang ke kerajaan Aceh antara lain Muhammad Azhari yang mengajar ilmu Metafisika, Syekh Abdul Khair Ibn Syekh Hajar ahli dalam bidang Pogramatic dan Mistik, Muhammad Yamani ahli dalam bidang ilmu Usul Fiqh dan Syekh Muhammad Jailani Ibn Hasan yang mengajar Logika.

Tokoh pendidikan agama Islam lainnya yang berada di kerajaan Aceh adalah Hamzah Fansuri. Ia merupakan seorang pujangga dan guru agama yang terkenal dengan ajaran Tasawuf yang beraliran Wujudiyah. Diantara karya-karya Hamzah Fansuri adalah *Asrar Al-Aufin*, *Syarab Al-Asyikin*, dan *Zuiat Al-Nuwahidin*. Sebagai seorang pujangga ia menghasilkan karya-karya, *Syair Si Burung Pungguk*, *Syair Perahu*. Ulama penting lainnya adalah Syamsuddin As-Samathrani atau lebih dikenal dengan Syamsuddin Pasai. Ia adalah murid dari Hamzah Fansuri yang mengembangkan paham wujudiyah di Aceh. Kitab yang ditulis, *Mir'atul al-Qulub*, *Miratul Mukmin* dan lainnya.

Ulama dan pujangga lain yang pernah datang ke kerajaan Aceh ialah Syekh Nuruddin Ar-Raniri. Ia menentang paham wujudiyah dan menulis banyak kitab mengenai agama Islam dalam bahasa Arab maupun Melayu klasik. Kitab yang terbesar dan tertinggi mutu dalam Kesusastraan Melayu klasik dan berisi tentang sejarah kerajaan Aceh adalah kitab *Bustanul Salatin*.

Pada masa kejayaan kerajaan Aceh, masa Sultan Iskandar Muda (1607-1636) oleh Sultannya banyak didirikan masjid sebagai tempat beribadah umat Islam, salah satu masjid yang terkenal Masjid Baitul Rahman, yang juga dijadikan sebagai Perguruan Tinggi dan mempunyai 17 Daars (Fakultas). Sultan Iskandar Muda sangat memperhatikan pengembangan pendidikan, di samping tentunya keagamaan. Ia sangat dekat dengan para ulama. Di antaranya yang terkenal adalah Syams al-Addin al-Samatrani (w. 1630 M), seorang sufi pengikut Hamzah Fansuri. Sultan dan juga para ulama besar membangun pusat-pusat pendidikan yang disebut Dayah. Nuruddin al-Raniri dan Abd al-Rauf Singkel adalah di antara ulama terkenal yang mengajar di lembaga pendidikan ini. Ketika itu, Kerajaan Aceh

Darussalam menjadi pusat kajian Islam di wilayah Asia Tenggara. Banyak penuntut ilmu yang datang dari luar untuk belajar di lembaga pendidikan Islam yang dikenal dengan dayah itu. Di antaranya adalah Syaikh Burhanuddin yang berasal dari Ulakan, Pariaman, Sumatera Barat. Dayah berfungsi semacam pendidikan tinggi Islam. Karena di lembaga inilah ilmu-ilmu keIslaman yang paling tinggi dipelajari oleh para penuntut ilmu. Kemajuan dalam bidang pendidikan Islam di Aceh ini menyebabkan orang menjulukinya sebagai “Serambi Mekkah”.



Lampiran 2:

MEDIA PEMBELAJARAN

Gambar



Jaringan Keilmuan di Nusantara

Tujuan Pembelajaran

1. Dapat menganalisis peran Istana dalam pengembangan tradisi keilmuan Islam di Nusantara dengan benar.
2. Dapat menganalisis perkembangan tradisi keilmuan Islam di berbagai kerajaan di Nusantara dengan benar.
3. Dapat menganalisis keterkaitan perkembangan jaringan tradisi keilmuan Islam dengan penyebaran Islam di Nusantara dengan benar.
4. Dapat menganalisis model pelaksanaan pendidikan Islam pada masa perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Nusantara dengan benar.
5. Dapat membuat laporan analisis tentang proses terbentuknya jaringan keilmuan nusantara dalam bentuk tulisan.

Materi Pembelajaran

1. Peran Istana dalam pengembangan tradisi keilmuan Islam di Nusantara.
2. Perkembangan tradisi keilmuan Islam di berbagai kerajaan di Nusantara.



Pesantren

Tugas Kelompok

1. Analisis tentang peranan Istana dalam tradisi keilmuan Islam di Nusantara!
2. Analisis tentang perkembangan jaringan tradisi keilmuan Islam dengan penyebaran Islam di Nusantara!
3. Analisis tentang model pendidikan Islam pada masa perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Nusantara!
4. Analisis hikmah perkembangan jaringan keilmuan Islam di Nusantara!

Tugas Individu

1. Analisis peran Kesultanan Malaka dalam pengembangan jaringan keilmuan Islam
2. Analisis peran perkembangan tradisi keilmuan Islam dalam proses integrasi Nusantara!
3. Analisis alasan Samudera Pasai dan Aceh dikenal sebagai Serambi Mekah?
4. Analisis perkembangan keilmuan Islam dalam membantu penyebaran Islam di Nusantara!
5. Analisis model pendidikan Islam pada masa perkembangan kerajaan-kerajaan Islam waktu itu, masihkah keberlanjutannya berlangsung sampai sekarang?

Lampiran 3:

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)

Jaringan Keilmuan di Nusantara

a. Tujuan

- Menganalisis peran Istana dalam pengembangan tradisi keilmuan Islam di Nusantara
- Menganalisis perkembangan tradisi keilmuan Islam di berbagai kerajaan di Nusantara
- Menganalisis keterkaitan perkembangan jaringan tradisi keilmuan Islam dengan penyebaran Islam di Nusantara
- Menganalisis metode pelaksanaan pendidikan Islam pada masa perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Nusantara

b. Petunjuk

Setelah mendapat penjelasan singkat mengenai jaringan keilmuan di Nusantara, peserta didik diharapkan dapat melakukan diskusi kelompok.

c. Prosedur yang harus dilakukan

- 1) Membentuk kelompok dan duduk dalam kelompok (tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang) serta memilih salah satu anggotanya untuk menjadi ketua kelompok.
- 2) Setiap kelompok mengidentifikasi dan memecahkan masalah yang disajikan pendidik.
- 3) Ketua kelompok dan anggotanya menyampaikan hasil diskusi di depan kelas (presentasi)
- 4) Mencatat penguatan yang diberikan pendidik
- 5) Setiap peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang telah didiskusikan
- 6) Setiap peserta didik diminta untuk mengisi angket *student self assessment*

Tugas:**A. Soal/Instrumen****a) Tugas Kelompok:**

1. Analisis tentang peranan Istana dalam tradisi keilmuan Islam di Nusantara!
2. Analisis tentang perkembangan jaringan tradisi keilmuan Islam dengan penyebaran Islam di Nusantara!
3. Analisis tentang metode pendidikan Islam pada masa perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Nusantara!
4. Analisis hikmah perkembangan jaringan keilmuan Islam di Nusantara!

b) Tugas Individu

1. Analisis peran Kesultanan Malaka dalam pengembangan jaringan keilmuan Islam
2. Analisis peran perkembangan tradisi keilmuan Islam dalam proses integrasi Nusantara!
3. Analisis alasan Samudera Pasai dan Aceh dikenal sebagai Serambi Mekah?
4. Analisis perkembangan keilmuan Islam dalam membantu penyebaran Islam di Nusantara!
5. Analisis metode pendidikan Islam pada masa perkembangan kerajaan-kerajaan Islam waktu itu, masihkah keberlanjutannya berlangsung sampai sekarang?

Lampiran 4:

Instrumen Penilaian

No	Soal Uraian	Skor
1.	Analisis peran Kesultanan Malaka dalam pengembangan jaringan keilmuan Islam	20
2.	Analisis peran perkembangan tradisi keilmuan Islam dalam proses integrasi Nusantara!	20
3.	Analisis Samudera Pasai dan Aceh dikenal sebagai Serambi Mekah?	20
4.	Analisis perkembangan keilmuan Islam dalam membantu penyebaran Islam di Nusantara!	20
5.	Analisis model pendidikan Islam pada masa perkembangan kerajaan-kerajaan Islam waktu itu, masihkah keberlanjutannya berlangsung sampai sekarang?	20

No.	Jawaban Uraian	Skor
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Jawaban benar dan lengkap = 25 • Jawaban benar tapi tidak lengkap = 15 • Tidak ada jawaban = 0 	20
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Jawaban benar dan lengkap = 25 • Jawaban benar tapi tidak lengkap = 15 • Tidak ada jawaban = 0 	20
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Jawaban benar dan lengkap = 25 • Jawaban benar tapi tidak lengkap = 15 • Tidak ada jawaban = 0 	20
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Jawaban benar dan lengkap = 25 • Jawaban benar tapi tidak lengkap = 15 	20

	<ul style="list-style-type: none">• Tidak ada jawaban = 0	
5.	<ul style="list-style-type: none">• Jawaban benar dan lengkap = 25• Jawaban benar tapi tidak lengkap = 15• Tidak ada jawaban = 0	20



Keterangan indikator kreativitas peserta didik:

- A. Rasa ingin tahu
- B. Kemampuan mencari jawaban dari masalah yang disajikan pendidik
- C. Kemampuan menemukan berbagai gagasan baru
- D. Kemampuan bertanya

Rentang:

4 = Sangat Kreatif

3 = Kreatif

2 = Cukup Kreatif

1 = Kurang Kreatif

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SA = Skor Akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Kriteria kreativitas peserta didik adalah:

Persentase	Kategori
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \leq SA < 79\%$	Kreatif
$60\% \leq SA < 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

Sumber: Kemendikbud (2014:93)

Pedoman Kriteria Penilaian Kreativitas

No	Indikator	Kriteria	Skor
1.	Kemampuan Selalu ingin tahu	1. Selalu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	4
		2. Sering memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	3
		3. Kadang-kadang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	2
		4. Tidak pernah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	1
2.	Kemampuan mencari jawaban	1. Peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan	4
		2. Peserta didik cukup mampu mencari jawaban dari permasalahan	3
		3. Peserta didik kurang mampu mencari jawaban dari permasalahan	2
		4. Peserta didik tidak mampu mencari jawaban dari permasalahan	1
3.	Kemampuan menemukan gagasan baru	1. Selalu mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	4
		2. Sering mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	3
		3. Kadang-kadang mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	2
		4. Tidak pernah mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	1
4.	Kemampuan bertanya	1. Selalu mengajukan pertanyaan (minimal 4)	4
		2. Sering mengajukan pertanyaan (minimal 3)	3

3. Kadang-kadang mengajukan pertanyaan (minimal 2)	2
4. Tidak pernah mengajukan pertanyaan (minimal 1)	1



Lampiran Aspek Afektif Peserta Didik

Lembar Observasi Penilaian Diri (Kreatif)

Nama :

NIS :

Kelas :

Petunjuk

Berilah tanda (√) jika peserta didik memenuhi kriteria nilai pada masing-masing aspek tiap indikator dibawah ini:

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Ya	Tidak	
1	Saya memiliki rasa ingin tahu terhadap materi jaringan keilmuan di Nusantara (Islam)			
2	Saya mampu mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan pendidik tentang jaringan keilmuan di Nusantara (Islam)			
3	Saya mampu menemukan berbagai gagasan baru tentang perkembangan jaringan keilmuan di Nusantara (Islam)			
4	Saya mampu bertanya tentang materi jaringan keilmuan di Nusantara (Islam)			
Jumlah				

$$\text{Nilai} = \frac{\sum n}{N} \times 100\%$$

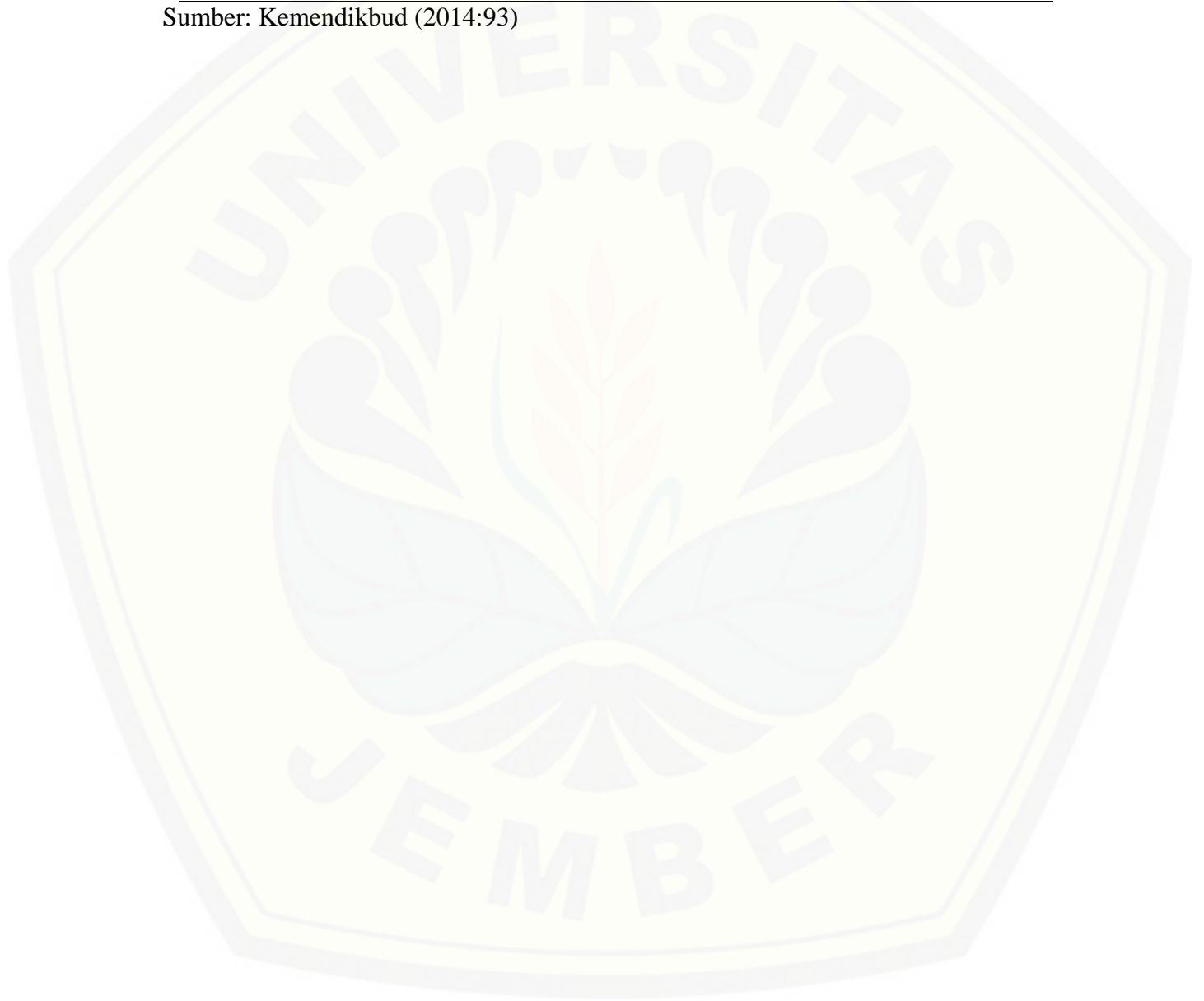
Keterangan:

 $\sum n$ = jumlah Ya

 N = jumlah pertanyaan

Persentase	Kategori
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \leq SA < 79\%$	Kreatif
$60\% \leq SA < 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

Sumber: Kemendikbud (2014:93)



**RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMA
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia
Kelas/Semester	: X IPS 3 / 2 (Genap)
Materi Pokok/Topik	: Akulturasi dan Perkembangan Budaya Islam/ Aksara, Seni Sastra, Kesenian, dan Kalender
Pertemuan ke-	: 5 dan 6
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit
Siklus ke-	: 3 (tiga)

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri,

bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam mengamalkan ajaran agamanya
- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada masa pra-aksara, Hindu-Budha dan Islam.
- 2.2 Meneladani sikap dan tindakan cinta damai, responsif dan pro aktif yang ditunjukkan oleh tokoh sejarah dalam mengatasi masalah sosial dan lingkungannya
- 2.3 Berlaku jujur dan bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas dari pembelajaran sejarah
- 3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.
 - 3.8.1 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat pada masa kerajaan-kerajaan Islam;
 - 3.8.2 Menganalisis system pemerintahan kerajaan-kerajaan Islam;
 - 3.8.3 Menganalisis perkembangan kebudayaan kerajaan-kerajaan Islam;
 - 3.8.4 Menunjukkan contoh bukti-bukti karakteristik masyarakat, system pemerintahan, dan kebudayaan kerajaan-kerajaan Islam yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini
- 4.8 Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Islam dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Menggunakan metode *discovery learning* pada peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.
2. Setelah berdiskusi peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam dengan benar.
3. Setelah berdiskusi peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis bentuk-bentuk kesenian rakyat pada zaman Islam dengan benar.
4. Setelah berdiskusi peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis penggunaan sistem kalender pada zaman Islam dengan benar.
5. Setelah berdiskusi peserta didik kelas X diharapkan dapat menyajikan dalam bentuk tulisan atau gambar tentang perkembangan aksara dan seni sastra, kesenian rakyat dan sistem kalender pada zaman Islam dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam
2. Bentuk-bentuk kesenian rakyat pada zaman Islam
3. Penggunaan sistem kalender pada zaman Islam

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*
Metode : *Discovery learning*

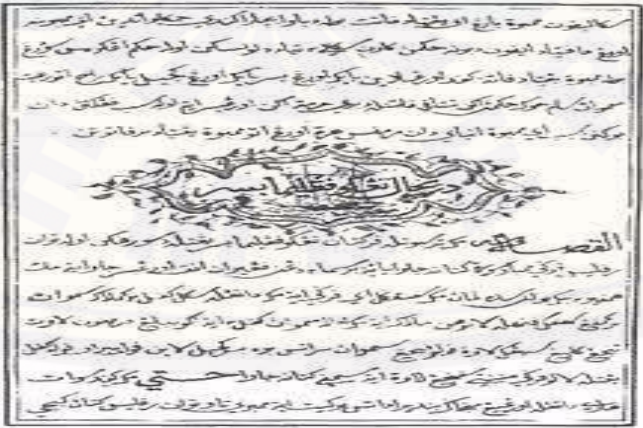
F. Media, alat, dan sumber belajar

1. Media Pembelajaran
 - a. Gambar mengenai Hikayat

- b. Power point
2. Alat/Bahan : Laptop dan LCD
3. Sumber Belajar
- Buku sumber
 - Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
 - Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
 - *White board*/papan flannel
 - Power Point
 - Internet
 - Kartu Pembelajaran
 - Sumber lain yang relevan

