



**PENERAPAN METODE *ACCELERATED LEARNING* DISERTAI
MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
DAYA TARIK DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS X IPS 2 MAN 1 JEMBER
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh

**Iqbal Ubaidillah
NIM 130210302070**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**



**PENERAPAN METODE *ACCELERATED LEARNING* DISERTAI
MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
DAYA TARIK DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS X IPS 2 MAN 1 JEMBER
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

diajukan guna memenuhi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Studi Pendidikan Sejarah (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Iqbal Ubaidillah
NIM 130210302070**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**

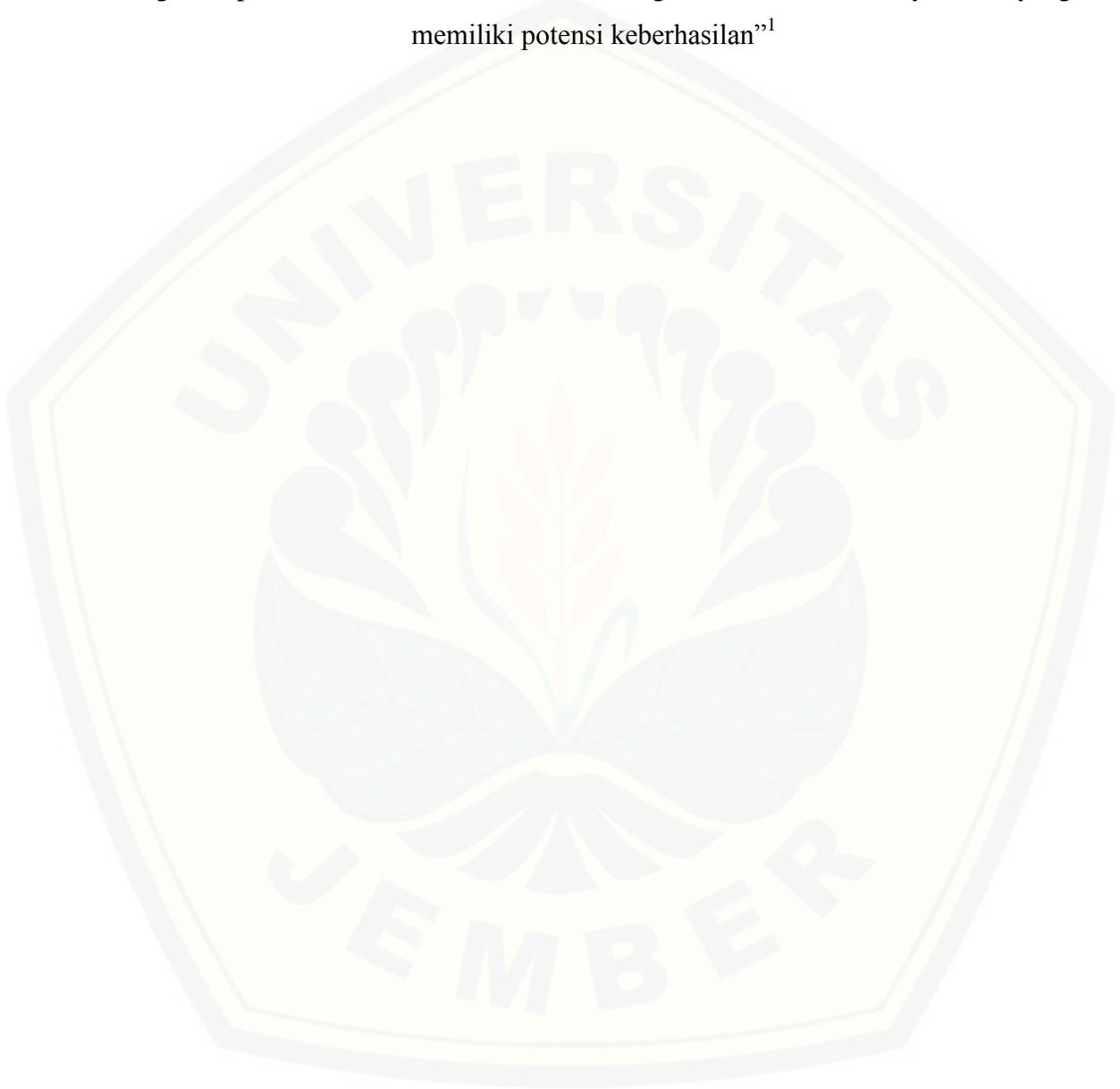
PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Sri Astutik dan Ayahanda (Alm.) Sanusi yang tercinta dan yang sangat saya banggakan, yang selalu memberi dukungan untuk masa depanku, yang selalu mendoakan, menjaga, serta mendampingi tanpa kenal lelah;
2. Guru-guru yang telah mendidiku sejak Taman Kanak-Kanak hingga Perguruan Tinggi;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember; dan
4. Teman-temanku baik yang senasib seperjuangan serta teman-temanku yang pernah mengisi waktunya bersamaku.

MOTO

“Segala keputusan memiliki risiko, ambillah segala risiko, namun hanya risiko yang memiliki potensi keberhasilan”¹



¹ Russel, L. 2012. The Accelerated Learning Fieldbook: Panduan Belajar Cepat Untuk Pelajar dan Umum. Bandung: Nusa Media. Hal. 22.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iqbal Ubaidillah

NIM : 130210302070

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Penerapan Metode *Accelerated Learning* disertai Media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Daya Tarik dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali telah tercantumkan sumbernya dalam mengutip substansi yang terkait, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan merupakan karya plagiat. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya secara sadar tanpa adanya paksaan dan tekanan dari pihak manapun serta bersedia menerima sanksi akademik apabila ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar

Jember, 12 Juni 2017

Yang menyatakan,

Iqbal Ubaidillah

NIM 130210302070

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE *ACCELERATED LEARNING* DISERTAI
MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
DAYA TARIK DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS X IPS 2 MAN 1 JEMBER
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh

Iqbal Ubaidillah
NIM 130210302070

Pembimbing:

Dosen Pembimbing I : Dr. Nurul Umamah, M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Dr. Mohamad Na'im, M.Pd.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Penerapan Metode *Accelerated Learning* disertai Media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Daya Tarik dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada:

Hari, tanggal : Senin, 12 Juni 2017

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

Dr. Nurul Umamah, M.Pd.
NIP 196902041993032008

Dr. Mohamad Na'im, M.Pd.
NIP 196603282000121001

Anggota I

Anggota II

Dr. Sri Handayani, M.M.
NIP 195201201985032002

Drs. Marjono, M.Hum.
NIP 196004221988021001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D.
NIP 196808021993031004

RINGKASAN

Penerapan Metode *Accelerated Learning* disertai Media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Daya Tarik dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017; Iqbal Ubaidillah, 130210302070; 2017: 205 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Pembelajaran sejarah memiliki tujuan penting yang harus dicapai, diantaranya ialah: (1) materi pelajaran sejarah harus dapat mengembangkan integritas dan jati diri dari peserta didik; (2) pembelajaran sejarah harus mampu menumbuhkan sikap positif dan daya inovatif; (3) pembelajaran sejarah harus menumbuhkan rasa kompetitif di dalam kelas dengan perencanaan yang baik; (4) pembelajaran sejarah perlu membuat peserta didik dapat mengembangkan motivasi belajarnya. Melihat hal tersebut, maka kondisi ideal dalam pembelajaran sejarah diantaranya ialah dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Fakta di sekolah, berdasarkan hasil penelitian pra-siklus kondisi yang ada di kelas X IPS 2 MAN 1 Jember adalah sebagai berikut: (1) peserta didik yang menghargai pelajaran sejarah = 61,2%; (2) komitmen atau keinginan lebih untuk terus mempelajari sejarah = 48,1%; (3) peserta didik yang termotivasi disaat pembelajaran = 61,8%; (4) perhatian peserta didik terhadap pelajaran sejarah = 67,8%; (5) keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran = 65,8%; dan (6) ketuntasan hasil belajar peserta didik pada ulangan harian = 28,2%. Kondisi yang ada di kelas tersebut memiliki permasalahan terkait daya tarik dan hasil belajar. Hal tersebut didasarkan pada indikator daya tarik yang ada serta ketuntasan hasil belajar yang tergolong rendah. Berdasarkan kajian teori para ahli permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menerapkan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah: (1) bagaimanakah penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* dapat meningkatkan daya tarik; dan (2) bagaimanakah penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 MAN 1 Jember. Tujuan dalam penelitian ini ialah: (1) untuk menganalisis peningkatan daya tarik mata pelajaran sejarah dengan menerapkan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle*; dan (2) untuk menganalisis peningkatan hasil belajar mata pelajaran sejarah dengan menerapkan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle*. Penelitian ini bermanfaat untuk beberapa pihak diantaranya: bagi peserta didik, pendidik, peneliti lain, dan bagi sekolah yang dijadikan tempat penelitian. Objek penelitian ini ialah kelas X IPS 2 MAN 1 jember dengan jumlah peserta didik sebanyak 38 anak. Model penelitian yang digunakan ialah model *action research* Kemmis & Taggart. Metode pengumpulan data yang digunakan ialah: observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah: (1) ketuntasan klasikal daya tarik pra-siklus = 60,9% meningkat 18,2% menjadi 79,1% pada siklus I, siklus I = 79,1% meningkat 6% menjadi 85,1% pada siklus II, siklus II = 85,1% meningkat 3,8% menjadi 88,9% pada siklus III; dan (2) ketuntasan hasil belajar pra-siklus = 28,2% meningkat 56% menjadi 84,2% pada siklus I, siklus I = 84,2% meningkat 13,2% menjadi 97,4% pada siklus II, siklus II = 97,4% meningkat 2,6% menjadi 100% pada siklus III. Kesimpulan dari penelitian ini ialah penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* dapat meningkatkan daya tarik dan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember. Penggunaan metode disertai media ini tepat untuk digunakan di kelas X pada khususnya, dan pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) atau yang sederajat pada umumnya. Pada penelitian ini memiliki kelemahan dari segi manajemen waktu, sehingga untuk peneliti selanjutnya saya rekomendasikan untuk dikembangkan menjadi lebih baik lagi kedepannya.

PRAKATA

Alhamdulillahirabbil' alamin, atas segala rahmat, hidayah, serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini berupa skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada program studi pendidikan sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember yang berjudul "Penerapan Metode *Accelerated Learning* disertai Media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Daya Tarik dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017".

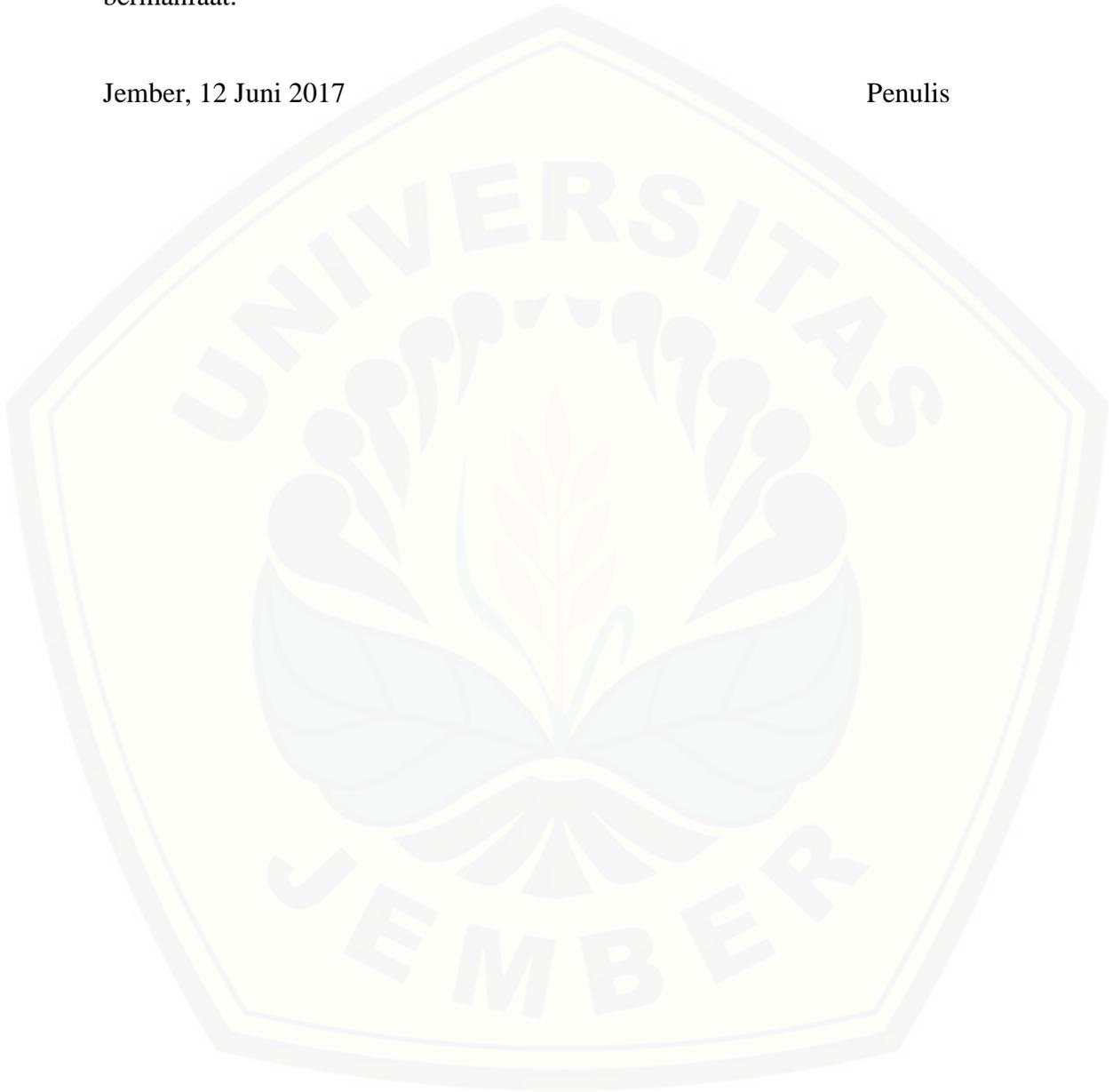
Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Sukidin, M.Pd., selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial;
4. Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Sejarah sekaligus dosen pembimbing I serta Dr. Mohamad Na'im M.Pd., selaku dosen pembimbing II;
5. Dr. Sri Handayani, M.M., selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen penguji I serta Drs. Marjono, M.Hum., selaku dosen penguji II;
6. Kepala sekolah MAN 1 Jember, pendidik sejarah di MAN 1 Jember khususnya Dra. Lilik Suhartini, serta seluruh staf dan pegawai MAN 1 Jember;
7. Ibunda Sri Astutik dan Ayahanda (Alm.) Sanusi yang selalu memberikan semangat, doa, dan kasih sayangnya hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
8. Teman seperjuanganku khususnya peneliti PTK dan rekan-rekanku yang turut memberikan sumbangsihnya selama menyelesaikan skripsi ini;
9. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu

Penulis juga menerima kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 12 Juni 2017

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Pembelajaran Sejarah	9
2.2 Metode <i>Accelerated Learning</i> disertai <i>Media Crossword Puzzle</i> ..	13
2.2.1 Metode <i>Accelerated Learning</i>	13
2.2.2 <i>Media Crossword Puzzle</i>	21
2.3 Daya Tarik Belajar	25

2.4 Hasil Belajar	29
2.5 Metode <i>Accelerated Learning</i> disertai Media <i>Crossword Puzzle</i> untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar.....	33
2.6 Metode <i>Accelerated Learning</i> disertai Media <i>Crossword Puzzle</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar.....	35
2.7 Penelitian-Penelitian yang Relevan	37
2.8 Kerangka Berpikir	40
2.9 Hipotesis Tindakan	47
BAB 3. METODE PENELITIAN	48
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	48
3.2 Subjek Penelitian	48
3.3 Definisi Operasional.....	49
3.4 Jenis dan Pendekatan Penelitian	50
3.5 Rancangan Penelitian	51
3.6 Prosedur Penelitian.....	53
3.6.1 Pelaksanaan Siklus I	55
3.6.2 Pelaksanaan Siklus II	58
3.6.3 Pelaksanaan Siklus III.....	61
3.7 Teknik Pengumpulan Data	64
3.8 Analisis Data.....	66
3.9 Indikator Keberhasilan	68
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	69
4.1 Hasil Penelitian.....	69
4.1.1 Hasil Penelitian Pra-Siklus	69
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus I.....	73
4.1.3 Hasil Penelitian Siklus II	76
4.1.4 Hasil Penelitian Siklus III	79
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	82
4.2.1 Peningkatan Daya Tarik Peserta Didik Kelas X IPS 2 MAN	