G. Langkah-langkah Pembelajaran

a. Pertemuan Satu

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik meminta salah seorang peserta didik memimpin do'a • Pendidik menyiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar (kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi, absen, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan) • Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran • Bertanya jawab dengan peserta didik tentang materi minggu lalu sebagai apersepsi • Pendidik menyampaikan topik tentang “akulturasi dan perkembangan kebudayaan Islam/ Aksara, Seni Sastra, Kesenian, dan Kalender” • Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus dengan langkah – langkah metode <i>discovery learning</i> • Pendidik memberikan motivasi terkait dengan topik pembelajaran. • Pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil berjumlah 4-5 orang, menjadi kelompok I, II, III, IV, V, dan VI 	10 Menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menayangkan gambar hikayat dan peserta didik diminta untuk mengamati gambar tersebut; 	60 Menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan <i>stimulation</i>, yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan peserta didik pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Pendidik juga menyajikan kejadian atau peristiwa yang memungkinkan peserta didik menemukan masalah. <p>Mengeksplorasi dan Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan materi pengantar singkat tentang Akulturasi dan Perkembangan Kebudayaan Islam/ Aksara, Seni Sastra, Kesenian, dan Kalender • Setiap kelompok mendapatkan LKPD melakukan eksplorasi/mengumpulkan informasi dan mengasosiasi melalui diskusi kelompok untuk mengasosiasikan fakta-fakta yang berhasil ditemukan dan dirumuskan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelompok 1 dan 2 bertugas mendiskusikan dan merumuskan materi tentang perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam. 2. Kelompok 3 dan 4 bertugas mendiskusikan dan merumuskan materi tentang bentuk-bentuk kesenian rakyat pada zaman Islam. 3. Kelompok 5 dan 6 bertugas mendiskusikan dan merumuskan materi tentang penggunaan sistem kalender pada zaman Islam 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan kesimpulan bersama peserta didik secara umum tentang materi akulturasi dan perkembangan kebudayaan Islam/ Aksara, Seni Sastra, Kesenian, dan Kalender • Pendidik bersama peserta didik menemukan manfaat dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung • Pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran • Pendidik melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, misalnya dengan 	20 Menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>memberikan pertanyaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menutup pelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam 	

b. Pertemuan Dua

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik meminta salah seorang peserta didik memimpin do'a • Pendidik menyiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar (kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi, absen, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan) • Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran • Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus dengan langkah – langkah metode <i>discovery learning</i> • Pendidik memberikan motivasi terkait dengan topik pembelajaran. • Pendidik meminta peserta didik untuk bergabung pada kelompok masing-masing sesuai dengan pembagian kelompok pada pertemuan pertama
Inti	<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentasi hasil kelompok (masing-masing kelompok) dalam rangka mengomunikasikan hasil karya kelompok, dan ditanggapi oleh kelompok lain. <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelompok 1 dan 2: perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam 2. Kelompok 3 dan 4: bentuk-bentuk kesenian rakyat pada zaman Islam 3. Kelompok 5 dan 6: penggunaan sistem kalender pada zaman Islam
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan kesimpulan bersama peserta didik secara umum tentang materi akulturasi dan perkembangan kebudayaan Islam/ Aksara, Seni Sastra, Kesenian, dan Kalender • Pendidik bersama peserta didik menemukan manfaat dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung • Pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran • Pendidik melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan

Kegiatan	Deskripsi
	<p>pembelajaran, misalnya dengan memberikan tes uraian</p> <ul style="list-style-type: none">• Pendidik meminta peserta didik untuk mengisi angket <i>student self assessment</i> pada LKPD• Pendidik melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, misalnya dengan memberikan pertanyaan• Menutup pelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran Sejarah

Jember, 2015
Peneliti

Drs. Sudjoko
NIP. 19630919 200003 1 002

Ardabilly Abdillah
NIM. 110210302064

Lampiran 1:

Materi Pembelajaran

A. Perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam

Masuknya agama dan budaya Islam di Indonesia sangat berpengaruh terhadap perkembangan seni aksara dan seni sastra di Nusantara. Aksara dan seni sastra Islam pada awal perkembangannya banyak dijumpai di wilayah sekitar selat Malaka dan Pulau Jawa, walaupun jumlah karya sastra dan bentuknya sangat terbatas.

a) Aksara masa awal Islam

Tersebarnya agama Islam ke Indonesia maka berpengaruh terhadap bidang aksara atau tulisan, yaitu masyarakat mulai mengenal tulisan Arab, bahkan berkembang tulisan Arab Melayu. Di samping itu juga, huruf Arab berkembang menjadi seni kaligrafi yang banyak digunakan sebagai motif hiasan ataupun ukiran.

Penulis aksara-aksara (huruf-huruf) Arab di Indonesia, biasanya dipadukan dengan seni Jawa yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Huruf-huruf Arab yang tertulis dengan sangat indah itu disebut dengan seni kaligrafi (seni Khat). Seperti juga jenis karya seni rupa Islam lainnya, perkembangan seni kaligrafi Arab di Indonesia kurang begitu pesat, apalagi dibandingkan dengan negara-negara lain. Pernah pada awal kedatangannya digunakan untuk mengukir nama dan menulis ayat al-Qur'an di makam-makam terkenal, seperti makam wali Maulana Malik Ibrahim di Gresik dan makam Raja Pasai. Di makam itu ditulis dengan huruf Arab yang indah, seperti nama, hari, dan tahun wafat serta ayat-ayat al-Qur'an. Namun, kelanjutan seni kaligrafi tidak terlalu berkembang karena penerapan kaligrafi Arab sebagai hiasan sangat terbatas. Hal ini disebabkan oleh hal-hal sebab berikut :

- Penggunaan seni kaligrafi Arab sebagai hiasan di Indonesia masih sangat terbatas.
- Bangunan-bangunan kuno pada permulaan berdirinya Kerajaan Islam kurang memberi peluang bagi penerapan seni kaligrafi.

- Bangunan masjid-masjid kuno seperti masjid Banten, Cirebon, Demak dan Kudus kurang memperhatikan penggunaan Seni Kaligrafi Arab.

Seni Kaligrafi hadir dengan kondisi yang kurang menguntungkan, tetapi dapat dikatakan tetap ada perkembangan, ini bisa dilihat dari kitab-kitab bacaan yang agak berkembang di Aceh dan kerajaan-kerajaan Islam lain yang ulamanya banyak menulis kitab-kitab agama. Ini bersamaan dengan berkembangnya seni sastra Islam berupa *sya'ir-sya'ir* dan penulisan kitab-kitab keagamaan. Selain itu juga karena seni kaligrafi tetap diperlukan untuk berbagai macam keperluan seperti:

- Untuk hiasan pada bangunan-bangunan masjid
- Untuk motif hiasan batik
- Untuk hiasan pada keramik
- Untuk hiasan pada keris
- Untuk hiasan pada batu nisan dan,
- Untuk hiasan pada dinding rumah

Sampai saat sekarang seni kaligrafi berkembang di Indonesia, terutama dalam seni ukir. Seni ukir kaligrafi ini dikembangkan oleh masyarakat dari Jepara.

b) Seni sastra awal masa Islam

Sebagaimana halnya Hindu-Buddha, Islam pun memberi pengaruh terhadap seni sastra nusantara. Sastra yang dipengaruhi Islam ini terutama berkembang di daerah sekitar Selat Malaka (daerah melayu) dan Jawa. Di sekitar Selat Malaka merupakan perkembangan baru, sementara di Jawa merupakan kembangan dari sastra Hindu-Buddha.

Seni sastra yang berkembang pada awal periode Islam adalah seni sastra yang berasal dari perpaduan sastra pengaruh Hindu – Budha dan sastra Islam yang banyak mendapat pengaruh Persia. Dengan demikian wujud akulturasi dalam seni sastra tersebut terlihat dari tulisan/ aksara yang dipergunakan yaitu menggunakan huruf Arab Melayu (Arab Gundul) dan isi ceritanya juga ada yang mengambil hasil sastra yang berkembang pada jaman Hindu.

Seni sastra zaman Islam yang berkembang di Indonesia yang mendapat pengaruh dari Persia, seperti cerita-cerita tentang Amir Hamzah, Kalilah dan Dimnah, Bayan Budiman, Kisah 1001 malam (alf lailah wa lailah), dan Abu Nawas. Hampir semua cerita salinan itu dinamakan hikayat dan dimulai dengan nama Allah dan shalawat nabi. Kebanyakan hikayat ini tidak diketahui penyalinnya. Sementara seni sastra yang masih dipengaruhi oleh kebudayaan Hindu-Budha seperti Hikayat Pandawa Lima, Hikayat Sri Rama. Selain itu, kesusasteraan Islam Indonesia adalah syair, di antara yang terkenal adalah syair sufi yang dikarang oleh Hamzah Fansuri, seperti syair perahu. Syair lain sama saja, tidak diketahui pengarangnya.

Karya-karya sastra bentuk prosa dari Persia sampai pengaruhnya kepada kesusasteraan Indonesia misalnya kitab Menak yang ditulis dalam bahasa dan aksara Jawa yang semula ceritera dari Persia. Dalam bahasa Melayu menjadi Hikayat Amir Hamzah. Kitab Menak pada dasarnya serupa dengan kitab Panji, perbedaannya terletak pada tokoh-tokoh pemerannya. Ceritera-ceritera Menak dalam arti Hikayat Amir Hamzah, biasanya ditampilkan pula dalam pertunjukan wayang golek yang konon diciptakan oleh Sunan Kudus, wayang kulit diciptakan oleh Sunan Kalijaga, dan wayang gedog diciptakan oleh Sunan Giri. Ceritera Menak jumlahnya tidak sedikit, misalnya kitab Rengganis yang banyak digemari oleh masyarakat Sasak di Lombok dan Palembang.

Hasil kesusasteraan lain yang mendapat pengaruh Syi'ah adalah Kisah Muhammad Hanafiah, mengisahkan pertempuran Hassan dan Husein, anak-anak Khalifah Ali, di medan perang Karbala. Ditulis dan diterjemahkan dalam bahasa Melayu pada sekitar abad ke-15 Masehi. Hikayat Amir Hamzah, merupakan kisah roman melegenda berdasarkan tokoh Hamzah ibn Abd. Al-Mutalib, paman Nabi Muhammad S.A.W. Kisah roman ini ditulis oleh Hamzah Fansuri, seorang ulama Melayu penganut tasawwuf. Mir'at al-Mu'minin (Cerminan jiwa insan setia) yang ditulis oleh Shamsuddin as-Sumatrani, seorang penasehat spiritual Sultan Iskandar Muda, murid dan penerus Hamzah Fansuri.

Para sastrawan Islam melakukan pengubahan-pengubahan baru terhadap Mahabarata, Ramayana, dan Pancatantra. Hasil gubahan ini misalnya Hikayat Pandawa Lima, Hikayat Perang Pandawa Jaya, Hikayat Seri Rama, Hikayat Maharaja Rawana, Hikayat Panjatanderaan, Hikayat Panji Kuda Sumirang, Hikayat Cekel Waning pati, Hikayat Panji Wila kusuma, Cerita wayang kinudang, Sya'ir Panji Sumirang. Saduran-saduran tadi sebagian tertulis dalam tembang atau dalam gancaran. Di Jawa, muncul sastra-sastra lama yang dipengaruhi Islam semisal Bratayuda, Serat Rama, Arjuna Sasrabahu. Bentuk seni sastra yang berkembang adalah:

- 1) Hikayat yaitu cerita atau dongeng yang berpangkal dari peristiwa atau tokoh sejarah. Sering berisi keajaiban atau peristiwa yang tidak masuk akal. Terkadang juga berisi tokoh sejarah atau berkisar kepada suatu peristiwa yang sungguh terjadi. Hikayat ditulis dalam bentuk gancaran (karangan bebas atau prosa). Contoh hikayat yang terkenal yaitu Hikayat 1001 Malam, Hikayat Amir Hamzah, Hikayat Pandawa Lima, Hikayat Abu Nawas, Hikayat Hang Tuah, Hikayat Bayan Budiman, Hikayat Sri Rama, Hikayat Jauhar Manikam, Hikayat si Miskin (Hikayat Marakarma), Hikayat Bakhtiar,
- 2) Babad yakni kisah rekaan pujangga keraton sering dianggap sebagai peristiwa sejarah di Melayu sering disebut salasilah dan tambo. Contohnya Babad Tanah Jawi (Jawa Kuno), Babad Giyanti, Sejarah Hasanudin, Salasilah perak, Sejarah Banten Rante-rante, Babad Cirebon dan lain-lain.
- 3) Suluk adalah kitab-kitab yang berisi ajaran tasawuf yang bersifat panteisme. Beberapa contoh dari kitab suluk seperti Suluk Sukarsa, dan Suluk Malang Sumirang.
- 4) Primbon yaitu kitab bercorak kegaiban dan berisi ramalan-ramalan, penentuan-penentuan hari baik dan buruk, serta pemberian-pemberian makna kepada suatu kejadian.
- 5) Bentuk kesusastran disebut kitab karena isinya ajaran-ajaran moral dan tuntunan hidup sesuai dengan syari'at dan adat, misalnya kitab manik maya, Kitab Anbiya, Kitab Taj al-Salatin, Bustan al-Salatin.

Dibandingkan seni sastra zaman Hindu, hasil-hasil seni sastra zaman Islam tidak terlalu banyak yang sampai kepada kita. Hal ini disebabkan seni sastra daerah belum mampu sebagai tempat menyimpan, mengabadikan, melangsungkan dan meneruskan hasil-hasil karya karangan sastra zaman Islam kepada kita.

B. Bentuk-bentuk kesenian rakyat pada zaman Islam

Di Indonesia, Islam menghasilkan kesenian bernafas Islam yang bertujuan untuk menyebarkan ajaran Islam. Kesenian tersebut, misalnya sebagai berikut.

- 1) Permainan debus, yaitu tarian yang pada puncak acara para penari menusukkan benda tajam ke tubuhnya tanpa meninggalkan luka. Tarian ini diawali dengan pembacaan ayat-ayat dalam Al Quran dan salawat nabi. Tarian ini terdapat di Banten dan Minangkabau.
- 2) Seudati, sebuah bentuk tarian dari Aceh. Seudati berasal dari kata syaidati yang artinya permainan orang-orang besar. Seudati sering disebut saman artinya delapan. Tarian ini aslinya dimainkan oleh delapan orang penari. Para pemain menyanyikan lagu yang isinya antara lain salawat nabi
- 3) Wayang, termasuk wayang kulit. Pertunjukan wayang sudah berkembang sejak zaman Hindu, akan tetapi, pada zaman Islam terus dikembangkan. Kemudian berdasarkan cerita Amir Hamzah dikembangkan pertunjukan wayang golek.

C. Penggunaan sistem kalender pada zaman Islam

Pada zaman Khalifah Umar bin Khatab ditetapkan kalender Islam dengan perhitungan atas dasar peredaran bulan yang disebut tahun Hijriah. Tahun 1 Hijrah (H) bertepatan dengan tahun 622 M. Sementara itu, di Indonesia pada saat yang sama telah menggunakan perhitungan tahun Saka (S) yang didasarkan atas peredaran matahari. Tahun 1 Saka bertepatan dengan tahun 78 M.

Pada tahun 1633 M, Sultan Agung raja terbesar Mataram menetapkan berlakunya tahun Jawa (tahun Nusantara) atas dasar perhitungan bulan (1 tahun =354 hari). Dengan masuknya Islam maka muncul sistem kalender Islam dengan menggunakan nama-nama bulan, seperti Muharram (bulan Jawa; Sura),Shafar (bulan Jawa; Sapar), dan sebagainya sampai dengan Dzulhijah (bulan Jawa; Besar) dengan tahun Hijrah (H).



Lampiran 2:

MEDIA PEMBELAJARAN

Power Point



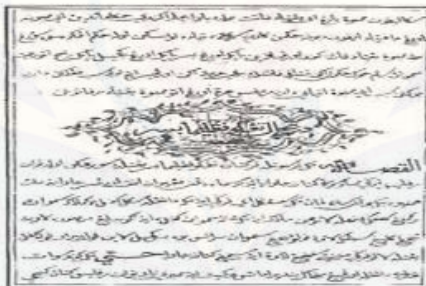
**Akulturasi dan Perkembangan
Budaya Islam/ Aksara, Seni
Sastra, Kesenian, dan Kalender**

Tujuan Pembelajaran

1. Dapat menganalisis perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam dengan benar.
2. Dapat menganalisis bentuk-bentuk kesenian rakyat pada zaman Islam dengan benar.
3. Dapat menganalisis penggunaan sistem kalender pada zaman Islam dengan benar.
4. Dapat menyajikan dalam bentuk tulisan atau gambar tentang perkembangan aksara dan seni sastra, kesenian rakyat dan sistem kalender pada zaman Islam dengan benar.

Materi Pembelajaran

1. Perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam
2. bentuk-bentuk kesenian rakyat pada zaman Islam
3. Penggunaan sistem kalender pada zaman Islam



Hikayat

Tugas Kelompok

1. Analisis perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam!
2. Analisis bentuk-bentuk kesenian rakyat pada zaman Islam!
3. Analisis penggunaan sistem kalender pada zaman Islam!

Tugas Individu

1. Analisis tentang perkembangan sastra dalam budaya Islam!
2. Analisis tentang bentuk-bentuk kesenian rakyat pada zaman Islam!
3. Analisis tentang peranan bahasa Melayu pada zaman Islam!
4. Analisis nilai-nilai yang terkandung dalam perkembangan sastra dalam budaya Islam!
5. Analisis tentang hikmah yang dipetik dari perkembangan sastra dalam budaya Islam!

Lampiran 3:

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)

Akulturası dan Perkembangan Budaya Islam/ Aksara, Seni Sastra, Kesenian, dan Kalender

a. Tujuan

- Menganalisis perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam
- Menganalisis bentuk-bentuk kesenian rakyat pada zaman Islam; dan
- Menganalisis penggunaan sistem kalender pada zaman Islam.

b. Petunjuk

Setelah mendapat penjelasan singkat mengenai akulturası dan perkembangan budaya islam/ aksara, seni sastra, kesenian, dan kalender.

c. Prosedur yang harus dilakukan

- 1) Membentuk kelompok dan duduk dalam kelompok (tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang) serta memilih salah satu anggotanya untuk menjadi ketua kelompok.
- 2) Setiap kelompok mengidentifikasi dan memecahkan masalah yang disajikan pendidik.
- 3) Ketua kelompok dan anggotanya menyampaikan hasil diskusi di depan kelas (presentasi)
- 4) Mencatat penguatan yang diberikan pendidik
- 5) Setiap peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang telah didiskusikan
- 6) Setiap peserta didik diminta untuk mengisi angket *student self assessment*

Tugas:

A. Soal/Instrumen

a) Tugas Kelompok:

1. Analisis perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam!
2. Analisis bentuk-bentuk kesenian rakyat pada zaman Islam!
3. Analisis penggunaan sistem kalender pada zaman Islam!

b) Tugas Individu

1. Analisis tentang perkembangan sastra dalam budaya Islam!
2. Analisis tentang bentuk-bentuk kesenian rakyat pada zaman Islam!
3. Analisis tentang peranan bahasa Melayu pada zaman Islam!
4. Analisis nilai-nilai yang terkandung dalam perkembangan sastra dalam budaya Islam!
5. Analisis tentang hikmah yang dipetik dari perkembangan sastra dalam budaya Islam!

Angket Penilaian Diri Kreativitas

Nama :

NIS :

Kelas :

Petunjuk

Berilah tanda (√) jika peserta didik memenuhi kriteria nilai pada masing-masing aspek tiap indikator dibawah ini:

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Ya	Tidak	
1	Saya memiliki rasa ingin tahu terhadap materi akulturasi dan perkembangan Budaya Islam/ aksara, seni sastra, kesenian, dan kalender			
2	Saya mampu mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan pendidik tentang akulturasi dan perkembangan Budaya Islam/ aksara, seni sastra, kesenian, dan kalender			
3	Saya mampu menemukan berbagai pengetahuan baru tentang akulturasi dan perkembangan budaya Islam/ aksara, seni sastra, kesenian, dan kalender			
4	Saya mampu bertanya tentang materi akulturasi dan perkembangan budaya Islam/ aksara, seni sastra, kesenian, dan kalender			
Jumlah				

Lampiran 4:

Instrumen Penilaian

No	Soal Uraian	Skor
1.	Analisis tentang perkembangan sastra dalam budaya Islam!	
2.	Analisis tentang bentuk-bentuk kesenian rakyat pada zaman Islam!	
3.	Analisis tentang peranan bahasa Melayu pada zaman Islam!	
4.	Analisis nilai-nilai yang terkandung dalam perkembangan sastra dalam budaya Islam!	
5.	Analisis tentang hikmah yang dipetik dari perkembangan sastra dalam budaya Islam!	

No.	Jawaban Uraian	Skor
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Jawaban benar dan lengkap = 20 • Jawaban benar tapi tidak lengkap = 15 • Tidak ada jawaban = 0 	20
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Jawaban benar dan lengkap = 20 • Jawaban benar tapi tidak lengkap = 15 • Tidak ada jawaban = 0 	20
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Jawaban benar dan lengkap = 20 • Jawaban benar tapi tidak lengkap = 15 • Tidak ada jawaban = 0 	20
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Jawaban benar dan lengkap = 20 • Jawaban benar tapi tidak lengkap = 15 • Tidak ada jawaban = 0 	20
5.	<ul style="list-style-type: none"> • Jawaban benar dan lengkap = 20 • Jawaban benar tapi tidak lengkap = 15 	20

	<ul style="list-style-type: none">• Tidak ada jawaban = 0	
--	---	--



Keterangan indikator kreativitas peserta didik:

- A. Rasa ingin tahu
- B. Kemampuan mencari jawaban dari masalah yang disajikan pendidik
- C. Kemampuan menemukan berbagai gagasan baru
- D. Kemampuan bertanya

Rentang:

4 = Sangat Kreatif

3 = Kreatif

2 = Cukup Kreatif

1 = Kurang Kreatif

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SA = Skor Akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Kriteria kreativitas peserta didik adalah:

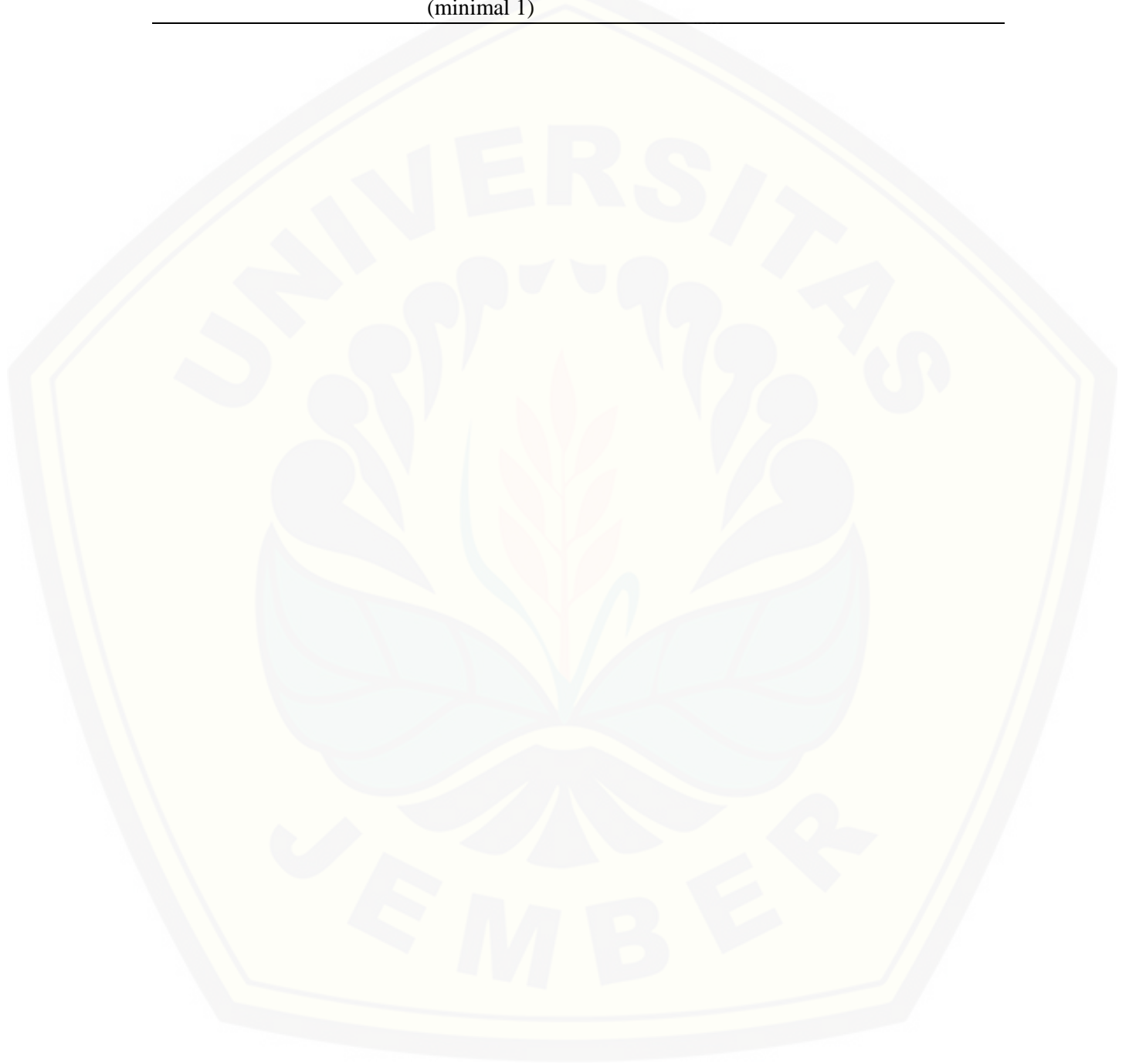
Persentase	Kategori
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \leq SA < 79\%$	Kreatif
$60\% \leq SA < 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

Sumber: Kemendikbud (2014:93)

Pedoman Kriteria Penilaian Kreativitas

No	Indikator	Kriteria	Skor
1.	Kemampuan Selalu ingin tahu	1. Selalu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	4
		2. Sering memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	3
		3. Kadang-kadang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	2
		4. Tidak pernah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	1
2.	Kemampuan mencari jawaban	1. Peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan	4
		2. Peserta didik cukup mampu mencari jawaban dari permasalahan	3
		3. Peserta didik kurang mampu mencari jawaban dari permasalahan	2
		4. Peserta didik tidak mampu mencari jawaban dari permasalahan	1
3.	Kemampuan menemukan gagasan baru	1. Selalu mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	4
		2. Sering mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	3
		3. Kadang-kadang mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	2
		4. Tidak pernah mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	1
4.	Kemampuan bertanya	1. Selalu mengajukan pertanyaan (minimal 4)	4
		2. Sering mengajukan pertanyaan (minimal 3)	3

3.	Kadang-kadang mengajukan pertanyaan (minimal 2)	2
4.	Tidak pernah mengajukan pertanyaan (minimal 1)	1



Lampiran Aspek Afektif Peserta Didik

Lembar Observasi Penilaian Diri (Kreatif)

Nama :

NIS :

Kelas :

Petunjuk

Berilah tanda (√) jika peserta didik memenuhi kriteria nilai pada masing-masing aspek tiap indikator dibawah ini:

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Ya	Tidak	
1	Saya memiliki rasa ingin tahu terhadap materi akulturasi dan perkembangan budaya Islam/ aksara, seni sastra, kesenian, dan kalender			
2	Saya mampu mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan pendidik			
3	Saya mampu menemukan berbagai gagasan baru tentang akulturasi dan perkembangan budaya Islam/ aksara, seni sastra, kesenian, dan kalender			
4	Saya mampu bertanya tentang materi akulturasi dan perkembangan budaya Islam/ aksara, seni sastra, kesenian, dan kalender			
Jumlah				

$$\text{Nilai} = \frac{\sum n}{N} \times 100\%$$

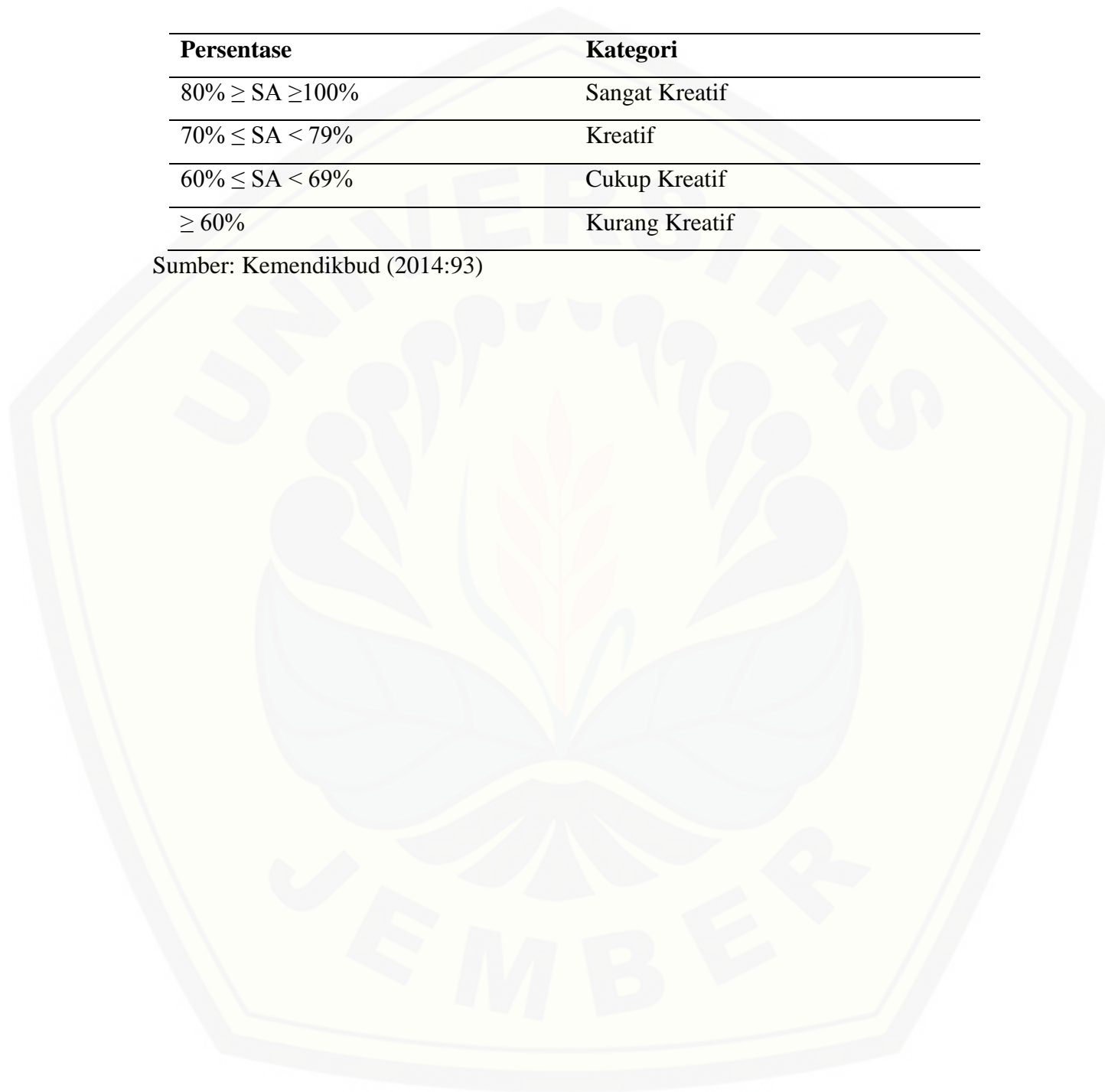
Keterangan:

 $\sum n$ = jumlah Ya

 N = jumlah pertanyaan

Persentase	Kategori
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \leq SA < 79\%$	Kreatif
$60\% \leq SA < 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

Sumber: Kemendikbud (2014:93)



Lampiran I. Instrumen Tes

I.1 Kisi-kisi Soal Siklus 1

Jenis Sekolah : SMA

Mapel : Sejarah

Kurikulum : Kurikulum 2013

Alokasi Waktu : 45 menit

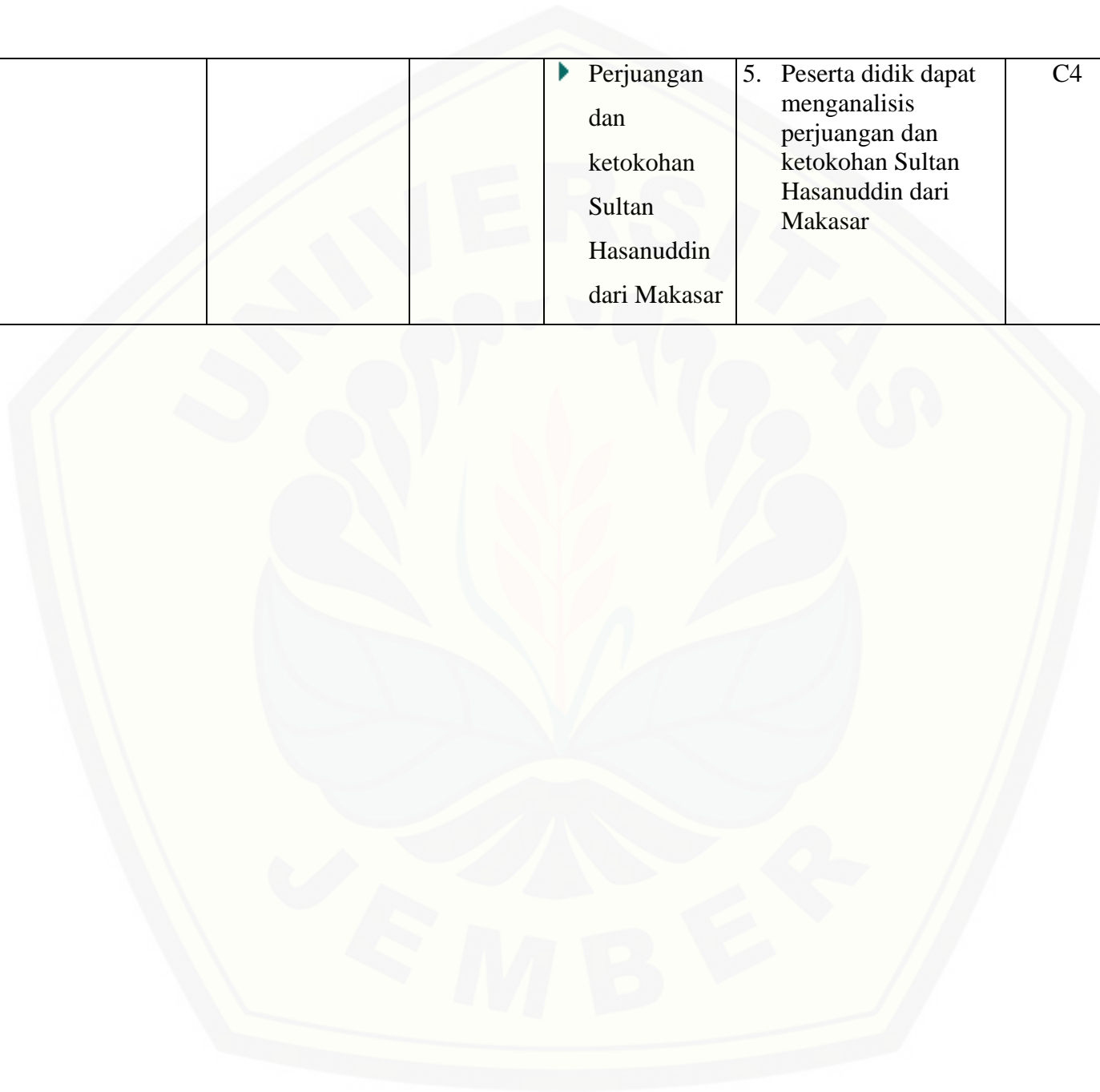
Jumlah Soal : 4

Penyusun : -

No	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kelas/ Semester	Materi	Indikator Soal	Kategori	Bentuk Tes	No Soal
	3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural	3.9 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada	XI IPS 1/2		Disajikan masalah tentang karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini., dengan tujuan pembelajaran :			

	pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.						
				► Proses Islamisasi di Kalimantan	1. Peserta didik dapat menganalisis proses Islamisasi di Kalimantan	C4	Uraian	1
				► Perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Kalimantan	2. Peserta didik dapat menganalisis perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Kalimantan	C4	Uraian	2
				► Proses Islamisasi di Sulawesi	3. Peserta didik dapat menganalisis proses Islamisasi di Sulawesi	C4	Uraian	3
				► Perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Sulawesi	4. Peserta didik dapat menganalisis perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Sulawesi	C4	Uraian	4

				<ul style="list-style-type: none">▶ Perjuangan dan ketokohan Sultan Hasanuddin dari Makasar	5. Peserta didik dapat menganalisis perjuangan dan ketokohan Sultan Hasanuddin dari Makasar	C4	Uraian	5
--	--	--	--	---	---	----	--------	---



I.2 Kisi-kisi Soal Siklus 2

Jenis Sekolah : SMA
 Mapel : Sejarah
 Kurikulum : Kurikulum 2013

Alokasi Waktu : 45 menit
 Jumlah Soal : 4
 Penyusun : -

No	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kelas/ Semester	Materi	Indikator Soal	Kategori	Bentuk Tes	No Soal
	3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan	3.2 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	X IPS 3/2		Disajikan masalah tentang karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini, dengan tujuan pembelajaran :			

	pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.							
				► Peran Istana dalam pengembangan tradisi keilmuan Islam di Nusantara	1. Peserta didik dapat menganalisis peran Istana dalam pengembangan tradisi keilmuan Islam di Nusantara	C4	Uraian	1 dan 2
				► Perkembangan tradisi keilmuan Islam di berbagai kerajaan di Nusantara	2. Peserta didik dapat menganalisis perkembangan tradisi keilmuan Islam di berbagai kerajaan di Nusantara	C4	Uraian	3,4, dan 5

I.3 Kisi-kisi Soal Siklus 3

Jenis Sekolah : SMA

Alokasi Waktu : 45 menit

Mapel : Sejarah

Jumlah Soal : 4

Kurikulum : Kurikulum 2013

Penyusun : -

No	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kelas/ Semester	Materi	Indikator Soal	Kategori	Bentuk Tes	No Soal
	3.Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	3.9 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	X IPS 3/2		Disajikan masalah tentang karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini, dengan tujuan pembelajaran :			
				► Perkembangan aksara dan seni sastra pada	1. Peserta didik dapat menganalisis perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam	C4	Uraian	1,3, dan 4

				zaman Islam				
				▶ Bentuk-bentuk kesenian rakyat pada zaman Islam	2. Peserta didik dapat menganalisis bentuk-bentuk kesenian rakyat pada zaman Islam	C4	Uraian	2
				▶ Penggunaan sistem kalender pada zaman Islam	3. Peserta didik dapat menganalisis penggunaan sistem kalender pada zaman Islam	C4	Uraian	5