1 Jember dengan Menggunakan Metode <i>Accelerated Learning</i> disertai media <i>Crossword Puzzle</i>	82
4.2.2 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X IPS 2 MAN	
1 Jember dengan Menggunakan Metode <i>Accelerated Learning</i> disertai media <i>Crossword Puzzle</i>	86
BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN	90
5.1 Simpulan	90
5.2 Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	92

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Teori daya tarik	26
2.2 Kerangka berpikir.....	47
3.1 Model <i>action research</i> Kemmis & Taggart	52
4.1 Persentase daya tarik belajar peserta didik pra-siklus.....	71
4.2 Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pra-siklus	72
4.3 Persentase daya tarik belajar peserta didik siklus I.....	74
4.4 Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik siklus I.....	75
4.5 Persentase daya tarik belajar peserta didik siklus II.....	77
4.6 Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik siklus II.....	78
4.7 Persentase daya tarik belajar peserta didik siklus III	80
4.8 Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik siklus III	81
4.9 Peningkatan daya tarik belajar tiap siklus.....	83
4.10 Peningkatan hasil belajar tiap siklus	87

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Keunggulan <i>accelerated learning</i> dalam pembelajaran.....	14
3.1 Kriteria daya tarik belajar peserta didik	67
3.2 Kriteria hasil belajar peserta didik	68
4.1 Hasil observasi daya tarik belajar pra-siklus.....	70
4.2 Ketuntasan hasil belajar pra-siklus.....	72
4.3 Hasil observasi daya tarik belajar siklus I.....	73
4.4 Ketuntasan hasil belajar siklus I.....	74
4.5 Hasil observasi daya tarik belajar siklus II	77
4.6 Ketuntasan hasil belajar siklus II	78
4.7 Hasil observasi daya tarik belajar siklus III	80
4.8 Ketuntasan hasil belajar siklus III.....	81
4.9 Peningkatan daya tarik belajar tiap siklus.....	82
4.10 Perolehan hasil belajar tiap siklus	87

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matrik Penelitian	97
Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data	99
Lampiran C. Lembar Wawancara	101
C.1 Pedoman Wawancara	101
C.1.1 Pedoman Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan.....	101
C.1.2 Pedoman Wawancara Pendidik Setelah Tindakan.....	101
C.2 Hasil Wawancara	102
C.2.1 Hasil Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan	102
C.2.2 Hasil Wawancara Pendidik Setelah Tindakan	103
Lampiran D. Hasil Belajar Pra-Siklus.....	105
Lampiran E.1 Lembar Observasi Pendidik Selama Pembelajaran di Kelas (Pra-Siklus).....	107
Lampiran E.2 Lembar Observasi Daya Tarik Peserta Didik (Pra-Siklus)	109
Lampiran F. Angket Daya Tarik Peserta Didik	111
Lampiran G. Silabus Pembelajaran.....	112
Lampiran H. Rencana Perbaikan Pembelajaran.....	117
H.1 RPP Siklus I.....	117
H.2 RPP Siklus II.....	136
H.3 RPP Siklus III	158
Lampiran I. Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Per Siklus	179
I.1 Hasil Observasi Pendidik Selama Pembelajaran pada Siklus I	179
I.2 Hasil Observasi Pendidik Selama Pembelajaran pada Siklus II.....	180
I.3 Hasil Observasi Pendidik Selama Pembelajaran pada Siklus	

III.....	181
Lampiran J. Hasil Observasi Daya Tarik Belajar Peserta didik.....	182
J.1 Hasil Observasi Daya Tarik Belajar Peserta Didik Siklus I.....	182
J.2 Hasil Observasi Daya Tarik Belajar Peserta Didik Siklus II	184
J.3 Hasil Observasi Daya Tarik Belajar Peserta Didik Siklus III ...	186
Lampiran K. Hasil Belajar Siklus I – Siklus III.....	188
K.1 Hasil Belajar Siklus I	188
K.2 Hasil Belajar Siklus II.....	190
K.3 Hasil Belajar Siklus III.....	192
Lampiran L. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	194

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan. Pembelajaran sejarah akan membuat rasa empati (*emphatic awarenes*) peserta didik tumbuh, yakni diantaranya sikap empati dan toleransi terhadap orang lain yang juga disertai dengan kemampuan mental dan sosial guna mengembangkan imajinasi dan sikap kreatif, inovatif, serta partisipatif. Hal inilah yang menjadi tugas pokok dari pembelajaran sejarah yakni dalam rangka membentuk *character building* peserta didik (Aman, 2011:2). Melihat hal demikian, menunjukkan bahwa sejarah merupakan salah satu pelajaran yang perlu mendapat perhatian khusus sehingga sesuatu yang diharapkan dari pembelajaran sejarah itu dapat tercapai. Oleh karena itu, diskusi mengenai tujuan pembelajaran sejarah di sekolah dan perubahan yang perlu dilakukan dalam pembelajaran sejarah sering dilakukan guna perbaikan dalam pembelajaran sejarah (Kochhar, 2008:20). Salah satu pesan dari sang proklamator negara Indonesia yakni Ir. Soekarno mengatakan bahwa jangan sekali-kali melupakan sejarah atau yang lebih sering dikenal dengan singkatan “jas merah”, menandakan bahwa pelajaran sejarah merupakan hal penting yang perlu kita pelajari.

Pembelajaran sejarah memiliki beberapa tuntutan yang harus dicapai. Tuntutan tersebut antara lain: (1) materi pelajaran sejarah harus dapat mengembangkan integritas dan jati diri dari peserta didik, hal ini akan membentuk sikap nasionalisme, sikap kebhinnekaan, toleransi, dan sikap-sikap positif lainnya; (2) pelajaran sejarah mampu menumbuhkan sikap positif dan daya inovatif, hal ini dapat dicapai dengan penciptaan iklim kelas yang kondusif sehingga peserta didik terdorong untuk mengembangkan diri; (3) pembelajaran harus dilaksanakan secara terencana sehingga rasa kompetitif dapat muncul di dalam kelas; (4) pembelajaran sejarah perlu membuat peserta didik dapat mengembangkan motivasi belajarnya, hal ini dapat dipacu dengan pemikiran yang logis dan sistematis; dan (5) pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik harus berorientasi pada tujuan melalui kinerja

pendidik yang baik (Aman, 2011:7-10). Tuntutan-tuntutan pembelajaran sejarah di atas merupakan hal mutlak yang perlu mendapatkan perhatian sehingga sesuatu yang diharapkan dalam pembelajaran sejarah dapat terwujud.

Kondisi ideal dalam proses pembelajaran sejarah harus diselenggarakan dengan baik. Diantaranya ialah pembelajaran tersebut dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Mulyasa, 2015:22). Akan tetapi, dalam mewujudkan hal tersebut tidak terlepas dari hal-hal yang menghalangi jalannya proses pembelajaran yang diinginkan, salah satunya ialah permasalahan dalam pembelajaran. Masalah dalam pembelajaran ini dapat dibagi menjadi dua yakni permasalahan intern dan permasalahan ekstern. Faktor intern yang berpengaruh pada proses pembelajaran karena dialami dan dihayati oleh peserta didik antara lain: sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menyimpan perolehan hasil belajar, menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar, rasa percaya diri peserta didik, intelegensi dan keberhasilan belajar, kebiasaan belajar, dan cita-cita peserta didik (Dimiyati & Mudjiono, 2006:236-247). Faktor-faktor itulah yang memiliki pengaruh kuat atas kesuksesan dalam pembelajaran.

Faktor ekstern yang berpengaruh pada aktivitas belajar jika ditinjau dari peserta didik antara lain: pendidik sebagai pembina peserta didik belajar, sarana dan prasarana pembelajaran, kebijakan penilaian, lingkungan sosial peserta didik di sekolah, dan kurikulum sekolah (Dimiyati & Mudjiono, 2006:248-253). Selain itu (Abante, *et al*, 2014) juga menambahkan bahwa, permasalahan pembelajaran yang berdampak pada kesulitan peserta didik dalam belajar salah satunya dikarenakan beberapa faktor berikut diantaranya: intelektual, belajar, fisik, emosional dan sosial, mental, lingkungan dan kepribadian guru. Faktor-faktor tersebut merupakan hal-hal yang akan mempengaruhi kualitas pendidikan, khususnya dalam mewujudkan kondisi ideal dalam pembelajaran sejarah.

Sistem pembelajaran sebagai bagian integral dari sistem kegiatan pendidikan, merupakan fenomena yang harus diperbaiki dan dikembangkan oleh pihak-pihak terkait dan yang berkepentingan. Hal ini menyangkut kurikulum, metode, media pembelajaran, materi pembelajaran, kualitas pendidik, evaluasi pembelajaran, dan lain sebagainya sehingga tercipta sistem pembelajaran yang baik dan berorientasi ke masa depan (Aman, 2011:4-5). Peserta didik harus dijadikan sebagai pusat belajar dengan memberikan mereka kesempatan untuk bersikap kreatif dan mengembangkan diri sesuai dengan potensi intelektual yang dimilikinya.

Kondisi yang ada di sekolah, disini peneliti telah melakukan observasi di kelas X IPS 2 MAN 1 Jember (lihat lampiran E.1 & E.2, hal.107 & 109). Selain itu, peneliti juga membagikan angket kepada peserta didik guna mendapatkan data yang lebih kongkrit terkait kondisi pembelajaran yang ada di dalam kelas (lihat lampiran F, hal.111). Kondisi peserta didik berdasarkan hasil observasi dan hasil angket peneliti mendapati permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

- a) penghargaan terhadap mata pelajaran sejarah rendah, hal ini terlihat banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan pendidik khususnya disaat pembelajaran telah berlangsung, berdasarkan hasil observasi skor akhir penghargaan peserta didik sebesar 61,2%;
- b) komitmen atau keinginan lebih untuk terus mempelajari sejarah rendah, hal ini tampak dimana peserta didik hanya mempelajari sejarah disaat waktu jam pelajaran tersebut dan mereka tidak ada yang mendalami pelajaran sejarah di luar jam pelajaran, berdasarkan hasil observasi skor akhir yang diperoleh adalah 48,1%;
- c) motivasi peserta didik dalam pembelajaran rendah sehingga terdapat peserta didik yang mengantuk saat pembelajaran, berdasarkan hasil observasi skor akhir motivasi yang diperoleh sebesar 61,8%;
- d) terdapat peserta didik sibuk dengan pekerjaannya sendiri yang tidak berkaitan dengan pelajaran sejarah, berdasarkan hasil observasi skor akhir perhatian sebesar 67,8%;

- e) tidak semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, berdasarkan hasil observasi skor akhir keterlibatan sebesar 65,8%, dimana pembelajaran hanya di dominasi oleh peserta didik yang pandai;
- f) kesesuaian metode pembelajaran dengan karakteristik peserta didik belum sepenuhnya terlaksana (lihat lampiran F, hal.111); dan
- g) media pembelajaran yang digunakan pendidik cenderung bergantung pada fasilitas sekolah (lihat lampiran E.1, hal.107).

Kondisi pembelajaran di sekolah di atas berdasarkan kajian teori para ahli merupakan permasalahan terkait dengan daya tarik belajar. Hal ini didasarkan bahwasanya daya tarik belajar memiliki lima indikator yakni perhatian, komitmen, keterlibatan, penghargaan, dan motivasi (Ortlieb, 2014). Ketuntasan klasikal yang diperoleh dari hasil observasi, daya tarik belajar peserta didik sebesar 60,9%. Dengan demikian, maka salah satu permasalahan yang perlu diperbaiki di kelas X IPS 2 MAN 1 Jember ialah kurangnya daya tarik belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah.

Peneliti juga melakukan studi dokumentasi untuk mengetahui hasil belajar pelajaran sejarah peserta didik di kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember. Hasil belajar diketahui dari hasil nilai ulangan harian yang telah dilakukan oleh pendidik mata pelajaran sejarah. Rata-rata hasil belajar peserta didik jurusan IPS kelas X sebagai berikut: IPS 1 = 58,45; IPS 2 = 53,02; IPS 3 = 78,46; dan IPS 4 = 70,8 (rata-rata tersebut di ambil dari UH-2). Standar Ketuntasan Minimal (SKM) yang ada di MAN 1 Jember untuk mata pelajaran sejarah ialah 75. Peneliti menggunakan tempat penelitian di kelas X IPS 2 atas dasar rendahnya hasil belajar tersebut. Ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 berdasarkan ulangan harian ke 1, 2, dan 3 sebesar 28,2% (hasil ulangan kelas X IPS 2 lihat lampiran D, hal.105). Dengan demikian, maka permasalahan kedua yang ada di kelas X IPS 2 adalah rendahnya hasil belajar dan ketuntasan hasil belajar peserta didik.

Setelah mengetahui permasalahan yang ada, peneliti mencari solusi untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut. Peneliti berpendapat bahwa

permasalahan-permasalahan tersebut dapat diatasi dengan model pembelajaran kooperatif, karena dengan penggunaan model tersebut akan tercipta interaksi sosial dalam pembelajaran sehingga akan terjalin kerjasama baik sesama teman maupun antar kelompok yang membuat suasana pembelajaran lebih hidup. Model kooperatif yang dimaksud seperti *STAD*, *jigsaw*, *TGT*, *TAI*, dll.

Berdasarkan hasil wawancara dan kajian dokumentasi dari Rencana Program Pembelajaran (RPP), pendidik sebenarnya sudah pernah menggunakan salah satu metode yang ada pada model kooperatif yakni *jigsaw*, *talking stick*, diskusi, ceramah, PjBL, (Lihat lampiran C, hal.101). Akan tetapi kondisi pembelajaran yang ada masih mengalami permasalahan terkait daya tarik dan hasil belajar. Setelah peneliti analisis penyebab permasalahan tersebut berdasarkan kajian teori para ahli dan berdasarkan hasil angket daya tarik peserta didik, akhirnya peneliti berkesimpulan bahwasanya memang terdapat kelemahan yang ada pada metode pembelajaran yang digunakan pendidik. Kelemahan dari metode yang dimaksud ialah seperti kelemahan metode *jigsaw* yaitu diperlukannya kesadaran peserta didik untuk memaksimalkan kinerjanya, memerlukan waktu yang lama dalam pelaksanaannya dan persiapan yang matang, dan membutuhkan biaya yang cukup besar (Abidin, 2014:258). Selain itu kelemahan dari metode yang digunakan oleh pendidik ialah terdapat ketidaksesuaian metode yang digunakan dengan karakteristik peserta didik sehingga hal ini berpengaruh pada hasil belajar mereka (lihat lampiran F, hal.111).

Berdasarkan beberapa pertimbangan atas pengalaman pendidik ketika menggunakan salah satu dari model kooperatif, maka peneliti mengusulkan agar digunakan strategi khusus dan metode yang tepat dalam pembelajaran tersebut. Penggunaan metode yang tepat sangatlah penting karena kinerja pendidik adalah faktor penting dalam mewujudkan kualitas pembelajaran (Aman, 2011:96). Oleh karena itu, setelah melakukan kajian teori, disini peneliti berkesimpulan bahwa penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* adalah solusi dari permasalahan yang ada.

Metode *accelerated learning* berisi elemen-elemen khusus terhadap pengajaran untuk semua manusia. Apabila elemen-elemen tersebut digunakan secara bersamaan maka akan membuat peserta didik belajar lebih cepat, efektif, dan menyenangkan (Porter, 2008). Dalam pembelajaran *accelerated learning* perbedaan karakteristik individu yang berbeda-beda mendapat perhatian khusus dan juga dalam metode ini masing-masing individu belajar sesuai cara termudahnya dalam belajar. Dengan demikian, maka karakteristik peserta didik yang berbeda-beda di dalam kelas dapat diatasi dengan menggunakan metode ini sehingga secara teoritis tidak ada alasan peserta didik yang merasa tidak nyaman dengan metode tersebut.

Keunggulan lain dari *accelerated learning* adalah penerapannya bersifat *multi-pathed* (banyak cara) (Pramudiani, Widiyanti, Peniati, 2014). Oleh karena itu, maka banyak cara yang dapat digunakan dalam mewujudkan tujuan pembelajaran baik itu berupa media, strategi, dll. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini penerapan metode *accelerated learning* akan disertakan dengan media *crossword puzzle*.