I.4 Lembar Kartu Soal Siklus 1

Jenis Sekolah : SMA Negeri 1 Tenggarang
 Mata Pelajaran : Sejarah
 Bahan Kelas / Semester : X IPS 3 / Genap
 Bentuk Tes : Uraian
 Siklus ke- : 1

<p>Kompetensi Inti :</p> <p>3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>	<p>Sumber Buku :</p> <p>c. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p> <p>d. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p>		
<p>Kompetensi Dasar :</p> <p>3.9 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang</p>	<p>Rumus Butiran Soal</p> <table border="1" data-bbox="857 1587 1097 1717"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>1</td> </tr> </table>	No. Soal	1
No. Soal			
1			

masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	1. Analisis tentang proses Islamisasi di Kalimantan dan Sulawesi!
Materi : Proses Islamisasi di Kalimantan	
Indikator Soal : Peserta didik dapat menganalisis proses Islamisasi di Kalimantan	

Pedoman Penskoran

No.	Kunci / Kriteria Jawaban / Aspek yang Dinilai	Skor
1.	<p>a. Jalur pertama yang membawa Islam masuk ke tanah Borneo adalah jalur Malaka yang dikenal sebagai Kerajaan Islam setelah Perlak dan Pasai. Jatuhnya Malaka ke tangan penjajah Portugis kian membuat dakwah semakin menyebar. Para mubaligh-mubaligh dan komunitas Islam kebanyakan mendiami pesisir Barat Kalimantan. Jalur kedua yang digunakan menyebarkan dakwah Islam adalah para mubaligh yang dikirim dari Tanah Jawa. Ekspedisi dakwah ke Kalimantan ini menemui puncaknya saat Kerajaan Demak[9] berdiri. Demak mengirimkan banyak mubaligh ke negeri ini. Perjalanan dakwah pula yang akhirnya melahirkan Kerajaan Islam Banjar dengan ulama-ulamanya yang besar, salah satunya adalah Syekh Muhammad Arsyad Al-Banjari.</p> <p>b. Proses Islamisasi di Sulawesi Selatan sebenarnya telah berjalan sebelum awal abad ke-17. Atau sebelum kerajaan-kerajaan mengakui Islam sebagai agama resmi. Hal ini diindikasikan dengan adanya makam wali di Sulawesi Selatan, atau cerita rakyat maupun naskah kuno sebelumnya yang berkisar abad ke-13 dan 14. Gowa</p>	20

	<p>Tallo (Makassar) adalah simbol kekuatan politik dan militer kerajaan pada saat itu. Dan Luwu adalah simbol tradisi mistik. Islamnya kerajaan Makassar dengan Luwu adalah kemenangan besar dalam Islamisasi. Saat Dato' Patimang meminta Datu Luwu untuk menyebarkan Islam, Datu Luwu dengan rendah hati mengatakan bahwa di Gowalah kekuatan dan menganjurkan agar Islamisasi dilaksanakan oleh Gowa karena kekuatan politik dan militer yang dimilikinya. Gowa menyerang Siang dan Suppa yang sempat dikristenkan lalu diIslamkan. Kemudian kerajaan-kerajaan Ajatappareng (Sidenreng, Rappang) dan Mandar pada tahun 1605. Selanjutnya kerajaan Soppeng di Islamkan pada tahun 1607. Pasukan gabungan Soppeng dan Gowa menyerang Wajo dan Wajo pun diIslamkan pada tahun 1609. Selanjutnya, pasukan Gowa, Soppeng dan Wajo menyerang Bone pada tahun 1611. Takluknya Bone adalah dalam musu selleng "Perang Islamisasi" adalah pertanda masyarakat jazirah Sulawesi Selatan telah menerima Islam.</p>	
--	--	--

Skor Maksimum = 20

<p>Kompetensi Inti :</p> <p>3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab</p>	<p>Sumber Buku :</p> <p>a. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p> <p>b. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X.</p>
---	---

<p>fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>	<p>Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p>		
<p>Kompetensi Dasar : 3.9 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.</p>	<p>Rumus Butiran Soal</p> <table border="1" data-bbox="857 688 1097 814"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>2</td> </tr> </table> <p>2. Analisis tentang perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi!</p>	No. Soal	2
No. Soal			
2			
<p>Materi : Perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Kalimantan</p>			
<p>Indikator Soal : Peserta didik dapat menganalisis perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Kalimantan</p>			

Pedoman Penskoran

No.	Kunci / Kriteria Jawaban / Aspek yang Dinilai	Skor
1.	A. Dalam sumber-sumber sejarah di Sulawesi Selatan, dapat diketahui secara pasti kapan penguasa-penguasa masuk Islam. Hal ini disebabkan oleh Islamisasi yang terlambat. Dilaporkan bahwa awal pada abad ke-17 telah datang ke Sulawesi Selatan Tiga Datuk	20

(Dato Tallua atau Dato' Tellue) mereka adalah Dato 'ri Bandang, nama aslinya Abdul Makmur. Dato 'r Pattimang alias Sulaiman dan Dato 'ri Tiro alias Abdul Jawad. Tempat yang pertama mereka tuju ialah Luwu'. Mereka mengajak penguasa luwu La Patiware untuk masuk Islam. Ajakan mereka disambut baik oleh Raja Luwu La Patiware Daeng Parabung yang mengucapkan syahadat pada tanggal 15 atau 16 Ramadhan 1013 H / Pebruari 1605. Namanya kemudian diganti menjadi Sultan Muhammad. Selanjutnya, tiga Datuk berangkat menuju kerajaan kembar Gowa Tallo, yang dikenal dengan Makassar atau Ujung Pandang. Gowa Tallo merupakan kerajaan terkuat di Sulawesi Selatan pada waktu itu. Karena dakwah mereka, I Mallingkaang Daeng Manyonri Karaeng Katangka, penguasa Tallo dan perdana menteri Gowa, masuk Islam dengan diikuti beberapa anggota keluarganya. Ia melafazkan kalimat syahadat pada hari Jum'at tanggal 9 Jumadil Awal 1014 H / 22 September 1605 kemudian ia memakai nama Islam, Sultan Abdullah. Setelah masuk Islam. Ia mengajak penguasa muda Gowa yang juga kemenakannya. I Manga'rang Daeng Manrabbia untuk masuk Islam.

B. Di Kalimantan pelabuhan yang terkenal adalah Brunei. Oleh karena itu seluruh pulau itu dikenal dengan nama Brunei atau Borneo bagi orang-orang Portugis. Penyebaran Islam di Kalimantan Selatan banyak dilakukan oleh orang-orang Jawa. Jauh sebelum mencapai daerah ini, orang-orang Jawa berlayar kemudian menetap di Kalimantan Selatan. Penyebaran Islam di Kalimantan banyak dilakukan oleh para mubalig dari Jawa. Hal ini bisa terjadi karena hubungan masyarakat antara dua kepulauan sudah terjalin sejak masa pemerintahan Majapahit dengan Kerajaan Kutai. Oleh

	<p>karena itu para mubalig pada masa berikutnya hanya melanjutkan hubungan telah terjalin cukup lama. Diantara mubalig yang datang ke Kalimantan adalah Khatib Dayyan serta mubalig dari Banjar yaitu Muhammad Arsyad Al Banjari yang menegakkan tonggak ajaran Islam di Kalimantan pada abad ke-18 M.</p>	
--	--	--

Skor Maksimum = 20

<p>Kompetensi Inti :</p> <p>3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>	<p>Sumber Buku :</p> <p>a. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p> <p>b. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p>		
<p>Kompetensi Dasar :</p> <p>3.9 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukan contoh bukti-bukti yang</p>	<p>Rumus Butiran Soal</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">No. Soal</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> </tr> </table>	No. Soal	3
No. Soal			
3			

masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	3. Analisis tentang peranan tokoh-tokoh kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi!
Materi : Proses Islamisasi di Sulawesi	
Indikator Soal : Peserta didik dapat proses Islamisasi di Sulawesi	

Pedoman Penskoran

No.	Kunci / Kriteria Jawaban / Aspek yang Dinilai	Skor
1.	<p>a. Dato ri Bandang dan kawan-kawan</p> <p>Ada tiga mubalik asal Minangkabau yang merintis penyebaran Islam di Sulawesi Selatan. Mereka adalah Dato ri Bandang (Abdul Makmur Khatib Tunggal), Dato ri Patimang (Sulaiman Khatib Sulung), dan Dato ri Tiro (Jawad Khatib Bungsu). Dato ri Bandang bersama dengan Dato Suleman datang ke Kerajaan Gowa-Tallo untuk menyiarkan agama Islam. Mereka berdua dengan giat mengenalkan agama Islam dan seluk-beluknya kepada masyarakat setempat. Lambat laun, banyak masyarakat yang tertarik memeluk agama Islam. Setelah masuk Islam Sultan Gowa tersebut bergelar Sultan Alauddin.</p> <p>b. Sultan Alauddin</p> <p>Sultan Alauddin adalah raja Gowa ke-14. Beliau adalah raja Gowa pertama yang memeluk agama Islam. Beliau masuk Islam bersamaan dengan raja Tallo. Raja Tallo tersebut sekaligus menjadi Mangkubumi Kerajaan Gowa. Setelah masuk Islam, raja Tallo itu dinamai Sultan Abdullah Awwal</p>	20

al-Islam. Setelah Sultan Alauddin dan Mangkubuminya Sultan Abdullah Awwal al-Islam masuk Islam, berangsur-angsur rakyat Gowa-Tallo juga di-Islamkan. Sultan Alauddin juga berusaha menyebarkan Islam ke kerajaan tetangganya. Kerajaan-kerajaan yang berhasil di-Islamkan antara lain Kerajaan Soppeng (1607), Wajo (1610), dan Bone (1611). Beliau masih melanjutkan penyebaran Islam ke Buton, Dompu (Sumbawa), dan Kengkelu (Tambora, Sumbawa).

c. Tuan Tunggang Parangan

Tuan Tunggang Parangan adalah ulama yang menyebarkan agama Islam di Kerajaan Kutai Kertanegara di Kalimantan Timur. Awalnya di kerajaan ini ada dua ulama yang melakukan siar agama Islam yaitu Tuan Tunggang Parangan dan Dato ri Bandang. Namun setelah beberapa lama, Dato ri Bandang kembali ke Makasar (Kerajaan Gowa- Tallo) melanjutkan siar yang telah beliau rintis di sana. Tuan Tunggang Parangan tetap tinggal di Kutai. Berkat ajaran Tuan Tunggang Parangan, Raja Aji Mahkota memeluk Islam. Hal itu diikuti oleh putranya, Ai Di Langgar, yang menggantikan kedudukannya. Keislaman Raja Mahkota diikuti juga oleh pangeran, hulubalang, dan seluruh rakyat Kutai. Penduduk yang enggan masuk Islam semakin terdesak masuk ke pedalaman. Kerajaan Kutai Kertanegara berganti nama menjadi Kesultanan Kutai Kertanegara. Ajaran Islam berkembang pesat di kesultanan

	<p>ini. Raja memberlakukan undang-undang kesultanan yang berpedoman pada ajaran Islam.</p> <p>d. Sultan Zainal Abidin Zainal Abidin adalah raja Kerajaan Ternate (1486-1500). Beliau pernah pergi ke Giri, untuk belajar agama Islam. Ketika kembali dari Giri, beliau berusaha memasukkan ajaran Islam dalam pemerintahannya. Beliau juga berusaha memperluas pengajaran Islam untuk rakyat. Beliau mendirikan pesantren dan mendatangkan guru-guru (ulama) dari Jawa. Selain itu, Zainal Abidin juga berusaha menyebarkan Islam lewat ekspansi kekuasaannya.</p>	
--	--	--

Skor Maksimum = 20

<p>Kompetensi Inti :</p> <p>3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>	<p>Sumber Buku :</p> <p>a. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p> <p>b. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p>
--	---

<p>Kompetensi Dasar :</p> <p>3.9 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.</p>	<p>Rumus Butiran Soal</p> <table border="1" data-bbox="857 411 1097 541"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>4</td> </tr> </table> <p>4. Analisis nilai-nilai yang terkandung dalam peranan tokoh-tokoh kerajaan di Kalimantan dan Sulawesi!</p>	No. Soal	4
No. Soal			
4			
<p>Materi :</p> <p>Perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Sulawesi</p>			
<p>Indikator Soal :</p> <p>Perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Sulawesi</p>			

Pedoman Penskoran

No.	Kunci / Kriteria Jawaban / Aspek yang Dinilai	Skor
1.	1. Kemauan untuk menuntut ilmu setinggi-tingginya 2. Kemauan untuk menyebarkan Islam 3. Semangat tidak pantang menyerah 4. Semangat rela berkorban untuk kemaslahatan orang banyak	20

Skor Maksimum = 20

<p>Kompetensi Inti :</p> <p>3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang</p>	<p>Sumber Buku :</p> <p>a. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta:</p>
---	---

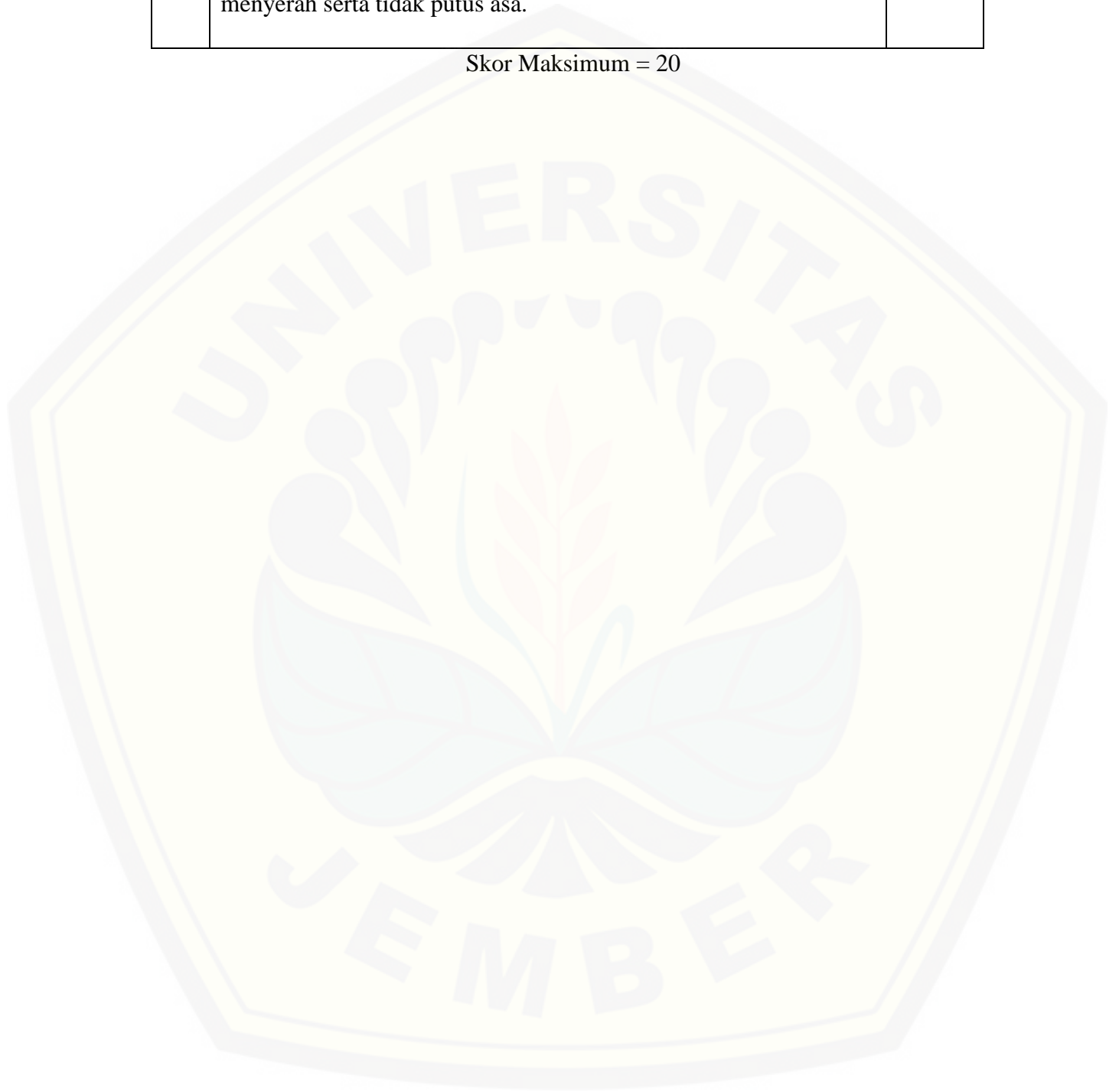
<p>ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>	<p>Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud b. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p>		
<p>Kompetensi Dasar : 3.9 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.</p>	<p>Rumus Butiran Soal</p> <table border="1" data-bbox="857 905 1097 1035"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>5</td> </tr> </table> <p>5. Analisis hikmah dari keteladanan para tokoh dan pemimpin kerajaan!</p>	No. Soal	5
No. Soal			
5			
<p>Materi : Perjuangan dan ketokohan Sultan Hasanuddin dari Makasar</p>			
<p>Indikator Soal : Peserta didik dapat menganalisis perjuangan dan ketokohan Sultan Hasanuddin dari Makasar</p>			

Pedoman Penskoran

No.	Kunci / Kriteria Jawaban / Aspek yang Dinilai	Skor
-----	---	------

1.	Keteladanan gigih dalam memperjuangkan agam islam dan pantang menyerah serta tidak putus asa.	20
----	---	----

Skor Maksimum = 20



I.5 Lembar Kartu Soal Siklus 2

Jenis Sekolah : SMA Negeri 1 Tenggarang
 Mata Pelajaran : Sejarah
 Bahan Kelas / Semester : XI IPS 1 / Genap
 Bentuk Tes : Uraian
 Siklus ke- : 2

<p>Kompetensi Inti :</p> <p>3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>	<p>Sumber Buku :</p> <p>a. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p> <p>b. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p> <p>c. Taufik Abdullah dan Adrian B. Lopian, Indonesia dalam Arus Sejarah, jilid III</p> <p>d. Sartono Kartodirdjo. Pengantar Sejarah Indonesia Baru 1500-1900 dari Emporium sampai Empirium</p>
<p>Kompetensi Dasar :</p> <p>3.9 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-</p>	<p>Rumus Butiran Soal</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>No. Soal</p> </div>

kerajaan islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	1
Materi : Peran Istana dalam pengembangan tradisi keilmuan Islam di Nusantara	1. Analisis peran Kesultanan Malaka dalam pengembangan jaringan keilmuan Islam
Indikator Soal : Peserta didik dapat menganalisis peran Istana dalam pengembangan tradisi keilmuan Islam di Nusantara	

Pedoman Penskoran

No.	Kunci / Kriteria Jawaban / Aspek yang Dinilai	Skor
1.	<p>Sebagai salah satu bandar ramai dikawasan timur, Malaka juga ramai dikunjungi oleh para pedagang Islam. Lambat laun, agama ini mudah menyebar di Malaka. Alam perkembangannya, Raja pertama Malaka, yaitu Parameswara akhirnya masuk Islam pada tahun 1414 M. dengan masuknya Raja kedalam agama Islam, maka Islam kemudian menjadi agama resmi di kerajaan Malaka, sehingga banyak rakyatnya yang ikut masuk Islam.</p> <p>Selanjutnya, Malaka menjadi pusat perkembangan agama Islam di Asia Tenggara, hingga mencapai puncak kejayaan dimasa pemerintahan Sultan Mansyur Syah (1459-1477). Kebesaran Malaka ini berjalan seiring dengan perkembangan agama Islam. Negeri-negeri yang berada dibawah taklukan Malaka banyak yang</p>	20

	<p>memeluk agama Islam. Untuk mempercepat proses penyebaran islam, maka dilakukan perkawinan antar keluarga.</p>	
--	--	--

Skor Maksimum = 20

<p>Kompetensi Inti :</p> <p>3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>	<p>Sumber Buku :</p> <p>a. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p> <p>b. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p> <p>c. Taufik Abdullah dan Adrian B. Lopian, Indonesia dalam Arus Sejarah, jilid III</p> <p>d. Sartono Kartodirdjo. Pengantar Sejarah Indonesia Baru 1500-1900 dari Emporium sampai Empirium</p>		
<p>Kompetensi Dasar :</p> <p>3.9 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.</p>	<p>Rumus Butiran Soal</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">No. Soal</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </table>	No. Soal	2
No. Soal			
2			

Materi : Peran Istana dalam pengembangan tradisi keilmuan Islam di Nusantara	2. Analisis peran perkembangan tradisi keilmuan Islam dalam proses integrasi Nusantara!
Indikator Soal : Peserta didik dapat menganalisis peran Istana dalam pengembangan tradisi keilmuan Islam di Nusantara	

Pedoman Penskoran

No.	Kunci / Kriteria Jawaban / Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Pengembangan tradisi keilmuan Islam juga berperan dalam proses integrasi Nusantara : Kerajaan-kerajaan Islam itu telah merintis terwujudnya idiom kultural yang sama yaitu Islam. Hal itu mendorong terjadinya interaksi budaya yang makin erat, sehingga akan mempercepat proses integrasi nusantara. Berkembangnya pendidikan dan pengajaran Islam, telah berhasil menyatukan wilayah Nusantara yang sangat luas. Dua hal yang mempercepat proses itu yaitu penggunaan aksara Arab dan bahasa Melayu sebagai bahasa pemersatu (lingua franca)	20

Skor Maksimum = 20

Kompetensi Inti : 3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan	Sumber Buku : a. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud b. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan
---	--

<p>kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>	<p>RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p> <p>c. Taufik Abdullah dan Adrian B. Lopian, Indonesia dalam Arus Sejarah, jilid III</p> <p>d. Sartono Kartodirdjo. Pengantar Sejarah Indonesia Baru 1500-1900 dari Emporium sampai Empirium</p>		
<p>Kompetensi Dasar :</p> <p>3.9 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.</p>	<p>Rumus Butiran Soal</p> <table border="1" data-bbox="857 905 1097 1035"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>3</td> </tr> </table> <p>3. Analisis alasan Samudera Pasai dan Aceh dikenal sebagai Serambi Mekah?</p>	No. Soal	3
No. Soal			
3			
<p>Materi :</p> <p>Perkembangan tradisi keilmuan Islam di berbagai kerajaan di Nusantara</p>			
<p>Indikator Soal :</p> <p>Peserta didik dapat menganalisis perkembangan tradisi keilmuan Islam di berbagai kerajaan di Nusantara</p>			

Pedoman Penskoran

No.	Kunci / Kriteria Jawaban / Aspek yang Dinilai	Skor
-----	---	------

1.	<p>A. Aceh merupakan daerah perdana masuk Islam di Nusantara, tepatnya di kawasan pantai Timur, Peureulak, dan Pasai. Dari Aceh Islam berkembang sangat cepat ke seluruh nusantara sampai ke Philipina. Mubaligh-mubaligh Aceh meninggalkan kampung halaman untuk menyebarkan agama Allah kepada manusia. Empat orang diantara Wali Songo yang membawa Islam ke Jawa berasal dari Aceh, yakni Maulana Malik Ibrahim, Sunan Ngampel, Syarif Hidayatullah, dan Syeikh Siti Jenar.</p> <p>B. Kerajaan Aceh Darussalam pernah mendapat pengakuan dari Syarif Makkah atas nama Khalifah Islam di Turki bahwa Kerajaan Aceh adalah “pelindung” kerajaan-kerajaan Islam lainnya di Nusantara. Karena itu seluruh sultan-sultan nusantara mengakui Sulatan Aceh sebagai “payung” mereka dalam menjalankan tugas kerajaan.</p>	20
----	---	----

Skor Maksimum = 20

<p>Kompetensi Inti :</p> <p>3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai</p>	<p>Sumber Buku :</p> <p>a. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p> <p>b. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p> <p>c. Taufik Abdullah dan Adrian B. Lopian,</p>
---	---

dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	Indonesia dalam Arus Sejarah, jilid III d. Sartono Kartodirdjo. Pengantar Sejarah Indonesia Baru 1500-1900 dari Emporium sampai Empirium		
Kompetensi Dasar : 3.9 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	Rumus Butiran Soal <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4</td> </tr> </table> <p>4. Analisis perkembangan keilmuan Islam dalam membantu penyebaran Islam di Nusantara!</p>	No. Soal	4
No. Soal			
4			
Materi : Perkembangan tradisi keilmuan Islam di berbagai kerajaan di Nusantara			
Indikator Soal : Peserta didik dapat menganalisis perkembangan tradisi keilmuan Islam di berbagai kerajaan di Nusantara			

Pedoman Penskoran

No.	Kunci / Kriteria Jawaban / Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Perkembangan lembaga pendidikan dan pengajaran di masjid-masjid kesultanan sangat ditentukan oleh dukungan penguasa. Sultan bukan saja mendanai kegiatan-kegiatan masjid, tetapi juga mendatangkan para ulama, baik dari mancanegara, terutama Timur Tengah, maupun dari kalangan ulama pribumi sendiri. Para ulama yang kemudian juga difungsikan sebagai pejabat-pejabat negara,	20

	<p>bukan saja memberikan pengajaran agama Islam di masjid-masjid negara, tetapi juga di istana sultan. Para sultan dan pejabat tinggi rupanya juga menimba ilmu dari para ulama. Seperti halnya yang terjadi di Kerajaan Islam Samudera Pasai dan Kerajaan Malaka. Keilmuan islam berkembang dan menyebar ke berbagai daerah dengan fungsi pendidikan dan dikelola oleh masyarakat secara swadaya. Ilmus islam yang diajarkan turut membantu menyebarkan ajaran-ajaran Islam kepada masyarakat sehingga menjadi tau akan Islam</p>	
--	--	--

Skor Maksimum = 20

<p>Kompetensi Inti :</p> <p>3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>	<p>Sumber Buku :</p> <p>a. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p> <p>b. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p> <p>c. Taufik Abdullah dan Adrian B. Lopian, Indonesia dalam Arus Sejarah, jilid III</p> <p>d. Sartono Kartodirdjo. Pengantar Sejarah Indonesia Baru 1500-1900 dari Emporium sampai Empirium</p>
<p>Kompetensi Dasar :</p>	

<p>3.9 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.</p>	<p>Rumus Butiran Soal</p> <table border="1" data-bbox="857 359 1097 485"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>5</td> </tr> </table> <p>5. Analisis model pendidikan Islam pada masa perkembangan kerajaan-kerajaan Islam waktu itu, masihkah keberlanjutannya berlangsung sampai sekarang?</p>	No. Soal	5
No. Soal			
5			
<p>Materi : Perkembangan tradisi keilmuan Islam di berbagai kerajaan di Nusantara</p>			
<p>Indikator Soal : Peserta didik dapat menganalisis perkembangan tradisi keilmuan Islam di berbagai kerajaan di Nusantara</p>			

Pedoman Penskoran

No.	Kunci / Kriteria Jawaban / Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Model pendidikan islam pada masa kerjaan islam adalah dengan mendirikan pesantren untuk mendidik pada santri. Sistem ini masih terus berlanjut hingga sekarang pada pondok-pondok	20

Skor Maksimum = 20

I.6 Lembar Kartu Soal Siklus 3

Jenis Sekolah : SMA Negeri 1 Tenggarang

Mata Pelajaran : Sejarah

Bahan Kelas / Semester : XI IPS 1 / Genap

Bentuk Tes : Uraian

Siklus ke- : 3

<p>Kompetensi Inti :</p> <p>3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>	<p>Sumber Buku :</p> <p>a. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p> <p>b. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p>		
<p>Kompetensi Dasar :</p> <p>3.9 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukan contoh bukti-bukti yang</p>	<p>Rumus Butiran Soal</p> <table border="1" data-bbox="857 1619 1097 1749"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>1</td> </tr> </table>	No. Soal	1
No. Soal			
1			

masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	1. Analisis tentang perkembangan sastra dalam budaya Islam!
Materi : Perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam	
Indikator Soal : Peserta didik dapat menganalisis perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam	

Pedoman Penskoran

No.	Kunci / Kriteria Jawaban / Aspek yang Dinilai	Skor
1.	<p>Seni sastra yang berkembang pada awal periode Islam adalah seni sastra yang berasal dari perpaduan sastra pengaruh Hindu – Budha dan sastra Islam yang banyak mendapat pengaruh Persia. Dengan demikian wujud akulturasi dalam seni sastra tersebut terlihat dari tulisan/ aksara yang dipergunakan yaitu menggunakan huruf Arab Melayu (Arab Gundul) dan isi ceritanya juga ada yang mengambil hasil sastra yang berkembang pada jaman Hindu.</p> <p>Seni sastra zaman Islam yang berkembang di Indonesia yang mendapat pengaruh dari Persia, seperti cerita-cerita tentang Amir Hamzah, Kalilah dan Dimnah, Bayan Budiman, Kisah 1001 malam (alf lailah wa lailah), dan Abu Nawas. Hampir semua cerita salinan itu dinamakan hikayat dan dimulai dengan nama Allah dan shalawat nabi. Kebanyakan hikayat ini tidak diketahui penyalinnya. Sementara seni sastra yang masih dipengaruhi oleh kebudayaan Hindu-Budha seperti Hikayat Pandawa Lima, Hikayat Sri Rama. Selain itu, kesusastraan Islam Indonesia adalah syair, di antara yang terkenal adalah syair sufi yang dikarang oleh Hamzah</p>	20

	Fansuri, seperti syair perahu. Syair lain sama saja, tidak diketahui pengarangnya.	
--	--	--

Skor Maksimum = 20

<p>Kompetensi Inti :</p> <p>3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>	<p>Sumber Buku :</p> <p>a. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p> <p>b. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p>		
<p>Kompetensi Dasar :</p> <p>3.9 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.</p>	<p>Rumus Butiran Soal</p> <table border="1" data-bbox="857 1423 1096 1554"> <tr> <td data-bbox="857 1423 1096 1486">No. Soal</td> </tr> <tr> <td data-bbox="857 1486 1096 1554">2</td> </tr> </table> <p>2. Analisis tentang bentuk-bentuk kesenian rakyat pada zaman Islam!</p>	No. Soal	2
No. Soal			
2			
<p>Materi :</p>			

Bentuk-bentuk kesenian rakyat pada zaman Islam	
Indikator Soal : Peserta didik dapat menganalisis bentuk-bentuk kesenian rakyat pada zaman Islam	

Pedoman Penskoran

No.	Kunci / Kriteria Jawaban / Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Akulturasi pada seni musik terlihat pada musik qasidah dan gamelan pada saat upacara Gerebeg Maulud. Di bidang seni tari terlihat pada tari Seudati yang diiringi sholawat nabi, kesenian Debus yang diawali dengan membaca Al Qur'an yang berkembang di Banten, Aceh, dan Minangkabau.	20

Skor Maksimum = 20

Kompetensi Inti : 3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai	Sumber Buku : a. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud b. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
--	--

dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah			
<p>Kompetensi Dasar :</p> <p>3.9 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.</p>	<p>Rumus Butiran Soal</p> <table border="1"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>3</td> </tr> </table> <p>3. Analisis tentang peranan bahasa Melayu pada zaman Islam!</p>	No. Soal	3
No. Soal			
3			
<p>Materi :</p> <p>Perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam</p>			
<p>Indikator Soal :</p> <p>Peserta didik dapat menganalisis perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam</p>			

Pedoman Penskoran

No.	Kunci / Kriteria Jawaban / Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Bahasa melayu digunakan hampir di semua pelabuhan-pelabuhan di Kepulauan Nusantara. Bahasa melayu sejak zaman kuno sudah menjadi bahasa resmi negara Melayu (Jambi). Pada masa kejayaan kerajaan Sriwijaya, bahasa melayu dijadikan bahasa resmi dan bahasa ilmu pengetahuan. Hal ini dapat dilihat dalam Prasasti Kedutaan Bukit tahun 683 M, Prasasti Tulang Tuo 684 M, Prasasti Kota kapur tahun 685, dan Prasasti Karang Berahi tahun 686 M. Para pedagang di daerah-daerah sebelah timur Nusantara, juga menggunakan bahasa Melayu sebagai bahasa pengantar. Dengan	20

	<p>demikian, berkembanglah bahasa Melayu ke seluruh Kepulauan Nusantara. Pada mulanya bahasa Melayu digunakan sebagai bahasa dagang. Akan tetapi lambat laun bahasa Melayu tumbuh menjadi bahasa perantara dan menjadi lingua franca di seluruh Kepulauan Nusantara. Di semenanjung Malaka (Malaysia seberang), pantai timur Pulau Sumatra, pantai barat Pulau Sumatra, Kepulauan Riau, dan pantai-pantai Kalimantan, penduduk menggunakan bahasa Melayu sebagai bahasa pergaulan. Masuk dan berkembangnya agama islam, mendorong perkembangan bahasa Melayu. Buku-buku agama dan tafsir Al-Qur'an juga mempergunakan bahasa Melayu</p>	
--	---	--

Skor Maksimum = 20

<p>Kompetensi Inti :</p> <p>3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>	<p>Sumber Buku :</p> <p>a. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p> <p>b. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p>
--	---

<p>Kompetensi Dasar :</p> <p>3.9 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.</p>	<p>Rumus Butiran Soal</p> <table border="1" data-bbox="857 415 1097 541"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>4</td> </tr> </table> <p>4. Analisis nilai-nilai yang terkandung dalam perkembangan sastra dalam budaya Islam!</p>	No. Soal	4
No. Soal			
4			
<p>Materi :</p> <p>Perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam</p>			
<p>Indikator Soal :</p> <p>Peserta didik dapat menganalisis perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam</p>			

Pedoman Penskoran

No.	Kunci / Kriteria Jawaban / Aspek yang Dinilai	Skor
1.	<p>a. nilai religious, Dalam masyarakat jawa terkenal terdapat kelompok yang agamis, dan kelompok masyarakat yang “<i>sinkrestis</i>” (menyatukan unsur agama dalam keyakinannya). kelompok ini selain yakin adanya Allah, mereka juga percaya bahwa nabi Muhamad adalah nabi Allah, dan kelompok ini disebut sebagai penganut agama islam (jawi), disebut agama jawi (<i>kejawen</i>) karna terselip keyakinan konsep Hindu-Budha yang berbau mistik.</p> <p>b. nilai sosial, Manusia selain sebagai makhluk individu juga sebagai makhluk sosial, jadi tidak akan terlepas hubungannya dengan manusia yang lain</p>	20

--	--	--

Skor Maksimum = 20

<p>Kompetensi Inti :</p> <p>3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>	<p>Sumber Buku :</p> <p>a. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p> <p>b. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud</p>		
<p>Kompetensi Dasar :</p> <p>3.9 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.</p>	<p>Rumus Butiran Soal</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">No. Soal</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5</td> </tr> </table> <p>5. Analisis tentang hikmah yang dipetik dari perkembangan sastra dalam budaya Islam!</p>	No. Soal	5
No. Soal			
5			
<p>Materi :</p> <p>Penggunaan sistem kalender pada zaman Islam</p>			

Indikator Soal : Peserta didik dapat menganalisis penggunaan sistem kalender pada zaman Islam	
--	--

Pedoman Penskoran

No.	Kunci / Kriteria Jawaban / Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Bahwa Islam masuk dengan masih membawa budaya lokal diakulturasikan dengan budaya Islam.	20

Skor Maksimum = 20

Lampiran J. Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran

J.1 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran Siklus 1

NO.	Aktivitas Pendidik	Ya	Tidak
1.	Pendidik membuka pelajaran dengan mempersiapkan peserta didik secara fisik dan psikis	√	
2.	Pendidik melakukan kegiatan apersepsi	√	
3.	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
4.	Pendidik menjelaskan langkah-langkah metode <i>discovery learning</i>	√	
5.	Pendidik membimbing peserta didik merumuskan masalah penelitian berdasarkan kejadian atau peristiwa yang disajikannya		√
6.	Pendidik membimbing peserta didik untuk mengajukan hipotesis terhadap masalah yang telah dirumuskan		√
7.	Pendidik membimbing peserta didik untuk merencanakan pemecahan masalah, membantu menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dan menyusun prosedur kerja yang tepat		√
8.	Pendidik membantu peserta didik melakukan pengamatan tentang hal-hal yang penting dan membantu mengumpulkan serta mengorganisasi data		√
9.	Pendidik membantu peserta didik menganalisis data untuk menemukan suatu konsep		√
10.	Pendidik bersama dengan peserta didik membuat kesimpulan berdasarkan materi dan penemuan konsep	√	
11.	Pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran yang berlangsung		√
12.	Pendidik merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas individu maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik	√	
13.	Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya		√

Keterangan :

Berilah tanda (√) sesuai dengan kegiatan yang dilakukan pendidik

Jember, Februari 2015

Observer

J.2 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran Siklus 2

NO.	Aktivitas Pendidik	Ya	Tidak
1.	Pendidik membuka pelajaran dengan mempersiapkan peserta didik secara fisik dan psikis	√	
2.	Pendidik melakukan kegiatan apersepsi	√	
3.	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
4.	Pendidik menjelaskan langkah-langkah metode <i>discovery learning</i>	√	
5.	Pendidik membimbing peserta didik merumuskan masalah penelitian berdasarkan kejadian atau peristiwa yang disajikannya		√
6.	Pendidik membimbing peserta didik untuk mengajukan hipotesis terhadap masalah yang telah dirumuskan		√
7.	Pendidik membimbing peserta didik untuk merencanakan pemecahan masalah, membantu menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dan menyusun prosedur kerja yang tepat		√
8.	Pendidik membantu peserta didik melakukan pengamatan tentang hal-hal yang penting dan membantu mengumpulkan serta mengorganisasi data		√
9.	Pendidik membantu peserta didik menganalisis data untuk menemukan suatu konsep	√	
10.	Pendidik bersama dengan peserta didik membuat kesimpulan berdasarkan materi dan penemuan konsep	√	
11.	Pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran yang berlangsung	√	
12.	Pendidik merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas individu maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik	√	
13.	Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya	√	

Keterangan :