Media *crossword puzzle* merupakan salah media pembelajaran yang mudah dibuat oleh pendidik. Selain itu, penggunaan media ini membuat peserta didik merasa santai, menarik, tetapi tetap membuat peserta didik belajar (Said & Budimanjaya, 2016:102). Seperti yang kita ketahui bahwa pelajaran sejarah adalah ilmu yang mengkaji manusia dalam lingkup ruang dan waktu (Kochhar, 2008:3-5), sehingga jika pendidik tidak memiliki metode yang tepat dalam mengajarkan hal ini, maka akan timbul hal-hal negatif dalam pembelajaran seperti peserta didik merasa kesulitan dalam mempelajari pelajaran sejarah, mudah bosan, mengantuk, dll. Penggunaan media *crossword puzzle* ini juga sesuai dengan tujuan pembelajaran *accelerated learning* yakni membuat peserta didik belajar lebih cepat, efektif, dan menyenangkan (Porter 2008). Dengan demikian, maka penerapan *accelerated learning* di dalam pembelajaran secara teoritis dapat meningkatkan daya tarik belajar peserta didik sehingga nantinya juga akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) bagaimanakah penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* dapat meningkatkan daya tarik mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 MAN 1 Jember tahun ajaran 2016/2017?
- 2) bagaimanakah penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 MAN 1 Jember tahun ajaran 2016/2017?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

- 1) untuk menganalisis peningkatan daya tarik mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 MAN 1 Jember tahun ajaran 2016/2017 dengan menerapkan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle*;
- 2) untuk menganalisis peningkatan hasil belajar mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 MAN 1 Jember tahun ajaran 2016/2017 dengan menerapkan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) bagi peserta didik, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik terhadap mata pelajaran sejarah serta dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan;
- 2) bagi pendidik, sebagai masukan dan salah satu jalan alternatif yang dapat digunakan saat menghadapi kendala-kendala di dalam pembelajaran;
- 3) bagi peneliti lain, diharapkan dapat digunakan sebagai referensi tambahan terkait penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* di dalam pembelajaran khususnya pelajaran sejarah; dan

- 4) bagi sekolah yang diteliti, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya MAN 1 Jember.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah memiliki tujuan-tujuan yang perlu dicapai. Tujuan tersebut ialah terciptanya wawasan historis atau perspektif sejarah, selain itu juga memiliki fungsi sosiokultural serta membangkitkan kesadaran historis (Aman, 2011:31). Wawasan sejarah melihat segala sesuatu sebagai proses, bukan sebagai keadaan yang atomistik sehingga dalam hal ini lebih ditekankan pada kontinuitas. Karakteristik pokok dari wawasan sejarah, yaitu: (1) sejarah merupakan kelanjutan waktu silam, kini, dan depan; (2) sejarah merupakan kesatuan manusia, waktu, dan tempat; (3) sejarah merupakan ilmu, seni, dan filsafat. Makna dari ketiga karakteristik wawasan sejarah tersebut berturut-turut ialah perkembangan, kultural, dan otonomi (Aman, 2011:25-26). Oleh sebab itu, diperlukan metode yang dapat membuat peserta didik memiliki keinginan yang besar untuk mempelajari sejarah karena akan banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan mempelajari sejarah. Metode tersebut ialah *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle*. Penerapan metode *accelerated learning* khususnya pada tahap pertama yakni *preparation* (persiapan), akan membangkitkan minat peserta didik serta menumbuhkan rasa ingin tahu mereka. Selain itu juga akan membuat peserta didik terinspirasi untuk berpikir (Meier, 2000:59). Hal tersebut sangat cocok dengan pembelajaran sejarah yang notabene mempelajari peristiwa masa lampau yang tidak dapat dirasakan langsung oleh peserta didik. Aktivitas tersebut nantinya akan dilanjutkan pada tahap-tahap berikutnya.

Tujuan pembelajaran sejarah yang harus dicapai di jenjang SMA dalam kurikulum 2013 terdapat pada kompetensi dasarnya. Kompetensi dasar yang harus dicapai tersebut antara lain:

- a) peserta didik mampu mengklarifikasi perkembangan masyarakat sehingga dapat menjelaskan proses kontinuitas dari perkembangan waktu;
- b) peserta didik mampu memahami, menganalisis, dan menjelaskan berbagai aspek kehidupan masyarakat di Indonesia dan dunia;

- c) peserta didik mampu mengidentifikasi, memahami, dan menjelaskan keanekaragaman dalam sejarah masyarakat Indonesia dan dunia serta perubahan yang terjadi;
- d) peserta didik mampu menemukan dan mengklarifikasi berbagai sumber dan adanya keragaman analisis serta interpretasi terhadap fakta yang digunakan untuk merekonstruksi peristiwa sejarah;
- e) peserta didik dapat mengambil makna dan nilai positif yang terkandung pada peristiwa lampau sebagai pembelajaran untuk masa kini dan sebagai bekal untuk masa yang akan datang (Agung & Wahyuni, 2013:59).

Tujuan pembelajaran sejarah menurut ahli adalah sebagai berikut:

- a) mengembangkan pemahaman mengenai diri sendiri;
- b) memberikan gambaran yang tepat mengenai konsep waktu, ruang, dan masyarakat;
- c) membuat masyarakat mampu mengevaluasi nilai-nilai dan hasil yang telah dicapai oleh generasinya;
- d) mengajarkan toleransi;
- e) menanamkan sikap intelektual;
- f) memperluas cakrawala intelektualitas;
- g) mengajarkan prinsip-prinsip moral;
- h) menanamkan orientasi ke masa depan;
- i) memberikan pelatihan mental;
- j) melatih peserta didik dalam menanggapi isu-isu kontroversial;
- k) membantu mencari jalan keluar bagi berbagai masalah sosial dan perseorangan;
- l) memperkuat rasa nasionalisme;
- m) mengembangkan pemahaman internasional;
- n) mengembangkan keterampilan-keterampilan yang berguna (Kochhar, 2008:27-37).

Metode *accelerated learning* mengedepankan pentingnya mengetahui tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan peserta didik akan belajar dengan baik apabila mereka mengetahui mengapa mereka belajar dan dapat menghargai bagaimana pembelajaran memiliki relevansi dan nilai bagi diri mereka sendiri (Meier, 2000:65; Russel, 2012:23-26). Dengan mengetahui tujuan pembelajaran sejarah di atas, baik dari kurikulum 2013 maupun pendapat dari ahli, maka penerapan metode *accelerated learning* ini sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Tujuan pembelajaran sejarah yang ada di atas pada saat pengimplementasiannya di dalam kelas akan diprioritaskan berdasarkan kebutuhan peserta didik sehingga mereka dapat belajar dengan baik. Pendidik sebagai fasilitator dan juga sebagai pembimbing diperlukan sebagai pengarah dalam pembelajaran sehingga peserta didik terus terfokus pada tujuan pembelajaran.

Pembelajaran sejarah memiliki beberapa nilai penting di dalamnya. Nilai-nilai tersebut antara lain:

- a) nilai keilmuan, hal ini menyangkut pelatihan mental yang bagus baik dalam membandingkan dan membedakan, menguji data dan mengambil kesimpulan, mempertimbangkan bukti, dll (Kochhar, 2008:56-62). Hal ini akan dapat diperoleh pada tahap persiapan dalam *accelerated learning* yang bertujuan membangkitkan pikiran positif dalam pembelajaran sehingga hasil yang positif dapat tercapai;
- b) nilai informatif, dengan sejarah manusia dapat menemukan jalan keluar atas permasalahan yang dihadapi karena sejarah merupakan pusat informasi dan panduan lengkap (Kochhar, 2008:56-62). Hal ini akan diperoleh pada tahap *presentation* (presentasi) dan *practice* (praktek). Tahap-tahap tersebut akan melatih peserta didik menemukan materi pelajaran yang baru dengan menarik serta membantu mereka menggabungkan pengetahuan atau keterampilan baru dalam berbagai cara;
- c) nilai nasionalisme, sejarah dapat mengunggah rasa cinta tanah air dalam pikiran peserta didik (Kochhar, 2008:56-62). Hal ini akan diperoleh pada

tahap *performance* (kinerja), tahap ini akan membuat peserta didik memperluas pengetahuan baru mereka kepada kehidupan sehari-hari sehingga kinerja dalam hidup mereka terus membaik.

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran sejarah di SMA harus dievaluasi secara menyeluruh, yakni mengevaluasi kualitas proses dan hasil belajar. Hasil belajar disini sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran (Aman, 2011:131), sehingga penting untuk memiliki metode pembelajaran yang baik. Kinerja pendidik yang baik akan berpengaruh pada: sikap peserta didik, motivasi, dan dengan dukungan sarana pembelajaran akan menimbulkan iklim kelas yang kondusif akan mempunyai pengaruh terhadap sikap dan motivasi belajar peserta didik serta hasil belajar mereka (Aman, 2011:131-132). Kondisi-kondisi tersebut juga berlaku dalam pembelajaran sejarah. Penggunaan metode pembelajaran yang digunakan dan kinerja pendidik sangat berpengaruh pada kualitas proses dan hasil belajar sehingga perencanaan yang matang sangat diperlukan sebelum pembelajaran berlangsung. Berdasarkan kajian teori yang telah dilakukan oleh peneliti penggunaan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* sangat cocok dalam mengatasi hal-hal tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode *accelerated learning* yang memiliki empat langkah-langkah dasar, yakni: (1) *preparation* (fase persiapan); (2) *presentation* (tahap presentasi); (3) *practice* (tahap praktek); dan (4) *performance* (tahap kinerja) (Meier, 2000:56-58). Disini sejarah mempelajari peristiwa masa lalu sehingga peserta didik membutuhkan sesuatu hal yang menarik untuk bisa mengikuti pelajaran. Pada fase persiapan dalam *accelerated learning* hal tersebut dapat diatasi sehingga sebelum memulai pelajaran peserta didik telah siap menerima materi. Pada tahap presentasi peneliti akan menggunakan bantuan media *crossword puzzle*, hal ini akan membantu peserta didik dalam melatih mengembangkan keterampilan-keterampilan yang berguna serta melatih peserta didik dalam memecahkan masalah, hal ini sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran sejarah.

Tahap ketiga yakni praktek dalam *accelerated learning* sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah yang lain yakni akan membantu peserta didik dalam memperluas cakrawala intelektualitas, mengajarkan toleransi saat peserta didik melakukan presentasi juga melatih mental mereka, serta dapat melatih keterampilan mereka. Pada tahap terakhir dalam *accelerated learning* yakni tahap kinerja sesuai dengan salah satu karakteristik pembelajaran sejarah yang merupakan dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan masa depan, dimana dalam tahap ini peserta didik dilatih untuk bisa memperluas kemampuan yang telah mereka peroleh sehingga hasil atau kinerja peserta didik terus membaik ke depannya.

2.2 Metode Accelerated Learning disertai Media Crossword Puzzle

Berikut ini akan dijelaskan mengenai kajian teori dari metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle*.

2.2.1 Metode Accelerated Learning

Metode *Accelerated learning* adalah metode yang berisi elemen-elemen khusus terhadap pengajaran untuk semua manusia, dimana disaat digunakan secara bersamaan akan membuat peserta didik belajar lebih cepat, efektif, dan menyenangkan (Porter, 2008). *Accelerated learning* berusaha membuat manusia belajar dalam kondisi yang terbaik baik dalam hal lingkungan fisik, emosional, dan sosial yang positif. Hal terpenting dari AL ini adalah mengoptimalkan pembelajaran manusia. Manusia akan belajar dalam kondisi terbaiknya apabila mereka secara aktif terlibat dan bertanggung jawab penuh atas belajar mereka sendiri (Meier, 2000:xvii). Russel memberikan definisi tentang *accelerated learning* yaitu, pembelajaran cepat memiliki makna mengubah kebiasaan dengan meningkatkan kecepatan (Russel, 2012:5). Penggunaan *accelerated learning* salah satunya ialah fokus kepada tujuan pembelajaran dengan memberikan fasilitas seefektif mungkin agar hasil terbaik dapat dicapai. Selain itu, kebiasaan yang dirubah disini ialah kebiasaan pendidik yang cenderung tidak memperhatikan karakteristik peserta didik selama pembelajaran. Pendidik terkadang cenderung menyamaratakan kebiasaan peserta didik di dalam

kelas seperti peserta didik hanya mendengarkan selama pembelajaran, atau hanya sekedar membaca, dll. Padahal masing-masing peserta didik memiliki cara penyerapan informasi yang berbeda-beda, seperti ada yang visual, audio, atau kinestetik. Perbedaan itulah yang juga mendapat perhatian dalam *accelerated learning* ini.

Penerapan *Accelerated Learning* sudah pernah digunakan pada tahun 1970-an yang kala itu menjadi sesuatu hal yang revolusioner. *Accelerated Learning* ini didasarkan pada karya Georgi Lozanov, yakni seorang dokter Bulgaria dan professor psikiatri yang mengembangkan metode pengajaran yang disebut “Suggestopedia” (Meier, 2000:3; Gardner, 1989). Program ini ia kembangkan untuk mengajarkan anak-anak membaca yang hasilnya secara signifikan lebih cepat dan memberikan mereka pemahaman yang lebih baik pada mata pelajaran matematika daripada rekan-rekan mereka yang tidak menggunakannya (Gardner, 1989). Hasil-hasil tersebut merupakan hasil dari penelitian yang pernah dilakukan kepada peserta didik dengan menggunakan *accelerated learning*.

Awal pendukung *accelerated learning* berbicara mengenai otak, tentang emosi, tentang gaya belajar, dan banyak lagi. Perlu diketahui pada tahun 1970 dan 1980 banyak sekali hal yang menarik dari pembelajaran dan pendidikan (Meier; Stefanakis, dalam Tomas, 2013). Hal ini tidak hanya dilihat dari penemuan-penemuan ilmiah, tetapi juga mengetahui sekilas cara otak manusia bekerja.

Tabel 2.1 Keunggulan *accelerated learning* dalam pembelajaran

Tradisional	Percepatan
Linier	Tidak linier, sistematis
Mengetahui tentang Formal, terstruktur	Mengetahui bagaimana Informal, fleksibel
Sadar	Tak sadar
Menghafalkan fakta-fakta	Intuitif dan bisa diaplikasikan
Proses belajar “harus”	Proses belajar “hendak”
Kerja keras	Menyenangkan, tanpa usaha
Bebas emosi	Emosional
Pasif	Aktif

Sumber: Russel (2012:6).

Penerapan *accelerated learning* di dalam program pembelajaran tidak dilihat sebagai propaganda, atau indoktrinasi, atau pengkondisian, atau stimulus / respon "pelatihan", tetapi sebagai kendaraan untuk mengasuh kehidupan yang penuh dan kecerdasan dan semangat pada orang (Meier, 2000:xx). Prinsip-prinsip pokok yang digunakan dalam melaksanakan *accelerated learning* antara lain:

- a) belajar adalah berkreasi, bukan mengkonsumsi;
- b) kerjasama membantu dalam proses pembelajaran;
- c) pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan;
- d) belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri (dengan umpan balik);
- e) emosi yang positif pasti akan membantu pembelajaran; dan
- f) otak-citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis (Meier, 2000:9-10).

Prinsip lainnya dari *accelerated learning* adalah sebagai berikut:

- a) *learning involve the whole mind and body*. Belajar harus melibatkan pikiran dan tubuh;
- b) *learning is creation not consumption*. Belajar tidak hanya mengkonsumsi pengetahuan yang telah ada, namun juga menciptakan pengetahuan. Dengan demikian, maka pendidik perlu merencanakan pembelajaran dan mendesain pengalaman belajar yang kemudian peserta didiklah yang aktif menghayati, mengalami, dan menemukan pengetahuan saat proses pembelajaran itu berlangsung;
- c) *collaboration aids learning*. Terjalannya hubungan antar sesama peserta didik dalam bentuk kerjasama akan membantu dalam memperoleh pengetahuan dan dapat tertanam dalam diri peserta didik;
- d) *learning comes from doing the work it self*. Peserta didik janganlah diposisikan sebagai penerima ilmu yang pasif, dimana peserta didik hanya mendapat ilmu sesuai apa yang pendidik berikan. Pemberdayaan peserta didik sangat diperlukan agar mereka mau dan mampu berbuat untuk memperkaya pengalaman belajarnya (*learning to do*). Hal ini dapat dilakukan dengan

meningkatkan interaksi dengan lingkungan sehingga mampu membangun pemahaman dan pengetahuan terhadap dunia sekitarnya (*learning to know*);

e) *concrete images much easier to grasp and retain than a verbal abstraction.*

Suatu hal yang mudah dipahami ialah yang bersifat kongkrit daripada yang abstrak sehingga perlu adanya proses visualisasi; dan

f) *positive emotion greatly improves learning.* Hal yang sangat mempengaruhi hasil belajar ialah emosi yang positif. Jika seseorang dalam keadaan yang tertekan atau dalam keadaan yang menyenangkan maka akan mempengaruhi proses pencapaiannya (Hartono, dkk, 2012: 84-86).

Accelerated learning memiliki tujuan yaitu menggugah sepenuhnya kemampuan belajar para pelajar, membuat belajar menjadi menyenangkan dan memuaskan bagi mereka, serta memberikan sumbangan sepenuhnya pada kebahagiaan, kecerdasan, kompetensi, dan keberhasilan mereka sebagai manusia, karena mereka tahu bahwa rasa sukacita adalah jantung dari semua belajar yang luar biasa (Meier, 2000:16). Hal ini dilakukan dengan menyatukan unsur-unsur: hiburan, warna, cara berpikir positif, kebugaran fisik, dan kesehatan emosional yang tujuannya menghasilkan pengalaman belajar yang efektif (Fitriatun, 2008). Beberapa asumsi yang ada di dalam *accelerated learning* untuk mengoptimalkan pembelajaran, yaitu: (1) lingkungan belajar yang positif; (2) keterlibatan pembelajar sepenuhnya; (3) kerjasama diantara pembelajar; (4) variasi yang cocok untuk semua gaya belajar; (5) belajar kontekstual (Mayliana & Sofyan, 2013). Beberapa asumsi tersebut akan digunakan dalam penelitian ini.