Berilah tanda (√) sesuai dengan kegiatan yang dilakukan pendidik

Jember, Maret 2015

Observer

J.3 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran Siklus 3

NO.	Aktivitas Pendidik	Ya	Tidak
1.	Pendidik membuka pelajaran dengan mempersiapkan peserta didik secara fisik dan psikis	√	
2.	Pendidik melakukan kegiatan apersepsi	√	
3.	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
4.	Pendidik menjelaskan langkah-langkah metode <i>discovery learning</i>	√	
5.	Pendidik membimbing peserta didik merumuskan masalah penelitian berdasarkan kejadian atau peristiwa yang disajikannya		√
6.	Pendidik membimbing peserta didik untuk mengajukan hipotesis terhadap masalah yang telah dirumuskan	√	
7.	Pendidik membimbing peserta didik untuk merencanakan pemecahan masalah, membantu menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dan menyusun prosedur kerja yang tepat		√
8.	Pendidik membantu peserta didik melakukan pengamatan tentang hal-hal yang penting dan membantu mengumpulkan serta mengorganisasi data	√	
9.	Pendidik membantu peserta didik menganalisis data untuk menemukan suatu konsep	√	
10.	Pendidik bersama dengan peserta didik membuat kesimpulan berdasarkan materi dan penemuan konsep	√	
11.	Pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran yang berlangsung	√	
12.	Pendidik merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas individu maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik	√	
13.	Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya	√	

Keterangan :

Berilah tanda (√) sesuai dengan kegiatan yang dilakukan pendidik

Jember, April 2015

Observer

Lampiran K. Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik (Penilaian Proses)

K.1 Hasil Observasi Kreativitas Siklus 1 (Penilaian Proses)

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SIKLUS 1 PESERTA DIDIK
SMA Negeri 1 Tenggarang (Penilaian Proses)**

Berilah tanda (√) jika peserta didik memenuhi kriteria nilai pada masing-masing aspek tiap indikator di bawah ini:

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator kreativitas																Σ Skor setiap peserta didik	X Skor setiap peserta didik					
		A				Skor	B				Skor	C				Skor	D				Skor			
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1			2		3	4	
1	ABDI WICAKSONO			√		3		√			2				√		4			√		3	12	75
2	ADITYA KUNCAR WAHYUDI			√		3		√			2		√				2			√		3	10	62,5
3	AHMAD RAMADHAN JANUAR TRIANTO			√		3				√	4			√			3		√			2	12	75
4	AHMAD ZAINURI		√			2			√		3			√			3		√			2	10	62,5
5	AHMAD ZAINURI HARYANTO			√		3		√			2			√			3				√	4	12	75
6	ALAIKA RAHMATULLAH			√		3			√		3				√		4			√		3	13	81,25
7	AMINAH OKTARINA LIBRA AGUSTIN			√		3		√			2			√			3		√			2	10	62,5
8	ANISATUS SAKDIYAH			√		3			√		3				√		4			√		3	13	81,25
9	AYU WANDIRA			√		3			√		3			√			3			√		3	12	75
10	DANNY RISKIANTO TAKAR BESSY		√			2			√		3		√				2		√			2	9	56,25
11	DIANA MARTININGSIH			√		3		√			2		√				2			√		3	10	62,5

12	EKA RIZKI WAHYUNINGTIYAS		√	3		√	3		√	3		√	3	12	75			
13	FITRIH HANIFIAH M.	√		2		√	3		√	3		√	4	12	75			
14	FREDY HARDIANTO POMANTOW	√		2		√	3		√	3	√		2	10	62,5			
15	HAVIVAH HELMUJIANINGSARI		√	4		√	3		√	3	√		2	12	75			
16	IFAN SUSANDI		√	4	√		2		√	3		√	3	12	75			
17	JAMILATUS SAKINAH		√	3		√	4		√	3		√	3	13	81,25			
18	KINTAN FIRDAUS MAWADDAH		√	3		√	3		√	4	√		2	12	75			
19	M. FAJRI ARDI ANSYAH		√	3	√		2		√	3	√		2	10	62,5			
20	MEA PAHLEVI		√	3		√	4		√	3	√		2	12	75			
21	MOHAMMAD FIRMAN SYAH	√		2		√	3	√		2		√	3	10	62,5			
22	NOER HIDAYAT		√	3		√	3	√		2		√	4	12	75			
23	NOVI KUSUMA WARDANI		√	3		√	3		√	3		√	3	12	75			
24	RIZKY PELITA ANDANIA		√	3		√	3		√	4	√		2	12	75			
25	RIZQI DESITA PUTERI		√	3		√	3	√		2		√	3	11	68,75			
26	SITI AISYAH NOR FITRIYAH		√	3	√		2		√	3		√	4	12	75			
27	SITI ZAINURIL IMANIYAH		√	3		√	4		√	3		√	3	13	81,25			
Σ Skor Akhir				78					77					80			75	310
Persentase (%)				72,2 2					71,30					74,0 7			69,44	71,75

Keterangan Indikator Kreativitas:

- A. Selalu ingin tahu
- B. Kemampuan mencari jawaban
- C. Kemampuan menemukan gagasan baru
- D. Kemampuan bertanya

Rentang:

- 4 = Sangat Kreatif
- 3 = Kreatif
- 2 = Cukup Kreatif
- 1 = Kurang Kreatif

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Skor Akhir} &= \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\% \\ &= \frac{310}{432} \times 100\% \\ &= 71,76\% \end{aligned}$$

Keterangan :

SA = Skor akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Berdasarkan hasil analisis data siklus 1 peserta didik kelas X IPS 3 termasuk dalam kriteria kreativitas kreatif.

Kriteria kreativitas peserta didik adalah:

Persentase	Kategori
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \leq SA < 79\%$	Kreatif
$60\% \leq SA < 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

(Sumber: Kemendikbud, 2014:93)

Jumlah Persentase Kreativitas Peserta Didik Siklus 1

1. Indikator selalu ingin tahu = 72,22 %
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 5 peserta didik
 - Skor 3 = 20 peserta didik
 - Skor 4 = 2 peserta didik

2. Indikator kemampuan mencari jawaban = 71,30 %
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 8 peserta didik
 - Skor 3 = 15 peserta didik
 - Skor 4 = 4 peserta didik

3. Indikator kemampuan menemukan gagasan baru = 74,07 %
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 6 peserta didik
 - Skor 3 = 16 peserta didik
 - Skor 4 = 5 peserta didik

4. Indikator kemampuan bertanya = 69,44 %
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 10 peserta didik
 - Skor 3 = 13 peserta didik
 - Skor 4 = 4 peserta didik

Pedoman Kriteria Penilaian Kreativitas

No	Indikator	Kriteria	Skor
1.	Kemampuan Selalu ingin tahu	1. Selalu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	4
		2. Sering memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	3
		3. Kadang-kadang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	2
		4. Tidak pernah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	1
2.	Kemampuan mencari jawaban	1. Peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan	4
		2. Peserta didik cukup mampu mencari jawaban dari permasalahan	3
		3. Peserta didik kurang mampu mencari jawaban dari permasalahan	2
		4. Peserta didik tidak mampu mencari jawaban dari permasalahan	1
3.	Kemampuan menemukan gagasan baru	1. Selalu mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	4
		2. Sering mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	3
		3. Kadang-kadang mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	2
		4. Tidak pernah mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	1
4.	Kemampuan bertanya	1. Selalu mengajukan pertanyaan (minimal 4)	4
		2. Sering mengajukan pertanyaan (minimal 3)	3

3. Kadang-kadang mengajukan pertanyaan (minimal 2)	2
4. Tidak pernah mengajukan pertanyaan (minimal 1)	1



K.2 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus 2 (Penilaian Proses)

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SIKLUS 2 PESERTA DIDIK
SMA Negeri 1 Tenggarang (Penilaian Proses)

Berilah tanda (√) jika peserta didik memenuhi kriteria nilai pada masing-masing aspek tiap indikator di bawah ini:

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator kreativitas																Σ Skor setiap peserta didik	X Skor setiap peserta didik				
		A				Skor	B				Skor	C				Skor	D				Skor		
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1			2		3	4
1	ABDI WICAKSONO			√		3			√		3			√		3			√		3	12	75
2	ADITYA KUNCAR WAHYUDI			√		3			√		3		√			2				√	4	12	75
3	AHMAD RAMADHAN JANUAR TRIANTO			√		3				√	4			√		3			√		3	13	81,25
4	AHMAD ZAINURI			√		3			√		3			√		3		√			2	11	68,75
5	AHMAD ZAINURI HARYANTO			√		3			√		3			√		3				√	4	13	81,25
6	ALAIKA RAHMATULLAH			√		3				√	4			√		3			√		3	13	81,25
7	AMINAH OKTARINA LIBRA AGUSTIN			√		3		√			2			√		3			√		3	11	68,75
8	ANISATUS SAKDIYAH				√	4			√		3				√	4			√		3	14	87,5
9	AYU WANDIRA			√		3			√		3			√		3			√		3	12	75
10	DANNY RISKIANTO TAKAR BESSY			√		3			√		3			√		3		√			2	11	68,75
11	DIANA MARTININGSIH			√		3		√			2				√	4			√		3	12	75

12	EKA RIZKI WAHYUNINGTIYAS		√	3		√	4		√	3		√	3	13	81,25			
13	FITRIH HANIFIAH M.	√		2		√	3		√	3		√	4	12	75			
14	FREDY HARDIANTO POMANTOW		√	3	√		2		√	3		√	3	11	68,75			
15	HAVIVAH HELMUJIANINGSARI		√	3		√	3		√	3		√	4	13	81,25			
16	IFAN SUSANDI		√	3		√	3		√	3		√	3	12	75			
17	JAMILATUS SAKINAH			√	4		√	3		√	4		√	3	14	87,5		
18	KINTAN FIRDAUS MAWADDAH		√	3		√	3		√	3		√	3	12	75			
19	M. FAJRI ARDI ANSYAH		√	3	√		2		√	3		√	3	11	68,75			
20	MEA PAHLEVI			√	4		√	3		√	3		√	3	13	81,25		
21	MOHAMMAD FIRMAN SYAH		√	3		√	2		√	3		√	3	11	68,75			
22	NOER HIDAYAT		√	3		√	3		√	2		√	4	12	75			
23	NOVI KUSUMA WARDANI		√	3		√	4		√	3		√	3	13	81,25			
24	RIZKY PELITA ANDANIA		√	3		√	4		√	3		√	3	13	81,25			
25	RIZQI DESITA PUTERI		√	3		√	3		√	3		√	4	13	81,25			
26	SITI AISYAH NOR FITRIYAH		√	3		√	3		√	3		√	4	13	75			
27	SITI ZAINURIL IMANIYAH		√	3		√	4		√	3		√	4	14	87,5			
Σ Skor Akhir				83					82					82			87	334
Persentase (%)				76,8 5					75,92					75,9 2			80,55	77,31

Keterangan Indikator Kreativitas:

- A. Selalu ingin tahu
- B. Kemampuan mencari jawaban
- C. Kemampuan menemukan gagasan baru
- D. Kemampuan bertanya

Rentang:

- 4 = Sangat Kreatif
- 3 = Kreatif
- 2 = Cukup Kreatif
- 1 = Kurang Kreatif

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Skor Akhir} &= \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\% \\ &= \frac{334}{432} \times 100\% \\ &= 77,31\% \end{aligned}$$

Keterangan :

SA = Skor akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Berdasarkan hasil analisis data siklus 2 peserta didik kelas X IPS 3 termasuk dalam kriteria kreativitas kreatif.

Kriteria kreativitas peserta didik adalah:

Persentase	Kategori
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \leq SA < 79\%$	Kreatif
$60\% \leq SA < 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

(Sumber: Kemendikbud, 2014:93)

Jumlah Persentase Kreativitas Peserta Didik Siklus 2

1. Indikator selalu ingin tahu = 76,85 %
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 1 peserta didik
 - Skor 3 = 23 peserta didik
 - Skor 4 = 3 peserta didik

2. Indikator kemampuan mencari jawaban = 75,92 %
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 5 peserta didik
 - Skor 3 = 16 peserta didik
 - Skor 4 = 6 peserta didik

3. Indikator kemampuan menemukan gagasan baru = 75,92 %
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 2 peserta didik
 - Skor 3 = 22 peserta didik
 - Skor 4 = 3 peserta didik

4. Indikator kemampuan bertanya = 80,55 %
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 2 peserta didik
 - Skor 3 = 17 peserta didik
 - Skor 4 = 8 peserta didik

Pedoman Kriteria Penilaian Kreativitas

No	Indikator	Kriteria	Skor
1.	Kemampuan Selalu ingin tahu	1. Selalu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	4
		2. Sering memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	3
		3. Kadang-kadang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	2
		4. Tidak pernah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	1
2.	Kemampuan mencari jawaban	1. Peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan	4
		2. Peserta didik cukup mampu mencari jawaban dari permasalahan	3
		3. Peserta didik kurang mampu mencari jawaban dari permasalahan	2
		4. Peserta didik tidak mampu mencari jawaban dari permasalahan	1
3.	Kemampuan menemukan gagasan baru	1. Selalu mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	4
		2. Sering mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	3
		3. Kadang-kadang mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	2
		4. Tidak pernah mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	1
4.	Kemampuan bertanya	1. Selalu mengajukan pertanyaan (minimal 4)	4
		2. Sering mengajukan pertanyaan (minimal 3)	3

3. Kadang-kadang mengajukan pertanyaan (minimal 2)	2
4. Tidak pernah mengajukan pertanyaan (minimal 1)	1



K.3 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus 3 (Penilaian Proses)

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS PRA SIKLUS PESERTA DIDIK
SMA Negeri 1 Tenggarang (Penilaian Proses)**

Berilah tanda (√) jika peserta didik memenuhi kriteria nilai pada masing-masing aspek tiap indikator di bawah ini:

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator kreativitas																Σ Skor setiap peserta didik	X Skor setiap peserta didik				
		A				Skor	B				Skor	C				Skor	D				Skor		
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1			2		3	4
1	ABDI WICAKSONO			√		3			√		3				√	4			√		3	13	81,25
2	ADITYA KUNCAR WAHYUDI				√	4			√		3			√		3			√		3	13	81,25
3	AHMAD RAMADHAN JANUAR TRIANTO			√		3				√	4			√		3			√		3	13	81,25
4	AHMAD ZAINURI			√		3			√		3			√		3			√		3	12	75
5	AHMAD ZAINURI HARYANTO			√		3			√		3			√		3				√	4	13	81,25
6	ALAIKA RAHMATULLAH			√		3				√	4			√		3			√		3	13	81,25
7	AMINAH OKTARINA LIBRA AGUSTIN			√		3		√			2			√		3				√	4	12	75
8	ANISATUS SAKDIYAH				√	4			√		3				√	4			√		3	14	87,5
9	AYU WANDIRA			√		3			√		3			√		3			√		3	12	75
10	DANNY RISKIANTO TAKAR BESSY			√		3		√			2			√		3			√		3	11	68,75
11	DIANA MARTININGSIH			√		3			√		3			√		3			√		3	12	75
12	EKA RIZKI WAHYUNINGTIYAS			√		3			√		3			√		3				√	4	13	81,25
13	FITRIH HANIFIAH M.			√		3			√		3				√	4			√		3	13	81,25

14	FREDY HARDIANTO POMANTOW		√		2			√	3			√	3			√	3	11	68,75	
15	HAVIVAH HELMUJIANINGSARI			√	3				√	4			√	3			√	4	14	87,5
16	IFAN SUSANDI			√	3			√	3			√	3			√	4	13	81,25	
17	JAMILATUS SAKINAH			√	3			√	3				√	4			√	4	14	87,5
18	KINTAN FIRDAUS MAWADDAH				√	4			√	3			√	4			√	3	14	87,5
19	M. FAJRI ARDI ANSYAH			√	3			√	3			√	3			√	3	12	75	
20	MEA PAHLEVI				√	4			√	3			√	3			√	3	13	81,25
21	MOHAMMAD FIRMAN SYAH			√	3			√	3		√		2			√	3	11	68,75	
22	NOER HIDAYAT			√	3			√	3			√	3			√	4	13	81,25	
23	NOVI KUSUMA WARDANI			√	3				√	4			√	3			√	4	14	87,5
24	RIZKY PELITA ANDANIA			√	3				√	4			√	3			√	4	14	87,5
25	RIZQI DESITA PUTERI				√	4			√	3			√	3			√	4	14	87,5
26	SITI AISYAH NOR FITRIYAH			√	3			√	3			√	3			√	4	13	81,25	
27	SITI ZAINURIL IMANIYAH				√	4			√	3			√	3			√	4	14	87,5
Σ Skor Akhir					86			84			85			93			348			
Persentase (%)					79,6 3			77,77			78,7 0			86,11			80,55			

Keterangan Indikator Kreativitas:

- A. Selalu ingin tahu
- B. Kemampuan mencari jawaban
- C. Kemampuan menemukan gagasan baru
- D. Kemampuan bertanya

Rentang:

- 4 = Sangat Kreatif
- 3 = Kreatif
- 2 = Cukup Kreatif
- 1 = Kurang Kreatif

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Skor Akhir} &= \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\% \\ &= \frac{348}{432} \times 100\% \\ &= 80,55\% \end{aligned}$$

Keterangan :

SA = Skor akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Berdasarkan hasil analisis data siklus 2 peserta didik kelas X IPS 3 termasuk dalam kriteria kreativitas sangat kreatif.