Accelerated learning mampu membuat kondisi lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan bagi peserta didik dengan mengakomodasi berbagai gaya belajarnya. Menyenangkan yang dimaksud disini akan terjadi apabila:

- a) semua bagian/komponen baik fisik maupun non-fisik bebas dari tekanan;
- b) berada dalam keadaan dan perasaan yang rileks, tidak merasakan sedikitpun ancaman baik dari sudut terkecil dalam diri non-fisik dan fisik;
- c) berada dalam keadaan yang benar-benar lepas dan tanpa adanya gangguan.

Terciptanya keadaan seperti disebut di atas, maka akan mempermudah jalan bagi seseorang dalam memanfaatkan segala potensi yang dimiliki secara optimal, serta dapat membuat seseorang akan lebih sungguh-sungguh, terlibat, dan seru dalam melakukan suatu pekerjaan (Hartono, dkk, 2012:87-88). Dengan demikian, maka peserta didik akan optimal dalam pembelajaran di dalam kelas.

Sarana dan teknik tambahan yang dapat digunakan di dalam pembelajaran *accelerated learning*, yakni:

a. musik untuk pembelajaran

musik dan memori fisik terhubung dalam otak yakni pada sistem otak Lymbic. Sistem limbic tersebut berpengaruh pada memori jangka panjang manusia, sehingga hal ini juga dapat dimanfaatkan di dalam pembelajaran. Kontribusi positif dari musik dalam pembelajaran telah terbukti oleh para peneliti pendidikan di Bulgaria yakni Georgi Lozanov. Musik yang tepat digunakan dalam pembelajaran ialah yang dapat memberikan rasa relaksasi, keterbukaan, dan pembelajaran yang optimal untuk peserta didik tertentu (Meier, 2000:117-119). Musik ini bisa diputar saat berlangsungnya latihan belajar baik yang sifatnya individual maupun berkelompok.

b. teknik mengajukan pertanyaan

kemampuan mengajukan pertanyaan menandakan suatu rasa ingin tahu dan sebuah tanda pembelajar yang baik. Dalam mengajukan pertanyaan terdapat beberapa teknik yang bisa digunakan diantaranya yaitu: pertanyaan partai, jawaban cari, pesta pertanyaan, pertanyaan marathon, pertanyaan pos, serta pertanyaan yang ditempelkan (Meier, 2000:141-145).

c. aroma

suatu hal yang perlu diketahui bahwasanya indra penciuman yang terdiri dari seperangkat penciuman, prosesnya terdapat pada sistem Limbik, yakni bagian otak yang juga mengurus bagian ingatan. Dengan demikian, maka pemberian aroma atau wewangian di dalam ruang pembelajaran akan memberikan dampak dalam proses pembelajaran itu sendiri. Hal ini akan membuat peserta

didik merasa senang dan membuat suasana hati yang berada di dalamnya akan menjadi enak (Meier, 2000:173).

Accelerated learning memiliki karakteristik multi-pathed (banyak cara), sehingga dapat dilakukan dengan berbagai cara/metode yang mendukung dengan AL itu sendiri (Erland, 1999; Meier, 2000:ix; Pramudiani, Widiati, Peniati, 2014). AL tidak terikat pada set tertentu seperti teknik, metode, atau media. Hal tersebut dapat divariasikan sesuai dengan organisasi, materi pelajaran, serta peserta didik itu sendiri (Meier, 2000:ix). Adapun langkah-langkah dasar dalam metode *accelerated learning* terdapat empat langkah yang dikenal dengan 4P yakni: *preparation* (fase persiapan), *presentation* (tahap presentasi), *practice* (tahap praktek), dan *performance* (tahap kinerja) (Meier, 2000:56-58). Langkah-langkah inilah yang akan diterapkan dalam penelitian ini.

1. *Preparation* (fase persiapan)

Fase ini bertujuan untuk membangkitkan minat peserta didik, peserta didik harus dalam keadaan yang baik dan dalam situasi yang banyak akal, sehingga kondisi mereka harus dalam keadaan rileks, jauh dari *stress* atau kurang percaya diri, dan lain-lain yang positif (Muawanah, 2011). Hal ini dilakukan dengan cara memberikan motivasi dan hal-hal yang menyenangkan, selain itu juga akan dilakukan senam otak ataupun *ice breaker* yang tujuannya agar semangat peserta didik dalam pembelajaran tetap terjaga, hal tersebut akan dilakukan apabila terdapat waktu yang cukup untuk melakukannya serta kondisi kelas yang memungkinkan. Meier (2000:65); Russel (2012:23) mengatakan, bahwa peserta didik akan belajar secara optimal apabila mereka mengetahui apa yang akan mereka pelajari dan ingin memelajari hal itu, serta mengetahui alasan mengapa mereka harus memelajari hal tersebut. Oleh sebab itu, maka pada tahap ini pendidik akan mengarahkan peserta didik untuk membuat tujuan belajar mereka masing-masing sesuai dengan materi yang akan diajarkan pada saat itu.

2. *Presentation* (tahap presentasi)

Tahap ini untuk mempermudah peserta didik dalam menghadapi materi yang baru dalam pikiran mereka dengan cara yang menarik, menyenangkan, relevan, multi indrawi, dan berbeda dengan cara-cara sebelumnya (Meier, 2000:57). Setiap peserta didik memiliki gayanya masing-masing dalam menyerap informasi baru, secara umum terdapat tiga cara utama dalam menyerap informasi baru ini yaitu: visual, audio, dan kinestetik (Russel, 2012:41). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan media *crossword puzzle* yang akan membuat pembelajaran terasa berbeda dengan sebelumnya dan akan membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran. Peneliti juga menyertai warna, aroma, serta musik dalam pembelajaran guna menunjang kemampuan peserta didik dalam menyerap materi baru sehingga mereka dapat mengikuti pelajaran dengan mudah.

3. *Practice* (tahap praktek)

Tujuan dalam tahap ini ialah membuat peserta didik dapat mengintegrasikan dan dapat menggabungkan pengetahuan dan keterampilan baru dalam berbagai cara. Pada tahap ini setidaknya peserta didik mampu menjelaskan $\geq 70\%$ dari total pembelajaran yang ada (Meier, 2000:57-91). Pada tahap ini peserta didik yang aktif dalam memperoleh pengetahuan sehingga ilmu yang didapatkan jauh lebih bertahan lama dalam ingatan peserta didik. Dalam penelitian ini pendidik mempersilahkan peserta didik mempresentasikan hasil analisis dari kata-kata yang telah mereka dapatkan dalam *crossword puzzle*, sehingga peserta didik dapat memperhatikan mereka karena pada tahap sebelumnya mereka telah memiliki tujuan belajar yang ingin mereka capai.

4. *Performance* (tahap kinerja)

Belajar merupakan proses mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, yang kemudian menjadi pemahaman, pemahaman yang menjadi kebijaksanaan, dan kebijaksanaan dalam tindakan. Tujuan yang akan dicapai dalam tahap ini ialah membantu peserta didik dalam memperluas pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka peroleh sehingga hasil ataupun kinerja peserta didik setelah selesainya

pembelajaran terus membaik. (Meier, 2000:101). Dalam penelitian ini pendidik akan memeriksa ketercapaian tujuan yang telah dicapai oleh peserta didik. Pada tahap ini pendidik akan melakukan penguatan materi sesuai tujuan pembelajaran yang telah disepakati bersama. Selain itu, pemberian evaluasi kinerja atau umpan balik berupa soal *posttest* akan diberikan di akhir pembelajaran guna mengetahui hasil belajar yang telah didapatkan oleh peserta didik.

Prinsip dari *accelerated learning* itu sendiri ialah, pentingnya belajar melalui kerjasama kelompok secara kolaboratif. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik sehingga ia dapat belajar dengan lebih cepat dan terjadinya pemerataan konsep antar peserta didik. Pembelajaran akan menjadi efektif karena suasana yang lebih menyenangkan dan terjadi interaksi yang aktif antara pendidik dengan peserta didik (Priyayi, Sajidan, dan Prayitno, 2014). Selain itu, ciri dari *accelerated learning* adalah pembelajaran yang luwes, gembira, serta bekerja sama. Oleh karena itu, teknik untuk belajar cepat yang kreatif dan cara meningkatkan memori juga merupakan tahapan dalam metode pembelajaran ini. Penelitian ini nantinya akan menggunakan media *crossword puzzle* sebagai bentuk permainan dalam pembelajaran *accelerated learning*, hal tersebut diharapkan dapat membuat peserta didik merasa tertarik sehingga pembelajaran yang menyenangkan dapat terwujud.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *accelerated learning* ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihanannya ialah dalam pembelajaran nantinya peserta didik akan diberikan beberapa trik dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna. Untuk kekurangan dari strategi ini ialah pendidik akan merasa kesulitan apabila menghadapi peserta didik yang memiliki IQ rendah (Fitriatun, 2008), karena seperti yang kita ketahui kemampuan berfikir atau cara berfikir di dalam satu kelas memiliki perbedaan antara yang satu dengan yang lainnya. Hal ini dapat diatasi dengan pemahaman pendidik terhadap peserta didik yang memiliki IQ rendah, sehingga anak tersebut akan mendapat perhatian khusus dari pendidik dan

juga akan diberikan arahan supaya mental peserta didik yang memiliki IQ rendah tersebut tidak menurun dan tetap semangat untuk belajar.

Beberapa kelebihan dan kekurangan dalam *accelerated learning* lainnya antara lain sebagai berikut.

a) Kelebihannya:

- 1) memperoleh kerangka pikiran yang benar, di dalam pelaksanaannya peserta didik akan merasa relaks, percaya diri, dan siap untuk memperoleh ilmu;
- 2) informasi yang diperoleh didapatkan dengan cara yang paling cocok/sesuai dengan karakter peserta didik;
- 3) dapat memicu untuk berpikir kritis;
- 4) dapat meningkatkan memori khususnya dalam hal mengingat kembali yang telah dipelajari;
- 5) dapat memahami makna yang sedang dipelajari secara tepat dengan adanya peta belajar/konsep.

b) Kekurangannya:

- 1) tidak semua peserta didik dapat memahami peta konsep yang akan dipelajari;
- 2) diperlukannya metode yang dikombinasi dalam menerapkan model pembelajaran (Rafikasari, 2013).

2.2.2 Media *Crossword Puzzle*

Media *crossword puzzle* adalah salah satu media yang membuat pembelajaran tidak terlupakan. Hal tersebut dikarenakan media tersebut dapat membuat peserta didik aktif sehingga terjadi peluang untuk terciptanya pemahaman. Selain itu, apabila pendidik menyediakan waktu kepada peserta didik untuk memantapkan apa yang telah dipelajari, maka ada peluang untuk terjadi penguatan (Silberman, 2014:247). Hal yang demikian tepat untuk digunakan di dalam pembelajaran sejarah, yang pada umumnya memiliki cangkupan materi yang sangat banyak.

Crossword puzzle pertama kali dipublikasikan pada tanggal 21 Desember 1913 di Koran *New York World*, dan diciptakan oleh Arthur Wynne. Ia merancang penuh bagian halaman hiburan yang disebut ”*Word-Cross*” (Vasconcelos, *et al.*, 2015; Fatwayani, 2013). Jaramillo (2012) menyatakan, terdapat sedikit konsensus mengenai tanggal dikenalnya *crossword puzzle* ke dalam pembelajaran, tetapi nilai mendidik teka-teki silang ini sudah diakui secara luas.

Penggunaan *crossword puzzle* (teka-teki silang) di dalam pembelajaran memiliki dua konsekuensi yakni dari pendidik dan peserta didik. Adapun konsekuensi tersebut ialah: *pertama*, pendidik dituntut untuk kreatif dalam membuat model *crossword puzzle* yang akan diterapkan, hal ini berkaitan dengan penyusunan pertanyaan mendatar dan menurun agar saling terkoneksi antar satu jawaban dengan jawaban lain. *Kedua*, peserta didik dituntut untuk mengetahui informasi materi yang luas yang menjadi fokus pertanyaan (Said & Budimanjaya, 2016:101). Konsekuensi tersebut menjadi tantangan tersendiri dalam penelitian ini, akan tetapi justru akan berdampak positif apabila masalah-masalah tersebut dapat diatasi.

Prosedur dalam pembuatan *crossword puzzle* yang digunakan oleh pendidik, diantaranya:

- 1) sebaiknya digunakan setelah materi diajarkan/peserta didik sudah mempelajari materi pelajaran;
- 2) catat daftar pertanyaan-pertanyaan yang akan ditampilkan dalam *crossword puzzle*;
- 3) buat jawaban atas semua pertanyaan yang telah ada untuk mempermudah dalam menyusun kotak *crossword puzzle*;
- 4) pisahkan antara pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun, dimana masing-masing tersebut memiliki jumlah yang sama, contoh: 10 pertanyaan mendatar, 10 pertanyaan menurun);
- 5) koneksikan setiap jawaban-jawaban mendatar dan menurun;
- 6) perhatikan jawaban mendatar dan jawaban menurun yang beririsan dan saling mengisi;

- 7) untuk mempermudah, buatlah skema susunan kotak sejumlah pertanyaan mendatar dan menurun;
- 8) mulailah memilih pertanyaan nomor satu sampai seterusnya (susunan nomor dimulai dari yang terkecil hingga terbesar);
- 9) membuat lembaran teka-teki dalam bentuk pertanyaan dan pertanyaan menurun (Said & Budimanjaya, 2016:102-103).

Prosedur dalam penggunaan media *crossword puzzle* ini adalah sebagai berikut:

- a) pendidik menjelaskan gagasan/ide terhadap beberapa istilah atau kata-kata kunci yang terdapat dalam mata pelajaran yang telah diajarkan;
- b) menyusun model *crossword puzzle* yang terdiri dari item-item sebanyak yang dibutuhkan (sesuai kebutuhan). Dalam hal ini pula menghitamkan kotak-kotak yang tidak digunakan;
- c) membuat kata-kata pemandu pengisian yang dapat diisi tentang:
 - 1) definisi pendek
 - 2) kategori yang sesuai item
 - 3) contoh
 - 4) lawan kata
- d) membagikan *crossword puzzle* kepada peserta didik
- e) memberikan batasan waktu dan juga hadiah jika diperlukan sesuai kesepakatan yang telah dibuat (Silberman, 2014:256-257).

Penggunaan *crossword puzzle* dalam konteks akademis memungkinkan peserta didik untuk:

- a) memperoleh kebiasaan pengambilan keputusan kolektif.
- b) meningkatkan hubungan interpersonal dan mengembangkan kebiasaan *coexistence*;
- c) memperoleh perhatian/minat yang tinggi;
- d) mencapai ketahanan dalam belajar;
- e) mengembangkan kelangsungan pikiran;

- f) meningkatkan pemahaman dan, karena itu pula akan mengembangkan kosakata (Bello Cruz dalam Jaramillo, 2012).

Media pembelajaran ini dapat merangsang aspek kognitif peserta didik. Selain itu, media ini menimbulkan aktivitas yang membutuhkan keluasaan pengetahuan dan daya ingat (Said & Budimanjaya, 2016:103). Goh dan Hooper (2007) juga menyimpulkan bahwa penggunaan *crossword puzzle* dapat meningkatkan motivasi dan juga menantang peserta didik untuk menggunakan keterampilan berpikir lateral.

Crossword puzzle memiliki kelebihan diantaranya:

- a) mudah untuk mengaktifkan peserta didik dalam mengkoordinasikan segala aktivitas seperti keterampilan tangan, mata, dan kecepatan berpikir secara serentak;
- b) dapat mengasah otak, melatih ketelitian mata, tangan, nalar, dan kesabaran yang akan memudahkan dalam proses transfer pengetahuan kepada peserta didik;
- c) kemampuan berpikir peserta didik akan meningkat serta akan membuat mereka belajar lebih berkonsentrasi;
- d) hilangnya rasa bosan karena peserta didik akan terus mencari jawaban yang sesuai hingga tepat; dan
- e) dapat melatih logika peserta didik (Rosyidah, 2012);
- f) ingatan peserta didik terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan oleh pendidik akan lebih kuat karena mudah diingat (Rosyidah, 2012; Said & Budimanjaya, 2016:101);
- g) membuat peserta didik merasa santai, menarik tetapi tetap membuat mereka belajar;
- h) lebih mudah dibuat oleh pendidik (Fatwayani, 2013; Said & Budimanjaya, 2016:102).

Kelemahan yang dimiliki dari media *crossword puzzle* ialah bagi peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan berpikir rendah akan menghadapi sedikit kesulitan dalam pengerjaannya (Rosyidah, 2012). Hal tersebut dikarenakan penggunaan media

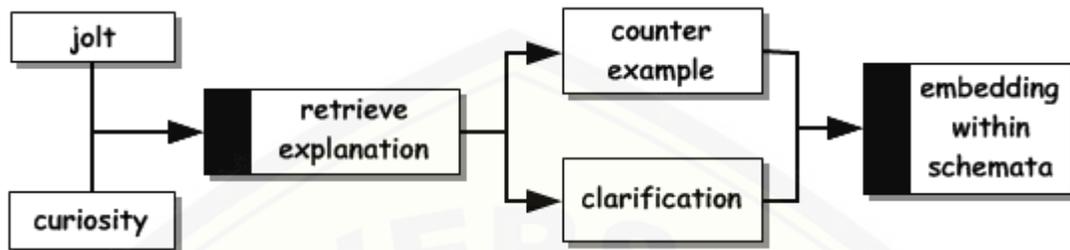
crossword puzzle perlu memiliki perbendaharaan atau istilah-istilah pelajaran yang besar. Oleh sebab itu, maka peran pendidik disaat mengajarkan suatu materi kepada peserta didik juga menentukan kelancaran peserta didik dalam mengerjakan soal yang ada di media *crossword puzzle*. Selain itu tingkat pemahaman peserta didik akan suatu materi juga menjadi hal yang berpengaruh dalam penggunaan media *crossword puzzle* ini.

Penerapan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) menuntut peserta didik untuk mengetahui banyak informasi pengetahuan. Oleh karena itu, penerapan ini sangat cocok untuk digunakan pada sekolah dasar kelas 5 sampai 6 Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Tidak dianjurkan untuk diterapkan pada kelas bawah (Said & Budimanjaya, 2016:103). Oleh karena itu, disini yang dijadikan subjek penelitian adalah kelas X IPS 2 yang notabene masuk dalam kriteria yang dapat diterapkan media *crossword puzzle*.

2.3 Daya Tarik Belajar

Daya tarik memiliki arti kemampuan untuk memikat perhatian berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Dalam kamus tersebut juga menyebutkan bahwa setiap mata pelajaran memiliki daya tarik masing-masing bagi peserta didik. Suatu hal yang menentukan terciptanya daya tarik ialah peranan strategi pengorganisasian pendidik (Saraswati, 2014). Salah satu indikator dari daya tarik ialah penghargaan dan keinginan lebih, sehingga hal ini dapat diatasi melalui pengorganisasian, penyampaian, dan pengelolaan pembelajaran (Suranto, 2014:199). selain itu peserta didik dikatakan memiliki daya tarik yang tinggi apabila tercipta suasana yang kondusif. Di dalam pembelajaran yang kondusif akan terdengar tawa atas kegembiraan peserta didik, tidak adanya peserta didik yang mengantuk karena mereka senang, peserta didik tampak sibuk, hiruk-pikuk, tetapi tertib yang didalamnya tidak ada suara negatif (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2016:33).

Aspek pertama dari daya tarik ialah untuk menargetkan respon emosional dalam pelajar. Hal ini tergambarakan seperti di bawah ini.



Gambar 2.1 Teori daya tarik (Ortlieb, 2014).

Keberlangsungan ketertarikan peserta didik tetap terjaga dengan membangun hubungan yang lebih dengan mereka. Hal ini bisa dilakukan dengan cara-cara berikut:

- a) mengetahui tentang minat mereka dengan menanyakan langsung
- b) turut terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler
- c) update perihal trend terkini
- d) bersikap kekeluargaan terhadap mereka seperti terbuka atas ide-ide mereka, dan juga bahkan tertarik dengan pendapat mereka (Cowley, 2011:18).

Secara umum terdapat tiga cara utama yang dipilih manusia dalam menyerap informasi baru yakni: preferensi penyerapan visual, audio, dan kinestetik. Preferensi-preferensi tersebut mempengaruhi seluruh aspek belajar. Manusia terkadang memiliki salah satu diantara ketiganya, tetapi ada juga yang memiliki keterikatan ketiganya, semuanya tergantung masing-masing individu. Terdapat cara yang berbeda untuk menarik peserta didik yang memiliki preferensi-preferensi tersebut, yakni:

- a) cara untuk menarik peserta didik dengan kecenderungan auditoris:
 - 1) buat kontak mata;
 - 2) pelankan cara bicara dengan dia;
 - 3) kontrol bahasa tubuh anda (hal-hal yang membuat peserta didik yang auditoris merasa tertekan);
 - 4) tahan dorongan untuk menggambar atau menulis;
 - 5) jeda;

- 6) menahan diri untuk menginterupsi.
- b) cara untuk menarik peserta didik dengan kecenderungan visual:
- 1) tambahkan kata-kata visual saat mendeskripsikan sesuatu;
 - 2) buatlah gambar untuk mengilustrasikan maksud anda;
 - 3) berikan brosur atau buku latihan berwarna;
 - 4) tuliskan segalanya bagi para peserta didik;
 - 5) buatlah grafik;
 - 6) siapkan sebuah presentasi formal;
 - 7) buatlah coretan-coretan ketika orang lain berbicara.
- c) cara untuk menarik peserta didik dengan kecenderungan kinestetik:
- 1) berilah peserta didik kesempatan untuk bicara;
 - 2) berbicaralah dengan cepat dan menggunakan tangan anda;
 - 3) interupsi untuk bergerak cepat;
 - 4) beri mereka sesuatu untuk menemani mereka;
 - 5) jangan gunakan lampu pada saat melakukan presentasi;
 - 6) bertanyalah dan bicaralah tentang emosi (Russell, 2012:41-52).

Perasaan tertarik, bahagia, tercengang, terheran-heran, atau hanya dalam kondisi untuk belajar termasuk dalam menarik perhatian peserta didik. Yang demikian ini akan berdampak apabila pendidik dapat menarik minat dan membangkitkan semangat mereka, maka pendidik akan lebih mudah untuk mendorong mereka menuju kepada perilaku yang baik. Untuk menarik perhatian peserta didik sebagai daya tarik mereka, dapat dilakukan langkah-langkah berikut:

- a) berperilaku kreatif terhadap yang terjadi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung;
- b) selalu membuat agar pelajaran menjadi menyenangkan dengan berbagai cara;
- c) memiliki keberanian untuk menggunakan kegiatan yang orisinal dan eksperimental;
- d) memanfaatkan segala sumber daya yang dapat menarik dan memikat;

- e) melakukan sesuatu hal yang tidak biasa (berpikir lateral) ketika akan menyampaikan konsep atau ide yang baru (Cowley, 2011:23).

Pada dasarnya, masing-masing bidang studi memiliki daya tariknya masing-masing. Semuanya ini juga sangat bergantung pada karakteristik peserta didik itu sendiri. Diantara karakteristik tersebut antara lain seperti: bakat, kebutuhan, minat, serta kecenderungan-kecenderungan atau pilihan-pilihan perseorangan lainnya. Kecenderungan yang dimaksud disini juga tidak lepas dari bagaimana bidang studi itu diorganisasi dan disampaikan kepada peserta didik (Suranto, 2014:198). Dengan demikian, point-point penting seperti tersebut diatas tentang daya tarik juga mendapatkan perhatian khusus pada penelitian ini.

Menarik perhatian peserta didik diperlukan ukuran keberhasilan dalam pencapaiannya. Hal-hal berikut merupakan sesuatu yang harus dipersiapkan oleh pendidik, diantaranya:

- a) terdapat media pembelajaran yang telah didesain secara baik;
- b) penyesuaian lingkungan pembelajaran dengan objek materi yang akan dipelajari;
- c) terdapat kesuaian antara metode pembelajaran dengan karakteristik peserta didik;
- d) posisikan peserta didik sebagai seorang yang perlu dilayani (Uno & Nurdin dalam Saraswati, 2014).

Pengukuran daya tarik belajar biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan peserta didik untuk tetap / terus belajar. Daya tarik ini erat kaitannya dengan daya tarik bidang studi, dimana kualitas pembelajaran biasanya akan mempengaruhi keduanya. Dengan demikian maka, dalam hal mengukur kecenderungan peserta didik dalam pembelajaran dapat dikaitkan dengan proses pembelajaran itu sendiri atau dengan bidang studi (Uno, 2011:21; Suranto, 2014:197; dan Salamah, 2006). Oleh karena itu, disini peneliti telah membuat instrument penelitian yang digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui besarnya daya tarik belajar peserta didik (lihat lampiran H, hal.117).

Komponen keberhasilan daya tarik terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik adalah: (1) peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik, konsentrasi mereka tidak terpecah; (2) peserta didik mudah dalam menggunakan media yang disediakan; (3) kerangka isi dapat membuat peserta didik untuk mempelajarinya secara keseluruhan; (4) peserta didik dapat menjawab butir soal yang disediakan apabila dilakukan evaluasi; (5) peserta didik menggali pengetahuan sendiri atau mengeksplorasi materi yang sedang disajikan (Slameto dalam Saraswati, 2014). Ortlieb (2014) menambahkan, bahwa variabel-variabel yang mempengaruhi daya tarik antara lain perhatian, komitmen, keterlibatan, penghargaan, dan motivasi.

Indikator daya tarik yang digunakan dalam penelitian ini diadopsi dari teori daya tarik Ortlieb. Karakteristik daya tarik menurut Ortlieb antara lain: perhatian, komitmen, keterlibatan, penghargaan, dan motivasi. Indikator milik Ortlieb tersebut dipilih karena berdasarkan indikator daya tarik dari ahli yang lain seperti Suranto yang menyebutkan terdapat dua indikator daya tarik yakni penghargaan dan keinginan lebih, hal tersebut sebenarnya juga ada dalam indikator menurut pendapat Ortlieb. Akan tetapi, Ortlieb menambahkan tiga indikator lainnya yakni perhatian, komitmen, dan keterlibatan. Oleh karena itu, maka indikator milik Ortlieb yang dipakai oleh peneliti karena memiliki indikator daya tarik yang lebih kompleks dan dari indikator itulah yang nantinya dinilai terkait variabel daya tarik dalam penelitian ini.

2.4 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah berbagai kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah ia mengikuti pembelajaran (Setiani & Priansa, 2015:123). Rusman (2012:123) juga mendefinisikan bahwa, hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diterima oleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah segala kemampuan yang diterima oleh peserta didik dari pengalaman pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang telah disusun oleh pendidik sebelumnya. Kemampuan pendidik sebagai perancang (*designer*) belajar-mengajar adalah hal yang mempengaruhi dalam hal ini. Dengan demikian, penguasaan terhadap taksonomi hasil belajar perlu dilakukan oleh pendidik. Hal tersebut akan menjadi pedoman dalam perumusan tujuan instruksional yang sudah familiar dihadapan pendidik itu sendiri (Usman, 2010:34). Hasil belajar akan tercapai secara optimal jika proses pembelajaran dilakukan secara sengaja dan terorganisasi dengan baik (Mayliana & Sofyan, 2013). Hal tersebut akan direncanakan secara matang pada tahap persiapan dalam penelitian ini yang nantinya akan diaplikasikan dalam empat tahapan dalam *acceletared learning*.

Hasil belajar di Indonesia pada umumnya dirumuskan menggunakan taksonomi Bloom. Hal ini terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris (Setiani & Priansa, 2015:123). Penjelasan dari masing-masing ranah tersebut ialah sebagai berikut.

1. Ranah Kognitif

Hal ini berkaitan dengan hasil belajar intelektual. Terdapat enam aspek didalamnya yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Setiani & Priansa, 2015:123). Namun, terdapat revisi terhadap taksonomi Bloom tersebut dimana yang sebelumnya berupa kata benda dirubah menjadi kata kerja. Hal ini dilakukan sesuai dengan tujuan-tujuan pendidikan. Revisi tersebut dilakukan oleh Krathwohl dan Anderson sehingga menjadi: (1) *remember* (mengingat); (2) *understand* (memahami); (3) *apply* (mengaplikasikan); (4) *analyze* (menganalisis); (5) *evaluate* (mengevaluasi); dan (6) *create* (mencipta) (Kratwohl, 2002). Keenam ranah hasil revisi tersebut yang dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini.

2. Ranah Afektif

Hal ini berkaitan tentang sikap dan nilai. Para ahli berpendapat bahwa sikap dapat diprediksi perubahannya jika seseorang memiliki penguasaan kognitif yang

tinggi. Sikap dalam hal ini terkait dengan berbagai tingkah laku seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai pendidik dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial (Setiani & Priansa, 2015:127).

Terdapat lima kategori dalam ranah efektif, yaitu:

a) *receiving/attending*

Peka dalam menerima rangsang yang datang dari luar terhadap dirinya. Dalam tipe ini berkaitan dengan kesadaran, untuk menerima stimulus, keinginan untuk mengendalikan dan menyeleksi atas rangsangan yang datang dari luar.

b) *responding* atau jawaban

Reaksi yang muncul atas stimulasi yang datang dari luar. Hal ini berkaitan tentang ketetapan reaksi, kedalaman perasaan, kepuasan merespon, tanggung jawab atas respon yang telah diberikan atas stimulus yang datang dari luar.

c) *valuing*

Berkaitan dengan nilai atau kepercayaan atas gejala atau stimulus yang diterima. Hal ini juga termasuk didalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

d) organisasi

Pengembangan suatu nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan nilai satu dengan yang lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.

e) internalisasi nilai

Keterpaduan dari semua nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya (Setiani & Priansa, 2015:127-128).

3. Ranah Psikomotor

Berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Hal ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak (Setiani & Priansa, 2015:128). Terdapat enam tingkatan keterampilan yaitu:

- a) gerak refleks (gerak yang dilakukan secara tidak sadar);
- b) keterampilan pada gerakan dasar;
- c) kemampuan perseptual, dalam hal ini juga membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dll;
- d) kemampuan di bidang fisik;
- e) gerak-gerak skill, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks;
- f) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non direktif seperti gerakan ekspresif dan interpretatif (Setiani & Priansa, 2015:128).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi dua faktor utama yakni faktor internal dan faktor eksternal yaitu:

1. Faktor internal

Faktor internal terutama berkaitan dengan kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan ini sangat besar pengaruhnya terhadap hasil yang akan dicapai. Selain adanya faktor kemampuan yang dimiliki peserta didik, terdapat faktor-faktor lain yang juga mempengaruhinya, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

2. Faktor eksternal atau faktor lingkungan

Faktor ini berada diluar diri yang menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai. Lingkungan belajar yang lebih berpengaruh terhadap hasil belajar ialah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran ini ialah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kualitas pengajaran ini dipengaruhi oleh variabel pendidik. Hal ini dikarenakan pendidik adalah sutradara dan juga bahkan sekaligus aktor dalam proses pembelajaran. Selain itu variabel lainnya juga turut berpengaruh dalam hal ini seperti buku pelajaran, alat bantu pembelajaran, dll. Kualitas pengajaran juga dipengaruhi oleh karakteristik kelas yang terdiri dari: besarnya kelas (*class size*), suasana belajar, fasilitas dan sumber belajar yang tersedia. Karakteristik sekolah itu sendiri juga turut andil dalam kualitas pengajaran, hal ini berkaitan dengan disiplin sekolah, perpustakaan yang tersedia, letak geografis, dll (Sudjana, 1989:39-43). Masing-

masing faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut akan menjadi perhatian khusus dalam penelitian ini sehingga hasil belajar yang diharapkan akan tercapai.

Berdasarkan paparan teori dari ahli terkait hasil belajar diatas, maka perlu ditegaskan bahwasanya dalam penelitian ini hasil belajar yang akan diukur ialah ranah kognitif yakni pada tingkatan C4. Pengukuran ranah kognitif tersebut akan dilihat dari ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember setelah mereka mengerjakan soal *posttest* yang diberikan oleh peneliti di akhir pembelajaran. Soal yang ada pada *posttest* tersebut sudah di desain pada tingkatan C4 (menganalisis). Indikator keberhasilan terkait hasil belajar dalam penelitian ini apabila minimal 75% dari jumlah peserta didik mengalami ketuntasan belajar dengan perolehan nilai ≥ 75 . Nilai 75 tersebut merupakan nilai Standar Ketuntasan Minimal (SKM) mata pelajaran sejarah yang ada di MAN 1 Jember.