Kriteria kreativitas peserta didik adalah:

Persentase	Kategori
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \leq SA < 79\%$	Kreatif
$60\% \leq SA < 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

(Sumber: Kemendikbud, 2014:93)

Jumlah Persentase Kreativitas Peserta Didik Siklus 2

1. Indikator selalu ingin tahu = 79,63 %
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 1 peserta didik
 - Skor 3 = 20 peserta didik
 - Skor 4 = 6 peserta didik

2. Indikator kemampuan mencari jawaban = 77,77 %
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 2 peserta didik
 - Skor 3 = 20 peserta didik
 - Skor 4 = 5 peserta didik

3. Indikator kemampuan menemukan gagasan baru = 78,70 %
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 1 peserta didik
 - Skor 3 = 21 peserta didik
 - Skor 4 = 5 peserta didik

4. Indikator kemampuan bertanya = 86,11 %
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 0 peserta didik
 - Skor 3 = 15 peserta didik
 - Skor 4 = 12 peserta didik

Pedoman Kriteria Penilaian Kreativitas

No	Indikator	Kriteria	Skor
1.	Kemampuan Selalu ingin tahu	1. Selalu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	4
		2. Sering memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	3
		3. Kadang-kadang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	2
		4. Tidak pernah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi baik ketika pembelajaran berlangsung maupun selesai	1
2.	Kemampuan mencari jawaban	1. Peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan	4
		2. Peserta didik cukup mampu mencari jawaban dari permasalahan	3
		3. Peserta didik kurang mampu mencari jawaban dari permasalahan	2
		4. Peserta didik tidak mampu mencari jawaban dari permasalahan	1
3.	Kemampuan menemukan gagasan baru	1. Selalu mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	4
		2. Sering mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	3
		3. Kadang-kadang mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	2
		4. Tidak pernah mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	1
4.	Kemampuan bertanya	1. Selalu mengajukan pertanyaan (minimal 4)	4
		2. Sering mengajukan pertanyaan (minimal 3)	3

3. Kadang-kadang mengajukan pertanyaan (minimal 2)	2
4. Tidak pernah mengajukan pertanyaan (minimal 1)	1



Lampiran L. Hasil Observasi Aspek Afektif**L.1 Hasil Observasi Aspek Afektif Siklus 1****HASIL OBSERVASI PENILAIAN DIRI (Afektif)****PESERTA DIDIK KELAS X IPS 3 SMA NEGER 1 TENGGARANG TAHUN AJARAN 2014/2015**

Berilah tanda (√) jika peserta didik memenuhi kriteria nilai pada masing-masing aspek tiap indikator dibawah ini:

No	Nama Peserta Didik											Σ Skor Setiap peserta didik	X Skor setiap peserta didik (%)		
		A		Skor	B		Skor	C		Skor	D			Skor	
		1	2		1	2		1	2		1				2
1	ABDI WICAKSONO		√	2	√		1		√	2		√	2	7	87,5%
2	ADITYA KUNCAR WAHYUDI		√	2	√		1	√		1	√		1	5	72,5%
3	AHMAD RAMADHAN JANUAR TRIANTO		√	2		√	2		√	2	√		1	7	87,5%
4	AHMAD ZAINURI	√		1		√	2		√	2	√		1	6	75%
5	AHMAD ZAINURI HARYANTO		√	2	√		1		√	2		√	2	7	87,5%
6	ALAIKA RAHMATULLAH		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
7	AMINAH OKTARINA LIBRA AGUSTIN		√	2	√		1		√	2	√		1	6	75%
8	ANISATUS SAKDIYAH		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
9	AYU WANDIRA		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
10	DANNY RISKIANTO TAKAR BESSY	√		1		√	2	√		1	√		1	5	72,5%
11	DIANA MARTININGSIH		√	2	√		1	√		1		√	2	6	75%

12	EKA RIZKI WAHYUNINGTIYAS		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
13	FITRIH HANIFIAH MEGARANI	√		1		√	2		√	2		√	2	7	87,5%
14	FREDY HARDIANTO POMANTOW	√		1		√	2		√	2	√		1	6	75%
15	HAVIVAH HELMUJIANINGSARI		√	2		√	2		√	2	√		1	7	87,5%
16	IFAN SUSANDI		√	2	√		1		√	2		√	2	7	87,5%
17	JAMILATUS SAKINAH		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
18	KINTAN FIRDAUS MAWADDAH		√	2		√	2		√	2	√		1	7	87,5%
19	M. FAJRI ARDI ANSYAH		√	2	√		1		√	2	√		1	6	75%
20	MEA PAHLEVI		√	2		√	2		√	2	√		1	7	87,5%
21	MOHAMMAD FIRMAN SYAH	√		1		√	2	√		1		√	2	6	75%
22	NOER HIDAYAT		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
23	NOVI KUSUMA WARDANI		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
24	RIZKY PELITA ANDANIA		√	2		√	2		√	2	√		1	7	87,5%
25	RIZQI DESITA PUTERI		√	2		√	2	√		1		√	2	7	87,5%
26	SITI AISYAH NOR FITRIYAH		√	2	√		1		√	2		√	2	7	87,5%
27	SITI ZAINURIL IMANIYAH		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
Σ Skor Akhir				49			46			49			43	187	
Persentase (%)				90,74%			85,18%			90,74%			79,63%	86,57	

*Adaptasi dari Kemendikbud, 2014:94

Keterangan Indikator penilaian diri

- A. Peserta didik memiliki rasa ingin tahu terhadap materi Islam masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi
- B. Peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan pendidik tentang Islam masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi
- C. Peserta didik mampu menemukan berbagai gagasan baru tentang Islam masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi
- D. Peserta didik mampu bertanya tentang materi Islam masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi

Rentang:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Skor Akhir} &= \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\% \\ &= \frac{187}{216} \times 100\% = 86,57 \%\end{aligned}$$

Keterangan :

SA = Skor akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

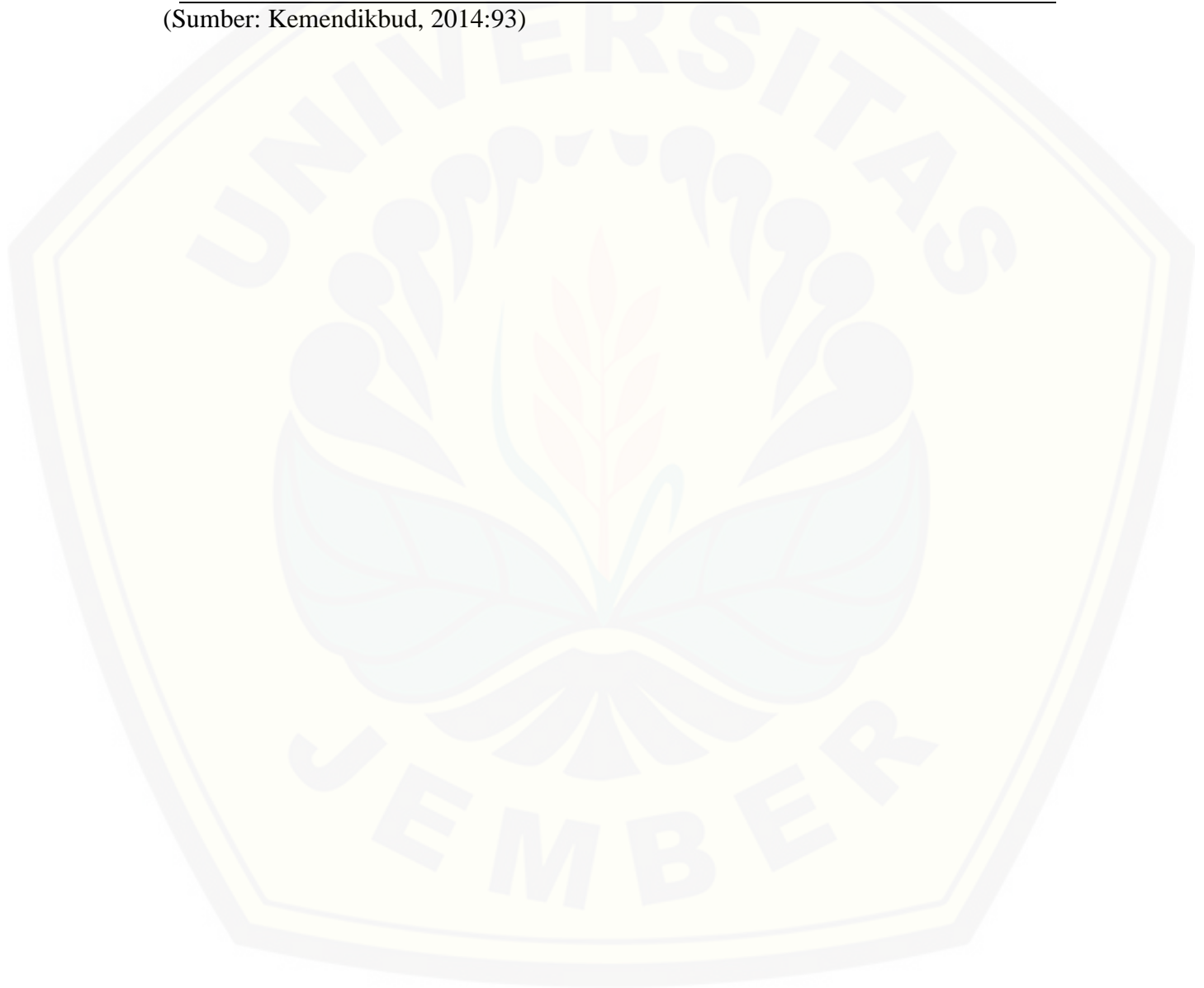
Sumber : Kemendikbud (2014: 93)

Berdasarkan hasil analisis data Siklus 1 peserta didik kelas X IPS 3 termasuk dalam kriteria kreativitas kurang sangat tinggi.

Kriteria kreativitas peserta didik adalah:

Persentase	Kategori
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Tinggi
$70\% \leq SA < 79\%$	Tinggi
$60\% \leq SA < 69\%$	Cukup
$\geq 60\%$	Rendah

(Sumber: Kemendikbud, 2014:93)



Jumlah persentase penilaian diri peserta didik siklus 1

1. Indikator peserta didik memiliki rasa ingin tahu terhadap materi Islam masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi = 90,74%

Skor 1 = 5 peserta didik

Skor 2 = 22 peserta didik

2. Indikator peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan pendidik tentang Islam masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi = 85,18%

Skor 1 = 8 peserta didik

Skor 2 = 19 peserta didik

3. Indikator peserta didik mampu menemukan berbagai gagasan baru tentang Islam masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi = 90,74%

Skor 1 = 5 peserta didik

Skor 2 = 22 peserta didik

4. Indikator peserta didik mampu bertanya tentang materi Islam masuk Istana Raja/ Kerajaan Islam di Kalimantan dan Sulawesi = 79,63%

Skor 1 = 11 peserta didik

Skor 2 = 16 peserta didik

L.2 Hasil Observasi Aspek Afektif Siklus 2

HASIL OBSERVASI PENILAIAN DIRI (Afektif)
PESERTA DIDIK KELAS X IPS 3 SMA NEGER 1 TENGGARANG TAHUN AJARAN 2014/2015

Berilah tanda (√) jika peserta didik memenuhi kriteria nilai pada masing-masing aspek tiap indikator dibawah ini:

No	Nama Peserta Didik													Σ Skor Setiap peserta didik	X Skor setiap peserta didik (%)
		A		Skor	B		Skor	C		Skor	D		Skor		
		1	2		1	2		1	2		1	2			
1	ABDI WICAKSONO		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
2	ADITYA KUNCAR WAHYUDI		√	2		√	2	√		1		√	2	7	87,5%
3	AHMAD RAMADHAN JANUAR TRIANTO		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
4	AHMAD ZAINURI		√	2		√	2		√	2	√		1	7	87,5%
5	AHMAD ZAINURI HARYANTO		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
6	ALAICA RAHMATULLAH		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
7	AMINAH OKTARINA LIBRA AGUSTIN		√	2	√		1		√	2		√	2	7	87,5%
8	ANISATUS SAKDIYAH		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
9	AYU WANDIRA		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
10	DANNY RISKIANTO TAKAR BESSY		√	2		√	2		√	2	√		1	7	87,5%
11	DIANA MARTININGSIH		√	2	√		1		√	2		√	2	7	87,5%
12	EKA RIZKI WAHYUNINGTIYAS		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%

13	FITRIH HANIFIAH MEGARANI	√		1		√	2		√	2		√	2	7	87,5%
14	FREDY HARDIANTO POMANTOW		√	2	√		1		√	2		√	1	6	75%
15	HAVIVAH HELMUJIANINGSARI		√	2		√	2		√	2	√		1	7	87,5%
16	IFAN SUSANDI		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
17	JAMILATUS SAKINAH		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
18	KINTAN FIRDAUS MAWADDAH		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
19	M. FAJRI ARDI ANSYAH		√	2	√		1		√	2		√	2	7	87,5%
20	MEA PAHLEVI		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
21	MOHAMMAD FIRMAN SYAH	√		1	√		1		√	2		√	2	7	87,5%
22	NOER HIDAYAT		√	2		√	2	√		1		√	2	7	87,5%
23	NOVI KUSUMA WARDANI		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
24	RIZKY PELITA ANDANIA		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
25	RIZQI DESITA PUTERI		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
26	SITI AISYAH NOR FITRIYAH		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
27	SITI ZAINURIL IMANIYAH		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
Σ Skor Akhir				52			49			52			50	203	
Persentase (%)				96,29%			90,74%			96,29%			92,59%	93,98	

*Adaptasi dari Kemendikbud, 2014:94

Keterangan Indikator penilaian diri

- A. Peserta didik memiliki rasa ingin tahu terhadap materi jaringan keilmuan di Nusantara (Islam)
- B. Peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan pendidik tentang jaringan keilmuan di Nusantara (Islam)
- C. Peserta didik mampu menemukan berbagai gagasan baru tentang perkembangan jaringan keilmuan di Nusantara (Islam)
- D. Peserta didik mampu bertanya tentang materi jaringan keilmuan di Nusantara (Islam)

Rentang:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Skor Akhir} &= \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\% \\ &= \frac{203}{216} \times 100\% = 93,98 \%\end{aligned}$$

Keterangan :

SA = Skor akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

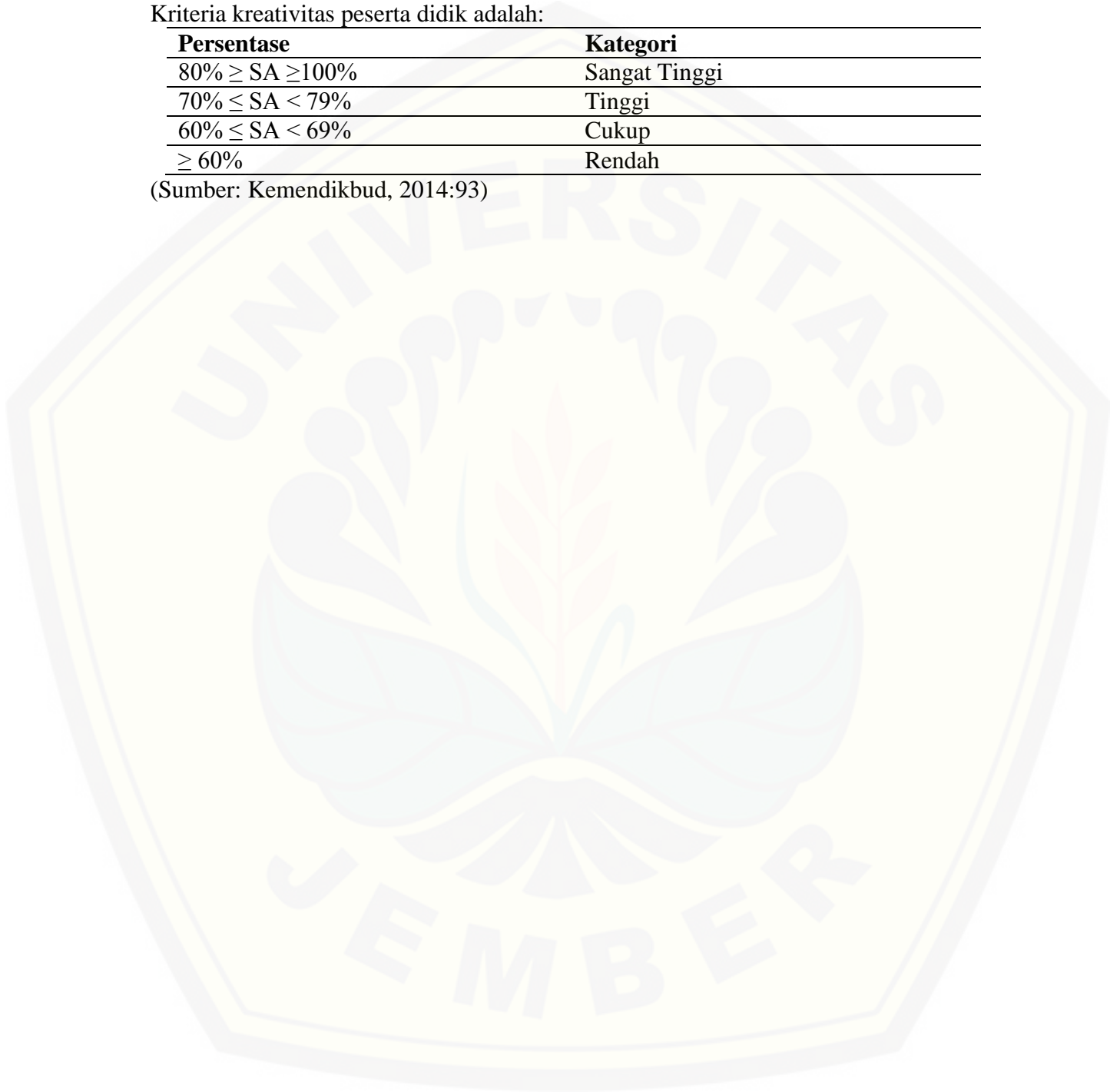
Sumber : Kemendikbud (2014: 93)

Berdasarkan hasil analisis data Siklus 1 peserta didik kelas X IPS 3 termasuk dalam kriteria kreativitas sangat tinggi.

Kriteria kreativitas peserta didik adalah:

Persentase	Kategori
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Tinggi
$70\% \leq SA < 79\%$	Tinggi
$60\% \leq SA < 69\%$	Cukup
$\geq 60\%$	Rendah

(Sumber: Kemendikbud, 2014:93)



Jumlah persentase penilaian diri peserta didik siklus 1

1. Indikator peserta didik memiliki rasa ingin tahu terhadap materi jaringan keilmuan di Nusantara (Islam) = 98,15%

Skor 1 = 1 peserta didik

Skor 2 = 26 peserta didik

2. Indikator peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan pendidik tentang jaringan keilmuan di Nusantara (Islam) = 90,74%

Skor 1 = 5 peserta didik

Skor 2 = 22 peserta didik

3. Indikator peserta didik mampu menemukan berbagai gagasan baru tentang perkembangan jaringan keilmuan di Nusantara (Islam) = 96,29%

Skor 1 = 2 peserta didik

Skor 2 = 25 peserta didik

4. Indikator peserta didik mampu bertanya tentang materi jaringan keilmuan di Nusantara (Islam) = 92,59%

Skor 1 = 4 peserta didik

Skor 2 = 23 peserta didik

L.3 Hasil Observasi Aspek Afektif Siklus 3

HASIL OBSERVASI PENILAIAN DIRI (Afektif)
PESERTA DIDIK KELAS X IPS 3 SMA NEGER 1 TENG GARANG TAHUN AJARAN 2014/2015

Berilah tanda (√) jika peserta didik memenuhi kriteria nilai pada masing-masing aspek tiap indikator dibawah ini:

No	Nama Peserta Didik													Σ Skor Setiap peserta didik	X Skor setiap peserta didik (%)
		A		Skor	B		Skor	C		Skor	D		Skor		
		1	2		1	2		1	2		1	2			
1	ABDI WICAKSONO		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
2	ADITYA KUNCAR WAHYUDI		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
3	AHMAD RAMADHAN JANUAR TRIANTO		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
4	AHMAD ZAINURI		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
5	AHMAD ZAINURI HARYANTO		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
6	ALAICA RAHMATULLAH		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
7	AMINAH OKTARINA LIBRA AGUSTIN		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
8	ANISATUS SAKDIYAH		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
9	AYU WANDIRA		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
10	DANNY RISKIANTO TAKAR BESSY		√	2	√		1		√	2	√		1	6	75%
11	DIANA MARTININGSIH		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
12	EKA RIZKI WAHYUNINGTIYAS		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%

13	FITRIH HANIFIAH MEGARANI		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
14	FREDY HARDIANTO POMANTOW	√		1		√	2		√	2		√	1	6	75%
15	HAVIVAH HELMUJIANINGSARI		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
16	IFAN SUSANDI		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
17	JAMILATUS SAKINAH		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
18	KINTAN FIRDAUS MAWADDAH		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
19	M. FAJRI ARDI ANSYAH		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
20	MEA PAHLEVI		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
21	MOHAMMAD FIRMAN SYAH		√	2	√		1		√	2	√		1	6	75%
22	NOER HIDAYAT		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
23	NOVI KUSUMA WARDANI		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
24	RIZKY PELITA ANDANIA		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
25	RIZQI DESITA PUTERI		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
26	SITI AISYAH NOR FITRIYAH		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
27	SITI ZAINURIL IMANIYAH		√	2		√	2		√	2		√	2	8	100%
Σ Skor Akhir				53			52			54			51	210	
Persentase (%)				98,15%			96,29%			100%			94,44%	97,22%	