2.5 Metode *Accelerated Learning* disertai Media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar

Penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* dapat meringankan kebosanan pembelajaran di dalam kelas. Hal tersebut akan memberikan efek santai dan suasana kelas yang ramah. Dengan demikian selain dapat membuat keaktifan dalam belajar juga akan meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajarinya sehingga pengalaman belajar peserta didik akan lebih produktif (Saran and Kumar, 2015). Penelitian milik Barbara L. Fretz (1995) menyatakan, bahwa penerapan metode *accelerated learning* terbukti membantu mahasiswa merasa lebih baik dalam belajar. Penerapan metode tersebut dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dengan menurunkan stress, menimbulkan suasana relaksasi, memberikan inspirasi / memotivasi dan menimbulkan sesuatu yang menyenangkan di dalam kelas. Suasana yang menyenangkan tersebut akan berpengaruh terhadap daya tarik, terutama dengan meningkatnya motivasi yang merupakan salah satu indikator dari daya tarik itu sendiri. Fretz (1995) juga menambahkan, bahwasanya memotivasi memiliki pengaruh

yang kuat terhadap hasil belajar. Oleh sebab itu, penerapan metode *accelerated learning* ini dianggap sebagai sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

Pembelajaran yang menggunakan *accelerated learning* lainnya ialah milik Ganiron (2013). Penelitiannya tersebut membuktikan bahwa terdapat beberapa kondisi di dalam kelas dalam penerapan *accelerated learning*, yakni kinerja dari peserta didik di dalam kelas mencapai tingkat yang memuaskan; peserta didik turut berpartisipasi dalam pembelajaran dikarenakan banyak dari mereka yang aktif, selain itu juga terdengar tawa dan humor dari peserta didik sehingga pembelajaran terasa menyenangkan. Kondisi yang demikian merupakan salah satu indikator yang ada di dalam daya tarik sehingga dari penelitian tersebut membuktikan bahwa penerapan *accelerated learning* dapat meningkatkan daya tarik.

Penelitian milik Pramudiani, Widianti, dan Peniati juga membuktikan bahwa penggunaan metode ini dapat meningkatkan daya tarik. Penelitian tersebut berjudul “Penerapan Pendekatan *Accelerated Learning* disertai Media *Puzzle* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar”. Hasil penelitian tersebut menghasilkan bahwa aktivitas peserta didik secara klasikal telah mencapai $\geq 75\%$. Penelitian tersebut berkesimpulan bahwa penerapan pendekatan AL disertai media *puzzle* berpengaruh pada aktivitas peserta didik (Pramudiani, dkk., 2014). Dengan demikian, maka pengaruh terhadap aktivitas yang merupakan salah satu indikator dari daya tarik dapat meningkat dengan menerapkan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle*.

Penggunaan game dalam pendidikan memiliki banyak manfaat. Penggunaan tersebut nantinya memiliki potensi yang melekat kepada membangkitkan dan mempertahankan minat belajar, menghasilkan ide-ide baru dalam peserta didik, dapat mempermudah dalam mengajarkan konsep-konsep ilmu yang sulit, dapat mengembangkan pemikiran kritis, menghilangkan kelelahan, mempermudah mengingat informasi dan pada umumnya juga membantu peserta didik yang memiliki potensi prestasi rendah (Babayemi & Akinsola, 2014). Fatwayani (2013); Said & Budimanjaya (2016:102) menambahkan, bahwa penggunaan teka teki silang dapat

dijadikan sebagai media pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa hilangnya esensi belajar yang sedang berlangsung.

Meningkatnya daya tarik dalam penggunaan *crossword puzzle* telah dibuktikan dalam penelitian milik Lyna Rosyidah. Jenis penelitiannya ialah quasi eksperimen. Penelitian tersebut berisi tentang pengaruh *crossword puzzle* terhadap minat belajar pada pembelajaran IPS. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan *crossword puzzle* berpengaruh dalam pembelajaran IPS dan dapat meningkatkan minat peserta didik (Rosyidah, 2012). Melihat penelitian tersebut membuktikan bahwa *crossword puzzle* dapat meningkatkan minat, minat tersebut merupakan salah satu karakteristik yang dapat mempengaruhi daya tarik.

Penggunaan media *crossword puzzle* akan membuat peserta didik selalu berpikir tentang jawabannya hingga selesai yang akan berdampak pada hilangnya rasa bosan (Rosyidah, 2012). Rosyidah (2012) juga menambahkan, bahwa media *crossword puzzle* yang pada mulanya digunakan sebatas mengisi waktu luang, juga dapat digunakan untuk media latihan soal-soal sehingga hal ini dapat menarik perhatian peserta didik juga dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam pembelajaran IPS.

2.6 Metode *Accelerated Learning* disertai Media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Penerapan *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* di dalam pembelajaran akan menciptakan suasana yang terbuka dan fleksibel. Peserta didik akan benar-benar terlibat di dalam proses pembelajaran. Hal ini akan memberikan energi dan rehumanizes proses pembelajaran serta akan membuat belajar yang menyenangkan. Semuanya ini akan berkomitmen untuk hasil, hasil, hasil (Meier, 2000:ix). Hal tersebut juga diperkuat dengan penelitian Fretz (1995) yang menyatakan, bahwa dengan penerapan metode *accelerated learning* membantu mahasiswa dalam kemampuan berpikir dan berkonsentrasi. Sehingga dengan

demikian, mereka lebih mudah untuk menyerap lebih banyak informasi yang diperoleh serta lebih cepat dalam memahami materi yang sedang diajarkan.

Hal yang menjadi penguat dalam peningkatan hasil belajar lainnya adalah penelitian milik Pramudiani, dkk. Penelitian tersebut berkesimpulan bahwa penggunaan pendekatan *accelerated Learning* yang disertai media *puzzle* mencapai ketuntasan hingga 100% (Pramudiani, widianti, dan Peniati, 2014). Selain itu juga Mayliana & Sofyan (2013) dari hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan *accelerated learning* yang menggunakan pendekatan SAVI mampu meningkatkan hasil belajar pada kompetensi menggambar SMKN 1 Sewon. Dari kedua penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian lain yang menunjukkan bahwa metode *accelerated learning* juga berpengaruh pada hasil belajar adalah milik Yuyum Muawanah. Penelitian tersebut berjenis quasi eksperimen yang meneliti tentang pengaruh *accelerated learning* terhadap hasil belajar. Hasil dari penelitian tersebut berkesimpulan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar dengan menerapkan *accelerated learning* (Muawanah, 2011). Dengan demikian, penerapan metode *accelerated learning* berdasarkan hasil penelitian terdahulu dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian lain yang berkaitan dengan media *crossword puzzle* adalah milik Ami Fatwayani. Penelitian tersebut berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran Geografi Kompetensi Dasar Persebaran Biosfer terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Mathalibul Huda Mlonggo Kabupaten Jepara”. Hasil penelitiannya ialah diperoleh rata-rata *pre-test* sebesar 77,86. Penelitian tersebut berkesimpulan bahwa penggunaan *crossword puzzle* memiliki pengaruh sebesar 50,41% terhadap hasil belajar dan sisanya dipengaruhi dari faktor lain (Fatwayani, 2013). Dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwasanya penggunaan media *crossword puzzle* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar, dimana dalam penelitian ini nantinya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Melihat dari beberapa hasil penelitian yang telah disebutkan di atas, maka peneliti yakin jika penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil pelajaran. Hal ini didukung karena dalam pengerjaan *crossword puzzle* dituntut untuk memiliki pengetahuan yang tinggi terkait materi pelajaran yang ada didalamnya. Dengan demikian, maka akan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran karena peserta didik diharuskan mengerti terhadap apa yang sedang dipelajari untuk bisa mengisi *crossword puzzle*. Selain itu, dengan penerapan metode *accelerated learning* akan mempermudah dan bahkan membantu peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran sehingga tidak ada peserta didik yang ketinggalan dalam memahami materi tersebut.

2.7 Penelitian-Penelitian yang Relevan

Penelitian pertama yang relevan ialah penelitian dari Vidia Natalia Kusumaningtyas yang berjudul “Penggunaan *Accelerated Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Meningkatkan Rasa Senang Belajar Ekonomi di SMA Negeri 1 Depok Yogyakarta Tahun Pelajaran 2016/2017” dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, 2016. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus-September 2016 di SMA Negeri 1 Depok dengan subjek penelitiannya adalah XI IPS 2. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner, lembar soal tes, dan pedoman wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) model *accelerated learning* meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yaitu 40% yang termotivasi dalam pembelajaran meningkat menjadi 91%; (2) model *accelerated learning* meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, yaitu dari 41% menjadi 91%; (3) model *accelerated learning* meningkatkan rasa senang belajar ekonomi, yaitu dari 50% peserta didik yang memiliki rasa senang belajar ekonomi meningkat menjadi 94%.

Penelitian kedua yang relevan ialah penelitian oleh Ami Fatwayani, 2013, dari Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang. Judul penelitiannya adalah “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Mata Pelajaran

Geografi Kompetensi Dasar Persebaran Biosfer terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Mathalibul Huda Mlonggo Kabupaten Jepara”. Adapun penelitiannya dalam pelaksanaannya menggunakan salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran *crossword puzzle*. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran geografi kompetensi dasar persebaran biosfer siswa kelas XI IPS MA Mathalibul Huda Mlonggo Jepara; (2) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *crossword puzzle* dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran geografi kompetensi dasar persebaran biosfer siswa kelas XI IPS MA Mathalibul Huda Mlonggo Jepara. Populasi dalam penelitian tersebut adalah kelas XI IPS yang terdiri dari empat kelas yang keseluruhannya berjumlah 170 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Kelas yang menjadi sampel penelitian adalah kelas XI IPS 3. Data awal menggunakan data *pre-test* untuk dilakukan dengan analisis variabel, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran. Kemudian setelah dilakukan *pre-test*, dilanjutkan dengan pembelajaran dan diakhiri dengan *post-test*. Analisis data menggunakan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Kemudian uji hipotesis dihitung dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian tersebut diperoleh rata-rata *pre-test* kelas XI IPS 3 adalah 38,93 sedangkan rata-rata *post-test* adalah 77,86. Analisis persamaan regresi sederhana yang juga menyatakan bahwa hasil belajar 50,41% ditentukan oleh model pembelajaran *crossword puzzle* dan sisanya yaitu 49,59% ditentukan oleh faktor lain. Ini menunjukkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan dari dua variabel. Kesimpulan dari penelitian ini menjelaskan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *crossword puzzle* dengan hasil belajar.

Penelitian selanjutnya yang relevan ialah milik Fitriatun dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, 2008. Judul penelitiannya ialah “Peningkatan Minat dan Hasil Belajar melalui Pendekatan *Quantum Learning* dengan

Strategi *Accelerated Learning* Mata Pelajaran Sejarah di MTs Negeri Jember 2 Semester Gasal Tahun Pembelajaran 2007-2008". Penelitian tersebut merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Hopkins dengan dua siklus yang dijalankan selama 1 bulan. Subyek penelitiannya adalah siswa kelas VIII D. permasalahan yang diangkat dalam penelitian tersebut adalah: (1) adakah peningkatan minat dan hasil belajar siswa melalui pendekatan *quantum learning* dengan strategi *accelerated learning* pada pembelajaran sejarah; dan (2) seberapa besar peningkatan minat dan hasil belajar siswa melalui pendekatan *quantum learning* dengan strategi *accelerated learning* pada pembelajaran sejarah. Hasil dari penelitian tersebut adalah terdapat peningkatan minat dari siklus I ke siklus II yakni 31 (berminat) menjadi 35 (sangat berminat), terjadi peningkatan 4, sedangkan hasil belajar dari siklus tersebut yakni 71,28 menjadi 83,59 (terjadi peningkatan sebesar 12,31). Kesimpulan dari penelitian ini bahwasanya terdapat peningkatan minat dan hasil belajar dengan menggunakan pendekatan *quantum learning* dengan strategi *accelerated learning*.

Berdasarkan ketiga penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa *accelerated learning* dan *crossword puzzle* memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran. Disini, peneliti tidak menemukan adanya pembelajaran *accelerated learning* yang menggunakan media *crossword puzzle*. Melihat kajian teori yang telah dipaparkan di atas, peneliti yakin jika hal yang demikian dapat dilakukan pula mengingat *accelerated learning* dapat diaplikasikan dengan berbagai cara pembelajaran yang ada sesuai dengan karakteristik *accelerated learning* itu sendiri. Peneliti juga menemukan bahwasanya dengan penggunaan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, melihat dari karakteristik yang ada baik dari hal daya tarik maupun hasil belajar, peneliti yakin hal tersebut juga dapat ditingkatkan melalui metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle*.

2.8 Kerangka Berpikir

Tuntutan dalam pembelajaran sejarah merupakan hal mutlak yang perlu mendapatkan perhatian. Tuntutan tersebut antara lain: (1) materi pelajaran sejarah harus dapat mengembangkan integritas dan jati diri dari peserta didik, hal ini akan membentuk sikap nasionalisme, sikap kebhinnekaan, toleransi, dan sikap-sikap positif lainnya; (2) pelajaran sejarah mampu menumbuhkan sikap positif dan daya inovatif, hal ini dapat dicapai dengan penciptaan iklim kelas yang kondusif sehingga peserta didik terdorong untuk mengembangkan diri; (3) pembelajaran harus dilaksanakan secara terencana sehingga rasa kompetitif dapat muncul di dalam kelas; (4) pembelajaran sejarah perlu membuat peserta didik dapat mengembangkan motivasi belajarnya, hal ini dapat dipacu dengan pemikiran yang logis dan sistematis; dan (5) pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik harus berorientasi pada tujuan melalui kinerja pendidik yang baik (Aman, 2011:7-10). Hal penting dalam pembelajaran sejarah ialah belajar sejarah bukan hanya mengetahui peristiwa-peristiwa masa lampau, akan tetapi dari peristiwa-peristiwa tersebut terkandung makna dan pelajaran yang dapat diambil untuk bisa kita terapkan dimasa kini. Oleh karena itu, dengan mempelajari sejarah dapat membuat seseorang menjadi bijaksana dalam mengambil suatu keputusan.

Melalui pembelajaran sejarah diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran sejarah. Kesadaran tersebut perlu diaktualisasikan dalam kehidupan bernegara, berbangsa, dan bermasyarakat. Hal itulah yang mengakibatkan sejarah dikatakan memiliki fungsi edukatif, rekreatif, dan inspiratif (Aman, 2011:24). Sebagai edukatif dengan sejarah manusia dapat belajar dari pengalaman yang sudah terjadi sehingga ia dapat menjadi lebih bijak dalam mengambil keputusan. Sebagai rekreatif. Sejarah dapat memberikan kesenangan karena dapat mengajak pembaca berekreasi tanpa beranjak dari tempat. Hal ini dikarenakan dengan peristiwa yang tertulis dalam sejarah juga dapat membuat imajinasi pembaca dapat terbawa. Sebagai inspiratif, karena dengan sejarah kita dapat mengambil hikmah ataupun pelajaran dari salah satu

tokoh yang berpengaruh untuk kita jadikan panutan atau contoh kehidupan yang baik untuk kita ikuti dimasa kini.

Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu pelajaran penting di dalam pendidikan. Melihat pentingnya mata pelajaran ini maka terdapat sasaran dalam pembelajaran sejarah di sekolah yang harus dicapai. Salah satu sasaran tersebut ialah memberikan memberikan gambaran yang tepat mengenai konsep waktu, ruang, dan masyarakat (Kochhar, 2008:20-30). Seperti yang kita ketahui sejarah adalah peristiwa masa lalu yang bersifat unik, artinya tidak dapat terulang kembali di masa kini. Dengan demikian, dalam pembelajaran sejarah adalah tugas pendidik untuk bisa menghadirkan kembali peristiwa yang telah terjadi kepada peserta didik di dalam kelas serta menarik isi atau pesan yang terkandung di balik peristiwa tersebut. Hal ini bukanlah sesuatu hal yang mudah bagi pendidik. Perlu adanya metode khusus agar dalam pembelajaran sejarah ini segala tujuan pembelajarannya dapat tercapai.

Proses pembelajaran terdapat tiga tahap penting yaitu sebelum, proses, dan sesudah belajar. Hal-hal yang mempengaruhi disaat sebelum belajar ialah ciri khas pribadi, minat, kecakapan, pengalaman, dan keinginan belajar. Pada saat proses belajar hal-hal yang mempengaruhinya antara lain sikap, motivasi, konsentrasi, mengolah, menyimpan menggali, dan unjuk prestasi. Tahap terakhir dalam pembelajaran ialah sesudah belajar yang merupakan tahap untuk prestasi hasil belajar. Indikator dari hasil belajar yang baik apabila peserta didik memiliki perubahan perilaku, daya pikir yang lebih baik dari sebelumnya (Dimiyati & Mudjiono, 2006:238). Apabila kondisi dalam pembelajaran yang ada tidak sesuai dengan yang diharapkan, maka dapat disimpulkan bahwasanya terdapat permasalahan dalam pembelajaran tersebut.

Permasalahan dalam pembelajaran menurut pendapat ahli salah satunya ialah kurangnya antusiasme peserta didik terhadap mata pelajaran, perilaku-perilaku yang mengecewakan seperti tidur di dalam kelas, memanfaatkan sosial media, melewatkan catatan penting, dll (Lee, Chao, & Chen, 2011). Sikap antusiasme dan beberapa perilaku yang mengecewakan di atas merupakan salah satu indikator dari daya tarik

yakni perhatian, penghargaan dan keterlibatan. Keterlibatan dalam pembelajaran juga merupakan variabel yang mempengaruhi dalam pembelajaran dan kepuasan peserta didik terhadap lingkungan belajar (Lim & Morris, 2009). Oleh karena itu, tiadanya keterlibatan dalam belajar akan menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran yang harus mendapat perhatian pula.

Kondisi peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember berdasarkan hasil observasi dan hasil angket peneliti mendapati permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

- a) penghargaan terhadap mata pelajaran sejarah rendah, hal ini terlihat banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan pendidik khususnya disaat pembelajaran telah berlangsung, berdasarkan hasil observasi skor akhir penghargaan peserta didik sebesar 61,2%;
- b) komitmen atau keinginan lebih untuk terus mempelajari sejarah rendah, hal ini tampak dimana peserta didik hanya mempelajari sejarah disaat waktu jam pelajaran tersebut dan mereka tidak ada yang mendalami pelajaran sejarah di luar jam pelajaran, berdasarkan hasil observasi skor akhir yang diperoleh adalah 48,1%;
- c) motivasi peserta didik dalam pembelajaran rendah sehingga terdapat peserta didik yang mengantuk saat pembelajaran, berdasarkan hasil observasi skor akhir motivasi yang diperoleh sebesar 61,8%;
- d) terdapat peserta didik sibuk dengan pekerjaannya sendiri yang tidak berkaitan dengan pelajaran sejarah, berdasarkan hasil observasi skor akhir perhatian sebesar 67,8%;
- e) tidak semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, berdasarkan hasil observasi skor akhir keterlibatan sebesar 65,8%, dimana pembelajaran hanya di dominasi oleh peserta didik yang pandai;
- f) kesesuaian metode pembelajaran dengan karakteristik peserta didik belum sepenuhnya terlaksana (lihat lampiran F, hal.111); dan

- g) media pembelajaran yang digunakan pendidik cenderung bergantung pada fasilitas sekolah (lihat lampiran E.1 & F, hal. 107 & 111).
- h) hasil belajar peserta didik masih rendah, hal ini diketahui dari hasil nilai ulangan harian yang diselenggarakan oleh pendidik. Ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember berdasarkan hasil ulangan harian sebesar 28,2%. (lihat lampiran D, hal.105).

Kondisi pembelajaran yang ada di atas merupakan permasalahan yang perlu diperbaiki. Berdasarkan kajian teori yang telah dilakukan peneliti untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran, hal penting yang harus dilakukan oleh pendidik ialah memahami karakteristik peserta didik serta memberikan layanan yang optimal sesuai dengan minat, bakat, kemampuan, dan potensi masing-masing peserta didik (Mulyasa, 2015:52). Oleh karena itu, diperlukannya metode khusus dari pendidik dalam suatu pembelajaran, peneliti berpendapat penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* adalah solusi paling tepat.

Accelerated learning merupakan salah satu bentuk pendekatan dalam pembelajaran yang mengupayakan agar memansiakan kembali proses belajar dengan memperhatikan keadaan psikologis peserta didik yang bertujuan agar pembelajaran berlangsung cepat, menyenangkan dan memuaskan (Muawanah, 2011). Metode *accelerated learning* ini memiliki empat langkah-langkah dasar, yakni: (1) *preparation* (fase persiapan); (2) *presentation* (tahap presentasi); (3) *practice* (tahap praktek); dan (4) *performance* (tahap kinerja) (Meier, 2000:56-58) Selain itu penerapan *accelerated learning* dapat menggunakan berbagai cara belajar (Erland, 1999). Sehingga dengan demikian, peneliti menggunakan media *crossword puzzle* dalam mengoptimalkan penerapan metode *accelerated learning*. Media *crossword puzzle* ini digukan pada saat masuk tahap pertama yakni *preparation* (fase persiapan). Penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* telah terbukti kesuksesannya ketika diterapkan di dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan kajian teori dari para ahli yang ada serta hasil dari penelitian terdahulu.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah milik Fitriatun dengan judul “Peningkatan Minat dan Hasil Belajar melalui Pendekatan *Quantum Learning* dengan Strategi *Accelerated Learning* Mata Pelajaran Sejarah di MTs Negeri Jember 2 Semester Gasal Tahun Pembelajaran 2007-2008” hasil dari penelitian ini adalah terdapat peningkatan minat dari siklus I ke siklus II dengan perolehan 31 (berminat) menjadi 35 (sangat berminat), terjadi peningkatan sebesar 4, sedangkan hasil belajar diperoleh dari rata-rata 71,28 menjadi 83,59 (terjadi peningkatan sebesar 12,31). Penelitian ini berkesimpulan bahwa pembelajaran melalui pendekatan *Quantum Learning* dengan strategi *Accelerated Learning* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang relevan lainnya ialah milik Vidia Natalia Kusumaningtyas. Judul penelitiannya ialah “Penggunaan *Accelerated Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi, dan Meningkatkan Rasa Senang Belajar Ekonomi di SMA Negeri 1 Depok Yogyakarta Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hasil penelitiannya diperoleh data: (1) model *accelerated learning* meningkatkan motivasi belajar, yaitu dari 40% yang termotivasi menjadi 91%; (2) model *accelerated learning* meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, yaitu dari 41% menjadi 91% peserta didik; (3) model *accelerated learning* meningkatkan rasa senang dari 50% peserta didik menjadi 94%.

Accelerated learning juga pernah diteliti oleh Barbara L. Fretz tentang “The Effects of Accelerated Learning on Tertiary Students Learning to Write”. Hasil yang diperoleh ialah bahwa dalam metodologi *accelerated learning* memiliki efek positif dalam hal menulis lebih baik serta peserta didik dapat menikmati apa yang sedang mereka kerjakan (Fretz, 1995). Kemampuan menulis ini memiliki keterkaitan dalam indikator daya tarik yaitu penghargaan. Salah satu point dalam penghargaan tersebut apabila peserta didik juga turun mencatat materi yang dirasa penting menurut mereka. Dengan demikian, maka penelitian milik Fretz ini dapat dijadikan sebagai salah satu landasan dalam penelitian ini.

Penelitian lainnya ialah milik Tomas U. Ganiron Jr. yang berjudul “Application of Accelerated Learning in Teaching Environmental Control System in Qassim University”. Penelitian tersebut menghasilkan bahwa penerapan *accelerated learning* membuat partisipasi aktif peserta didik muncul baik dalam kegiatan individu maupun kelompok. Hal tersebut juga berdampak pada kinerja yang baik bagi peserta didik dalam menghadapi ujian tengah semester dan ujian akhir (Ganiron, 2013). Penelitian yang telah dilakukan oleh Ganiron menunjukkan bahwa *accelerated learning* dapat meningkatkan daya tarik dan hasil belajar yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini.

Penelitian *accelerated learning* juga pernah diteliti oleh Harker & Perry (2007) pada program pasca sarjana Master of Business Administration (MBA). Hasil yang diperoleh pada penelitian tersebut bahwasanya program *accelerated learning* dapat digunakan dalam program tersebut serta efektif dalam pelaksanaannya (Harker & Perry, 2007). Program Master of Business Administration (MBA) merupakan salah satu program dalam lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sehingga hal tersebut juga memiliki kesamaan karakteristik dalam pembelajaran sejarah. Keefektifan yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dijadikan landasan dalam peningkatan daya tarik dan hasil belajar dalam penelitian ini. Hal tersebut dikarenakan apabila dalam suatu pembelajaran dapat dijalankan secara efektif maka hasil-hasil yang diharapkan dalam pembelajaran lebih mudah tercapai salah satunya ialah daya tarik dan hasil belajar.

Penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* berdasarkan kajian teori dari para ahli serta didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu yang ada terbukti dapat memperbaiki permasalahan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memiliki hipotesis bahwasanya “penerapan metode *accelerated learning* dengan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan daya tarik dan hasil belajar pelajaran sejarah”. Adapun skema kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tuntutan dalam Pembelajaran Sejarah

1. Peserta didik mampu mengembangkan integritas dan jati diri
2. Peserta didik harus diberi pembelajaran yang berorientasi pada tujuan
3. Peserta didik dapat mengembangkan sikap positifnya;
4. Peserta didik perlu mengembangkan motivasi belajarnya;
5. Peserta didik dapat berprakarsa secara dinamis dan kreatif sehingga tercapai proses dan hasil belajar (Aman, 2011:7-10);
6. Memiliki fungsi edukatif, rekreatif, dan inspiratif (Aman, 2011:24);
7. Pembelajaran sejarah harus dapat membangkitkan inspirasi dan aspirasi kepada generasi muda (Aman, 2011:31).



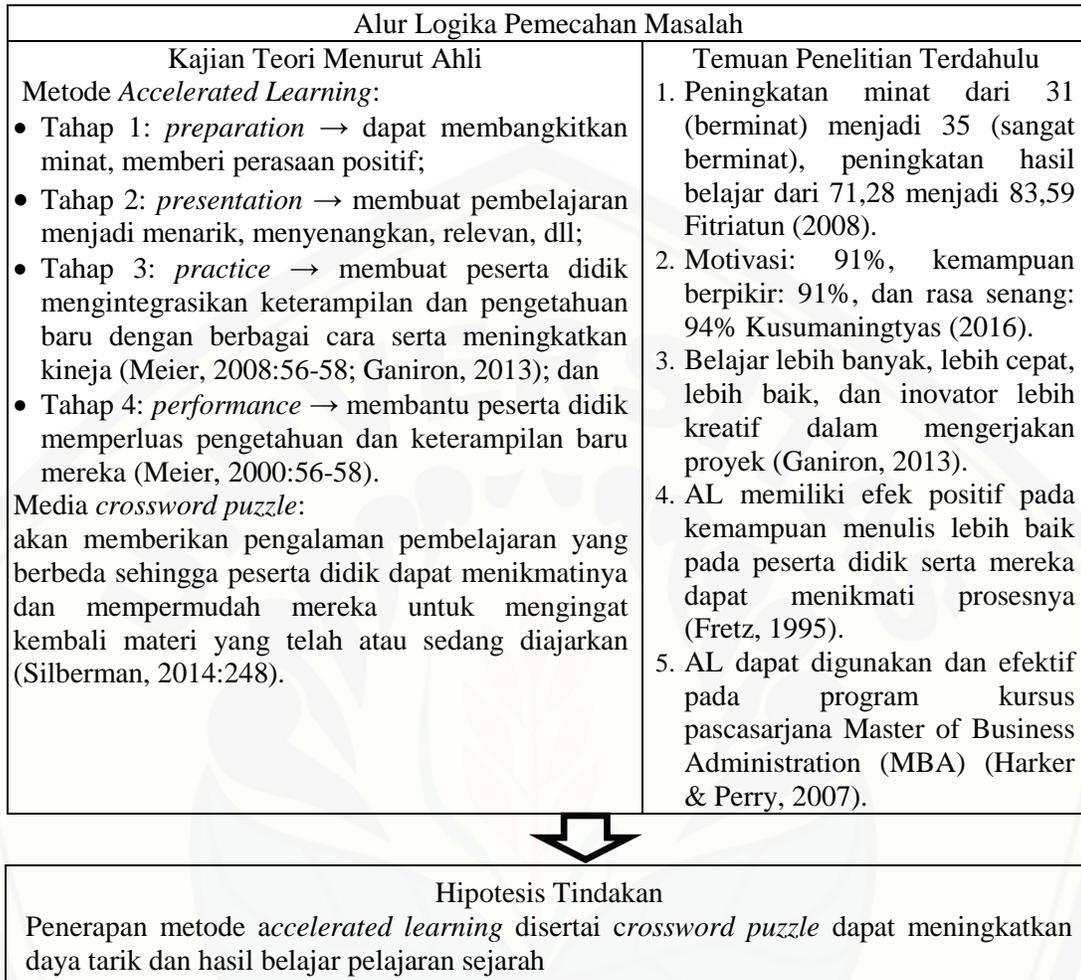
Permasalahan dalam Pembelajaran	
<p style="text-align: center;">Kondisi di Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran yang digunakan hanya bergantung pada fasilitas sekolah; 2. Daya tarik peserta didik terhadap pelajaran sejarah rendah: <ol style="list-style-type: none"> a) Perhatian = 67,8% b) komitmen = 48,1% c) keterlibatan = 65,8% d) penghargaan = 61,2% e) motivasi = 61,8% 3. Hasil belajar peserta didik rendah, hal ini dapat diketahui dari semua nilai peserta didik yang berada di bawah KKM. 	<p style="text-align: center;">Kajian Teori Ahli</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurangnya antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran (Lee, Chao, & Chen, 2011) 2. Perilaku-perilaku yang mengecewakan seperti tidur, menggunakan sosmed, melewatkan catatan, dll (Lee, Chao, & Chen, 2011) 3. Keterlibatan, apabila peserta didik tidak terlibat dalam pembelajaran maka akan berpengaruh pada kepuasan dalam lingkungan belajar (Lim&Morris, 2009) 4. Perhatian, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian peserta didik maka akan menimbulkan kebosanan 5. Minat, apabila bahan pelajaran tidak sesuai dengan minat peserta didik mereka tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya (Slameto, 2015:56-57) 6. Hasil belajar yang baik ialah kondisi saat ini lebih baik dari sebelumnya (Dimiyati & Mudjiono, 2006:238).



Alternatif Pemecahan Masalah

“Penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* untuk meningkatkan daya tarik dan hasil belajar mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 MAN 1 Jember tahun ajaran 2016/2017”





Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

2.9 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah disebutkan di atas ialah:

- 1) penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* dapat meningkatkan daya tarik mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 MAN 1 jember tahun ajaran 2016/2017;
- 2) penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 MAN 1 Jember tahun ajaran 2016/2017.

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Jember pada kelas X IPS 2. Observasi pada penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari dan Maret 2017. Adapun waktu penelitian dimulai pada semester genap 2017, yakni pada bulan April-Mei 2017. Beberapa pertimbangan yang diambil dalam pemilihan tempat penelitian antara lain:

- a) terdapat suatu permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran, hal ini sudah diketahui semenjak peneliti melakukan kegiatan Kuliah Kerja – Mengajar Terbimbing (KK-MT) di tempat penelitian dan disaat melakukan observasi;
- b) belum adanya penelitian tentang penerapan strategi *accelerated learning* yang menggunakan metode *crossword puzzle* untuk meningkatkan daya tarik dan hasil belajar;
- c) adanya kesediaan dari pihak sekolah yang bersangkutan, baik dari kepala sekolah maupun pendidik bersangkutan yang mengajar pelajaran sejarah di MAN 1 Jember; dan
- d) adanya kedekatan emosional peneliti dengan sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Hal ini dikarenakan peneliti adalah alumni dari sekolah MAN 1 Jember dan disaat melakukan kegiatan Kuliah Kerja - Mengajar Terbimbing (KK-MT) disekolah tersebut juga melakukan praktek mengajar salah satunya di kelas X IPS 2.

3.2 Subjek Penelitian

Jurusan IPS kelas X di MAN 1 Jember terdapat 4 kelas dan kelas yang memiliki masalah terkait masalah hasil belajar ialah kelas X IPS 2 dan X IPS 4. Disini yang dijadikan subjek penelitian ini ialah kelas XI IPS 2 di MAN 1 Jember, hal tersebut didasarkan pada beberapa pertimbangan antara peneliti dengan pendidik bidang studi yang bersangkutan. Kelas X IPS 2 tersebut memiliki jumlah

peserta didik sebanyak 38 anak yang terdiri dari 13 siswa dan 25 siswi. Rata-rata usia peserta didik di kelas tersebut ialah 15-16 tahun.

3.3 Definisi Operasional

Terdapat beberapa kata kunci di dalam penelitian ini, diantaranya: (1) metode *accelerated learning*; (2) media *crossword puzzle*; (3) daya tarik; dan (4) hasil belajar. Adapun definisi operasional dari masing-masing kata kunci tersebut adalah:

- a) Metode *Accelerated learning* adalah metode yang berisi elemen-elemen khusus terhadap pengajaran untuk semua manusia, dimana disaat digunakan secara bersamaan akan membuat peserta didik belajar lebih cepat, efektif, dan menyenangkan (Porter 2008). Elemen-elemen tersebut terdiri dari langkah-langkah yang ada pada metode *accelerated learning* diantaranya: (1) *preparation* (fase persiapan), *presentation* (tahap presentasi), *practice* (tahap praktek), dan *performance* (tahap kinerja) (Meier, 2000:56-58). Aplikasi yang dilakukan dalam penelitian ini ialah: (1) tahap *preparation*, peserta didik akan membuat tujuan pembelajaran yang ingin mereka capai yang kemudian dikombinasikan dengan tujuan pembelajaran yang dimiliki pendidik; (2) tahap *presentation*, pendidik memanfaatkan media *crossword puzzle* untuk dikerjakan oleh peserta didik; (3) tahap *practice*, peserta didik akan mempresentasikan hasil analisis dari setiap kata yang mereka temukan pada media *crossword puzzle*; (4) tahap *performance*, pendidik akan memeriksa kembali ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah disepakati sebelumnya dan melakukan penguatan kembali sehingga semua tujuan pembelajaran dapat tercapai (lihat di lampiran H, hal.107).
- b) Media *crossword puzzle* adalah salah satu media pembelajaran yang mudah dalam pembuatannya dimana dalam penggunaannya akan membuat peserta didik merasa sangat santai, menarik, tetapi tetap membuat mereka belajar (Fatwayani, 2013; Said & Budimanjaya, 2016:102). Penggunaan media ini diadaptasi dari pendapat Silberman (2014:256-257), diantaranya: (1) sebelum

media *crosswor puzzle* dibagikan pendidik memberikan sedikit penjelasan materi terkait pelajaran sejarah pada hari itu; (2) pendidik membagi peserta didik menjadi 6 kelompok; (3) pendidik membagikan media *crossword puzzle* pada masing-masing kelompok, dimana masing-masing kelompok memiliki jenis media *crossword puzzle* yang berbeda; (4) pendidik memberikan batasan waktu dalam mengerjakannya (bentuk media *crossword puzzle* dapat dilihat pada lampiran H, hal.107).