*Adaptasi dari Kemendikbud, 2014:94

Keterangan Indikator penilaian diri

- A. Peserta didik memiliki rasa ingin tahu terhadap materi akulturasi dan perkembangan Budaya Islam/ aksara, seni sastra, kesenian, dan kalender
- B. Peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan pendidik tentang akulturasi dan perkembangan Budaya Islam/ aksara, seni sastra, kesenian, dan kalender
- C. Peserta didik mampu menemukan berbagai pengetahuan baru tentang akulturasi dan perkembangan budaya Islam/ aksara, seni sastra, kesenian, dan kalender
- D. Peserta didik mampu bertanya tentang materi akulturasi dan perkembangan budaya Islam/ aksara, seni sastra, kesenian, dan kalender

Rentang:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Skor Akhir} &= \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\% \\ &= \frac{210}{216} \times 100\% = 97,22\% \end{aligned}$$

Keterangan :

SA = Skor akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

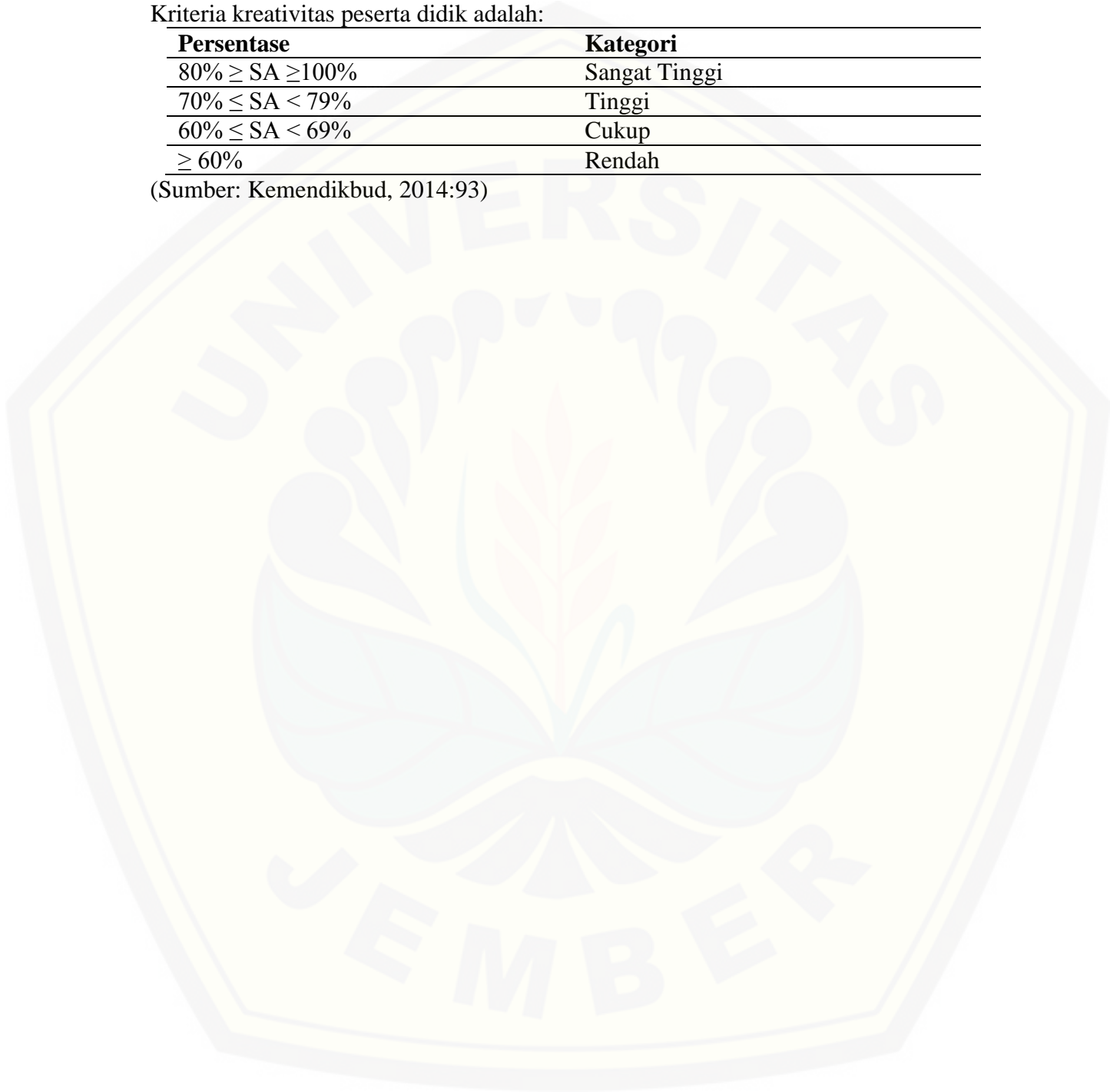
Sumber : Kemendikbud (2014: 93)

Berdasarkan hasil analisis data Siklus 1 peserta didik kelas X IPS 3 termasuk dalam kriteria kreativitas sangat tinggi.

Kriteria kreativitas peserta didik adalah:

Persentase	Kategori
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Tinggi
$70\% \leq SA < 79\%$	Tinggi
$60\% \leq SA < 69\%$	Cukup
$\geq 60\%$	Rendah

(Sumber: Kemendikbud, 2014:93)



Jumlah persentase penilaian diri peserta didik siklus 1

1. Indikator peserta didik memiliki rasa ingin tahu terhadap materi akulturasi dan perkembangan Budaya Islam/ aksara, seni sastra, kesenian, dan kalender = 98,15%

Skor 1 = 1 peserta didik

Skor 2 = 26 peserta didik

2. Indikator peserta didik mampu mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan pendidik tentang akulturasi dan perkembangan Budaya Islam/ aksara, seni sastra, kesenian, dan kalender = 96,29%

Skor 1 = 2 peserta didik

Skor 2 = 25 peserta didik

3. Indikator peserta didik mampu menemukan berbagai pengetahuan baru tentang akulturasi dan perkembangan budaya Islam/ aksara, seni sastra, kesenian, dan kalender = 100%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 27 peserta didik

4. Indikator peserta didik mampu bertanya tentang materi akulturasi dan perkembangan budaya Islam/ aksara, seni sastra, kesenian, dan kalender = 94,44%

Skor 1 = 3 peserta didik

Skor 2 = 24 peserta didik

Lampiran M. Hasil Tes Belajar Peserta Didik**M. 1 Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus 1****Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang**

KKM: 75

No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	ABDI WICAKSONO	L	72		√
2	ADITYA KUNCAR WAHYUDI	L	68		√
3	AHMAD RAMADHAN JANUAR TRIANTO	L	77	√	
4	AHMAD ZAINURI	L	65		√
5	AHMAD ZAINURI HARYANTO	L	75	√	
6	ALAIKA RAHMATULLAH	P	85	√	
7	AMINAH OKTARINA LIBRA AGUSTIN	P	82	√	
8	ANISATUS SAKDIYAH	P	68		√
9	AYU WANDIRA	P	85	√	
10	DANNY RISKIANTO TAKAR BESSY	L	55		√
11	DIANA MARTININGSIH	P	77	√	
12	EKA RIZKI WAHYUNINGTIYAS	P	68		√
13	FITRIH HANIFIAH MEGARANI	P	75	√	
14	FREDY HARDIANTO POMANTOW	L	62		√
15	HAVIVAH HELMUJIANINGSARI	P	72		√
16	IFAN SUSANDI	L	75	√	
17	JAMILATUS SAKINAH	P	85	√	
18	KINTAN FIRDAUS MAWADDAH	P	77	√	
19	M. FAJRI ARDI ANSYAH	L	68		√
20	MEA PAHLEVI	P	85	√	
21	MOHAMMAD FIRMAN SYAH	L	65		√
22	NOER HIDAYAT	L	65		√
23	NOVI KUSUMA WARDANI	P	85	√	
24	RIZKY PELITA ANDANIA	P	77	√	
25	RIZQI DESITA PUTERI	P	75	√	
26	SITI AISYAH NOR FITRIYAH	P	82	√	
27	SITI ZAINURIL IMANIYAH	P	87	√	
Jumlah			2012	16	11
Rata-rata			74,52		

$$\begin{aligned}\text{Nilai rata-rata kelas} &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \\ &= \frac{2012}{27} \\ &= 74,52\%\end{aligned}$$

Ketuntasan klasikal:

$$\begin{aligned}\text{Persentase ketuntasan} &= \frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\% \\ &= \frac{16}{27} \times 100\% \\ &= 59,26\%\end{aligned}$$

M. 2 Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus 2

Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang

KKM: 75

No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	ABDI WICAKSONO	L	77	√	
2	ADITYA KUNCAR WAHYUDI	L	75	√	
3	AHMAD RAMADHAN JANUAR TRIANTO	L	75	√	
4	AHMAD ZAINURI	L	72		√
5	AHMAD ZAINURI HARYANTO	L	82	√	
6	ALAIKA RAHMATULLAH	P	80	√	
7	AMINAH OKTARINA LIBRA AGUSTIN	P	85	√	
8	ANISATUS SAKDIYAH	P	72		√
9	AYU WANDIRA	P	85	√	
10	DANNY RISKIANTO TAKAR BESSY	L	68		√
11	DIANA MARTININGSIH	P	75	√	
12	EKA RIZKI WAHYUNINGTIYAS	P	77	√	
13	FITRIH HANIFIAH MEGARANI	P	75	√	
14	FREDY HARDIANTO POMANTOW	L	65		√
15	HAVIVAH HELMUJIANINGSARI	P	80	√	
16	IFAN SUSANDI	L	75	√	
17	JAMILATUS SAKINAH	P	82	√	
18	KINTAN FIRDAUS MAWADDAH	P	77	√	
19	M. FAJRI ARDI ANSYAH	L	65		√
20	MEA PAHLEVI	P	82	√	
21	MOHAMMAD FIRMAN SYAH	L	72		√
22	NOER HIDAYAT	L	77	√	
23	NOVI KUSUMA WARDANI	P	85	√	
24	RIZKY PELITA ANDANIA	P	80	√	
25	RIZQI DESITA PUTERI	P	77	√	
26	SITI AISYAH NOR FITRIYAH	P	80	√	
27	SITI ZAINURIL IMANIYAH	P	85	√	
Jumlah			2080	21	6
Rata-rata			77,03		

$$\begin{aligned}\text{Nilai rata-rata kelas} &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \\ &= \frac{2080}{27} \\ &= 77,03\%\end{aligned}$$

Ketuntasan klasikal:

$$\begin{aligned}\text{Persentase ketuntasan} &= \frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\% \\ &= \frac{21}{27} \times 100\% \\ &= 77,77\%\end{aligned}$$

M.3 Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus 3

Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang

KKM: 75

No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	ABDI WICAKSONO	L	85	√	
2	ADITYA KUNCAR WAHYUDI	L	80	√	
3	AHMAD RAMADHAN JANUAR TRIANTO	L	80	√	
4	AHMAD ZAINURI	L	77	√	
5	AHMAD ZAINURI HARYANTO	L	82	√	
6	ALAIKA RAHMATULLAH	P	80	√	
7	AMINAH OKTARINA LIBRA AGUSTIN	P	88	√	
8	ANISATUS SAKDIYAH	P	80	√	
9	AYU WANDIRA	P	85	√	
10	DANNY RISKIANTO TAKAR BESSY	L	72		√
11	DIANA MARTININGSIH	P	77	√	
12	EKA RIZKI WAHYUNINGTIYAS	P	88	√	
13	FITRIH HANIFIAH MEGARANI	P	85	√	
14	FREDY HARDIANTO POMANTOW	L	70		√
15	HAVIVAH HELMUJIANINGSARI	P	85	√	
16	IFAN SUSANDI	L	80	√	
17	JAMILATUS SAKINAH	P	85	√	
18	KINTAN FIRDAUS MAWADDAH	P	82	√	
19	M. FAJRI ARDI ANSYAH	L	77	√	
20	MEA PAHLEVI	P	85	√	
21	MOHAMMAD FIRMAN SYAH	L	72		√
22	NOER HIDAYAT	L	80	√	
23	NOVI KUSUMA WARDANI	P	82	√	
24	RIZKY PELITA ANDANIA	P	85	√	
25	RIZQI DESITA PUTERI	P	80	√	
26	SITI AISYAH NOR FITRIYAH	P	82	√	
27	SITI ZAINURIL IMANIYAH	P	92	√	
Jumlah			2196	24	3
Rata-rata			81,33		

$$\begin{aligned}\text{Nilai rata-rata kelas} &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \\ &= \frac{2196}{27} \\ &= 81,33\end{aligned}$$

Ketuntasan klasikal:

$$\begin{aligned}\text{Persentase ketuntasan} &= \frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\% \\ &= \frac{24}{27} \times 100\% \\ &= 88,88\end{aligned}$$

Lampiran N. Foto-foto Kegiatan



Gambar 1. Pendidik memberikan stimulation kepada peserta didik dalam proses pembelajaran



Gambar 2. Pendidik membimbing peserta didik dalam proses merumuskan masalah



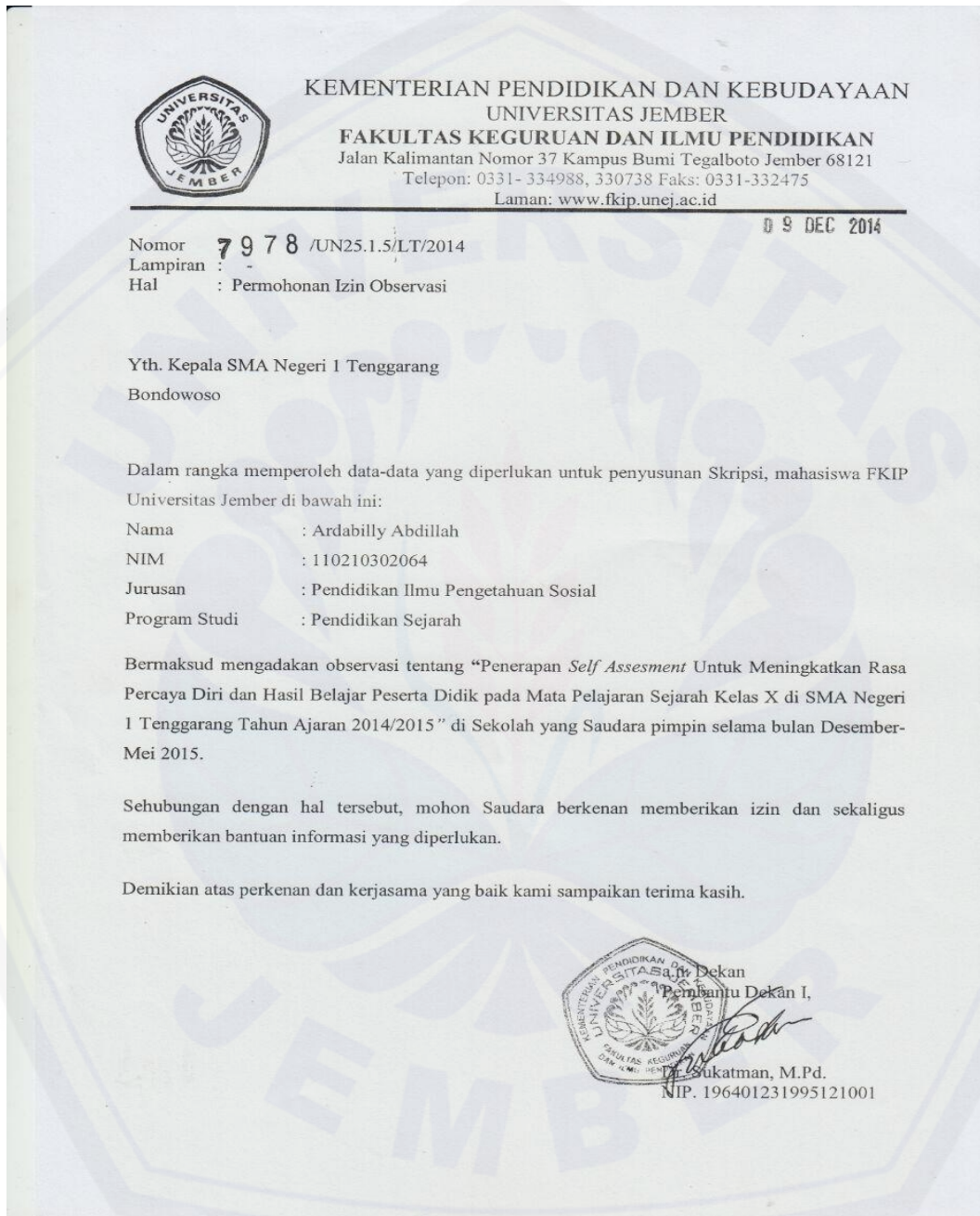
Gambar 3. Peserta didik mengumpulkan serta mengorganisasi data dan dipantau oleh observer.




Gambar 4. Peserta didik mengkomunikasikan hasil diskusi.

Lampiran O. Surat Ijin Observasi, Surat Ijin Penelitian, dan Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian

O.1 Lampiran Surat Ijin Observasi



 KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

09 DEC 2014

Nomor : 7978 /UN25.1.5/LT/2014
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Observasi

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Tenggarang
Bondowoso


Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Ardabilly Abdillah
NIM : 110210302064
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Bermaksud mengadakan observasi tentang “Penerapan *Self Assesment* Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 1 Tenggarang Tahun Ajaran 2014/2015” di Sekolah yang Saudara pimpin selama bulan Desember-Mei 2015.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.


Dekan
Pembantu Dekan I,
Sukatman, M.Pd.
NIP. 196401231995121001

O.2 Lampiran Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 1205 /UN25.1.5/LT/2015
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

25 FEB 2015

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Tenggarang
Bondowoso

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Ardabilly Abdillah
NIM : 110210302064
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Penerapan Model Discovery Learning Berbasis Student Self Assessment untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang Tahun Ajaran 2014/2015" di Sekolah yang Saudara pimpin selama bulan Maret – Mei 2015.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.


Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,

Dr. Sukatiman, M.Pd.
NIP. 196401231995121001



O.3 Lampiran Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian

 PEMERINTAH KABUPATEN BONDOWOSO
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 TENGGARANG
Jalan Raya Situbondo No. 96 Telepon 421580
KECAMATAN TENGGARANG
BONDOWOSO

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 072/145/430.10.1.24.001/2015

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MOH. YASIN, S.Pd
NIP. : 19550624 198102 1 003
Pangkat/Golongan : Pembina Utama Muda, IV/c
Jabatan : Kepala SMA Negeri 1 Tenggarang - Bondowoso


Menerangkan:

Nama : ARDABILLY ABDILLAH
NIM : 110210302064
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Topik / Judul : Penerapan Model Discovery Learning Berbasis Student Self Assessment
untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik
Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Tenggarang Tahun Ajaran 2014/2015.

Telah melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Tenggarang Kabupaten Bondowoso, pada tanggal
13 Maret s/d 24 April 2015.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bondowoso, 05 Mei 2015
KEPALA SMA NEGERI 1 TENGGARANG
KABUPATEN BONDOWOSO


MOH. YASIN, S.Pd
Pembina Utama Muda
NIP. 19550624 198102 1 003