- c) Daya tarik berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti kemampuan untuk memikat perhatian (Saraswati, 2014). Pengukuran daya tarik dalam penelitian ini menggunakan indikator yang diadopsi dari teori daya tarik Ortlieb. Karakteristik daya tarik menurut Ortlieb antara lain: perhatian, komitmen, keterlibatan, penghargaan, dan motivasi. Karakteristik itulah yang nantinya dinilai terkait variabel daya tarik dalam penelitian ini (lihat lampiran H, hal.117).
- d) Hasil belajar adalah segala kemampuan yang diterima oleh peserta didik dari pengalaman pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini hanya difokuskan pada peningkatan hasil belajar kognitif, yakni pada tingkatan C4 (menganalisis). Indikator pencapaian hasil belajar kognitif ini tercapai apabila terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan kriteria pencapaian klasikal minimal 75% dari jumlah peserta didik yang mencapai KKM yang ditetapkan (Tampubolon, 2014:35).

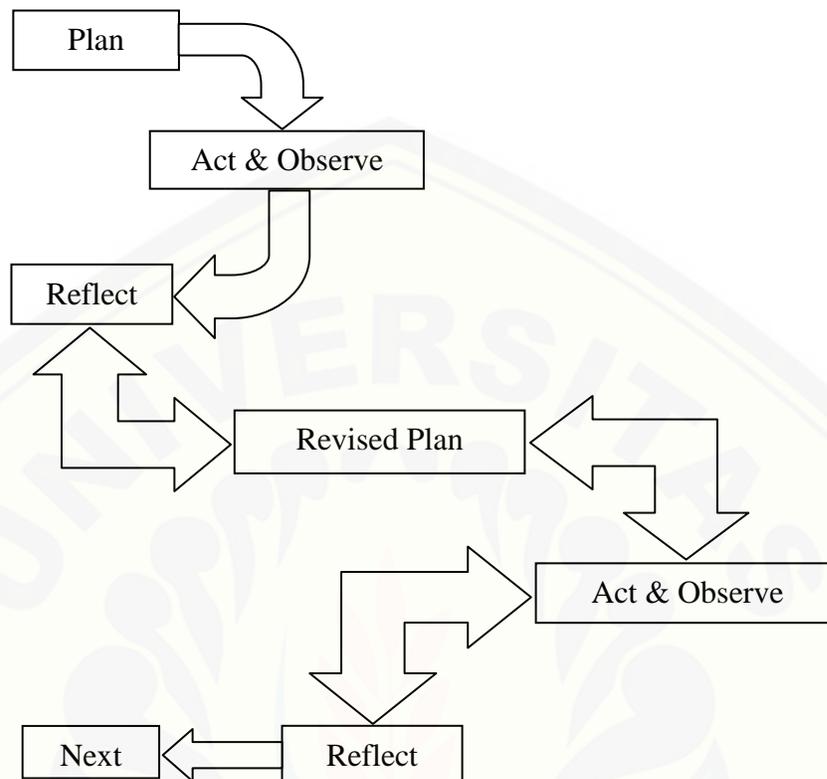
3.4 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yakni penelitian praktis di dalam kelas untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, dan menemukan model pembelajaran inovatif untuk memecahkan masalah yang dialami pendidik dan peserta didik (Tampubolon, 2014:19). Penelitian ini akan menerapkan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* pada kelas X IPS 2 MAN 1 Jember.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif dilakukan apabila peneliti ingin mendapatkan data yang akurat, berdasarkan fenomena yang empiris dan dapat diukur (Sugiyono, 2016:34). Hal tersebut juga digunakan guna menganalisis data-data yang sifatnya numerik atau statistik. Dengan demikian maka, pendekatan kuantitatif disini cenderung untuk menganalisis data dari variabel hasil belajar. Pendekatan kualitatif disini digunakan untuk memahami makna dibalik data yang tampak. Hal ini dikarenakan gejala sosial sering tidak bisa difahami berdasarkan apa yang diucapkan dan dilakukan orang (Sugiyono, 2016:35). Oleh karena itu, dalam penelitian ini pendekatan kualitatif cenderung digunakan untuk menganalisis data dari variabel daya tarik. Dalam penelitian ini, semua data-data yang masih bersifat numerik / angka akan menggunakan pendekatan kuantitatif yang kemudian akan ditafsirkan dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

3.5 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan model Kemis & Taggart yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart pada 1988. Terdapat empat komponen dalam penelitian tindakan model ini, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Sukardi, 2013:7-8). Adapun model ini dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 3.1 Model *Action Research* Kemmis & Taggart (Tampubolon, 2014:27).

Peneliti pada mulanya melakukan refleksi awal untuk melakukan studi pendahuluan sebagai dasar dalam merumuskan masalah penelitian. Selanjutnya akan diikuti perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kegiatan-kegiatan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

- a) refleksi awal, ialah kegiatan penelusuran mencari informasi terkait dengan situasi-situasi yang relevan dengan topik penelitian. Hasil dari refleksi awal ini akan dilakukan pemfokusan masalah yang selanjutnya menjadi masalah penelitian. Sebelum melakukan refleksi awal peneliti setidaknya sudah menelaah teori-teori yang relevan terkait masalah yang akan diteliti.
- b) penyusunan perencanaan, didasarkan pada hasil dari kegiatan refleksi awal. Perencanaan ini mencakup tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubahperilaku dan sikap yang diinginkan oleh peneliti

sebagai solusi atas permasalahan-permasalahan yang ada. Perencanaan ini bersifat fleksibel, yakni dapat berubah sesuai dengan kondisi nyata yang ada.

- c) pelaksanaan tindakan, hal ini menyangkut sesuatu yang dilakukan peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan, atau perubahan yang dilaksanakan sesuai dengan rencana tindakan yang sebelumnya telah dibuat.
- d) observasi (pengamatan), kegiatan ini dapat disejajarkan dengan proses pengumpulan data dalam penelitian formal. Dalam kegiatan ini peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan terhadap peserta didik.
- e) refleksi, pada dasarnya kegiatan ini merupakan kegiatan analisis, sintesis, interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh saat kegiatan tindakan. Dalam kegiatan ini peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil-hasil atau dampak atas tindakan. Setiap informasi yang terkumpul perlu dipelajari kembali kaitannya antara yang satu dengan yang lain dan kaitannya dengan teori atau hasil penelitian yang telah ada dan relevan. Kegiatan refleksi ini bertujuan untuk memahami terhadap proses dan hasil yang terjadi, yaitu berupa perubahan sebagai akibat dari tindakan yang dilakukan (Ekawarna, 2013:20-22).

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti disini akan diuraikan sebagai berikut:

- a) refleksi awal, disini peneliti sebelumnya sudah mengurus permohonan ijin terkait pencarian data yang diperlukan dalam refleksi awal kepada pihak sekolah MAN 1 Jember. Dalam melakukan refleksi awal peneliti melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:
 - 1) mencari dukungan-dukungan teori terkait dengan penelitian ini baik itu berasal dari jurnal nasional, internasional, dan juga dukungan teori yang

terdapat di dalam buku. Selain itu peneliti juga mencari hasil dari penelitian-penelitian yang relevan dengan topik penelitian ini;

- 2) menyusun format pengumpulan data objektif sekolah. Hal ini diperoleh peneliti pada saat melakukan kegiatan program Kuliah Kerja – Mengajar Terbimbing (KK-MT) di MAN 1 Jember, selain itu juga diperkuat pada saat peneliti melakukan observasi sekaligus studi dokumentasi terkait kondisi sekolah yang ada disana;
 - 3) menyusun format instrument yang digunakan peneliti dalam kegiatan observasi, menyusun angket terkait daya tarik peserta didik, dan menyusun garis-garis besar pedoman wawancara;
 - 4) peneliti menggunakan hasil dari ulangan-ulangan harian untuk mengetahui tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang sudah diajarkan oleh pendidik;
 - 5) menganalisis data objektif dari hasil angket maupun hasil belajar yang ada di dalam kelas berdasarkan hasil nilai ulangan-ulangan harian.
- b) perencanaan tindakan, hasil dari evaluasi refleksi awal maka dirancang perangkat pembelajaran yang akan disikluskan. Disini peneliti menggunakan tiga siklus dimana masing-masing siklusnya terdapat dua kali pertemuan. Terkait rancangan perangkat pembelajaran terdapat komponen sebagai berikut:
- 1) silabus mata pelajaran sejarah (lihat lampiran G, hal.112)
 - 2) penyusunan Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP), disini peneliti menggunakan 3 siklus dengan catatan jika hasil siklus II telah mencapai yang diinginkan oleh peneliti yakni peningkatan daya tarik dan hasil belajar maka penelitian dihentikan, namun jika masih belum mencapai target maka akan dilanjutkan pada siklus III (lihat lampiran H, hal.117)
 - 3) lembar bahan ajar (materi pembelajaran) (lihat lampiran H, hal.117)

- 4) Lembar Kegiatan Siswa (LKS), penelitian ini menggunakan media *crossword puzzle* (TTS) yang dilakukan di setiap siklus (lihat lampiran H, hal.117)
- c) pelaksanaan tindakan,
 - 1) peneliti mengkondisikan ruang belajar bagi peserta didik dan observer
 - 2) peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan perangkat pembelajaran sesuai skenario pembelajaran yang tersusun dalam RPP hingga akhir
 - 3) melaksanakan penilaian atau tes siklus pertama
- d) observasi disini peneliti menggunakan 5 atau 6 observer saat pelaksanaan tindakan
 - 1) secara tidak langsung observer yang terdiri dari 6 orang melakukan penilaian atas pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas berdasarkan instrument penilaian pelaksanaan pembelajaran (lihat lampiran H, hal.117)
 - 2) observer dan peneliti melakukan pengumpulan data tentang daya tarik peserta didik dengan menggunakan angket
- e) refleksi, merefleksi hasil evaluasi dari siklus I tentang hal-hal berikut:
 - 1) penilaian kualitas proses pembelajaran di kelas
 - 2) daya tarik peserta didik, dan
 - 3) hasil belajar secara individu dan klasikal (Tampubolon, 2014:29-30).

3.6.1 Pelaksanaan Siklus I

a) Perencanaan Tindakan

- 1) membuat kesepakatan dengan pendidik bidang studi terkait kompetensi dasar yang akan dijadikan materi pelajaran dalam penelitian;
- 2) menyusun RPP sesuai dengan metode dan media yang digunakan dalam penelitian ini (lihat lampiran H.1, hal..117);

- 3) mempersiapkan Teka-Teki Silang (TTS) yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian siklus I, dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi *EclipseCrossword* (lihat lampiran H.1, hal..117); dan
- 4) mempersiapkan instrument penilaian untuk mengukur hasil dari penelitian siklus I (lihat lampiran H.1, hal..117);

b) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan penelitian ini menggunakan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle*. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 25 & 27 April 2017. Subjek penelitiannya ialah kelas X IPS 2 MAN 1 jember, dengan alokasi waktu 3 X 40 menit. Alokasi waktu tersebut merupakan total waktu dari dua kali pertemuan. Langkah-langkah tindakannya adalah sebagai berikut:

- 1) kegiatan pendahuluan
 - a. pendidik mengucapkan salam kepada peserta didik;
 - b. pendidik mempersiapkan peserta didik agar siap untuk belajar;
 - c. pendidik melakukan presensi kehadiran siswa;
 - d. mempersilahkan satu siswa memimpin do'a bersama;
 - e. apersepsi dengan materi sebelumnya;
 - f. pendidik menyampaikan topik pelajaran pada hari ini;
 - g. pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran; dan
 - h. pendidik menjelaskan metode pembelajaran yang akan dilakukan beserta langkah-langkahnya.
- 2) kegiatan inti

kegiatan ini dilakukan sesuai dengan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* yang akan diterapkan dalam pembelajaran, yakni:

 - a. pendidik membagi kelompok menjadi 6 anggota kelompok;
 - b. masing-masing kelompok dipersilahkan untuk membuat tujuan pembelajaran yang ingin mereka capai sesuai dengan kesepakatan masing-masing kelompok;

- c. pendidik membagikan teka-teki silang pada masing-masing kelompok untuk didiskusikan sesuai arahan dari pendidik;
- d. pendidik mengelompokkan tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta didik untuk kemudian disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh pendidik;
- e. pendidik memberikan sedikit penjelasan materi sesuai tujuan pembelajaran yang telah disepakati bersama yang nantinya akan dikembangkan sendiri oleh peserta didik;
- f. pendidik mempersilahkan masing-masing kelompok menjawab pertanyaan yang ada di teka-teki silang, dalam hal ini pendidik memutar lagu relaksasi yang cocok untuk pembelajaran;
- g. hasil dari jawaban teka-teki silang yang telah dijawab masing-masing kelompok kemudian akan dianalisis berdasarkan bahasa mereka sendiri;
- h. hasil dari analisis yang telah dibuat kemudian dipresentasikan oleh peserta didik di depan kelas; dan
- i. pendidik memberikan penjelasan tambahan berdasarkan tujuan pembelajaran yang belum tersampaikan sekaligus mencari jalan tengah apabila terjadi pendapat yang berbeda antar kelompok.

3) Kegiatan penutup

- a. pendidik beserta peserta didik membuat kesimpulan bersama atas pembelajaran hari itu;
- b. pendidik memberitahukan rencana yang akan digunakan pada pertemuan selanjutnya;
- c. pendidik menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

c) Observasi

Hal ini berkaitan dengan pengamatan terhadap aktivitas yang dilakukan pendidik dan peserta didik. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan penilaian berdasarkan instrument yang telah dibuat oleh peneliti. Disini, peneliti membawa 6

orang observer yang memiliki tugas untuk menilai kondisi pembelajaran di dalam kelas khususnya daya tarik belajar peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember.

d) Refleksi

Kegiatan ini dilakukan untuk menganalisis hasil dari tindakan yang telah dilakukan pendidik berdasarkan Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh peneliti. Disini peneliti mendiskusikan hasil penelitian dengan observer selaku pengamat dalam pelaksanaan penelitian ini, serta berdiskusi dengan pendidik mata pelajaran sejarah untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam penerapan siklus I ini. Hasil refleksi pada siklus I ini diperoleh beberapa kelemahan sebagai berikut: (1) pada siklus I ini masih lemah dalam manajemen waktunya, sehingga banyak hal-hal penting yang terlewatkan begitu saja (lihat lampiran I.1, hal.179); (2) peserta didik masih ada yang merasa kesulitan dengan penerapan metode pembelajaran yang digunakan, hal ini dikarenakan metode tersebut masih asing bagi peserta didik; dan (3) banyak dari peserta didik yang masih lemah dalam perbendaharaan materi, sehingga disaat menghadapi pertanyaan atau soal-soal terkait materi pelajaran banyak dari mereka yang tidak bisa menjawab. Hasil dari refleksi ini dijadikan dasar tindakan untuk siklus II.

3.6.2 Pelaksanaan Siklus II

a) Perencanaan Tindakan

- 1) mencatat hal-hal penting yang perlu mendapat perhatian sesuai dengan hasil refleksi siklus I, diantaranya ialah manajemen waktu, penjelasan kembali mengenai metode yang digunakan di luar jam pelajaran, serta mencetak materi pelajaran kepada peserta didik untuk dipelajari sebelum jam pelajaran sejarah dimulai;
- 2) mengkonsultasikan Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) kepada pendidik bidang studi dan dosen pembimbing terkait kompetensi dasar yang akan dijadikan materi pelajaran dalam penelitian;

- 3) mempersiapkan Teka-Teki Silang (TTS) yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian siklus II dengan menggunakan aplikasi *EclipseCrossword*;
- 4) mempersiapkan instrument penilaian untuk mengukur hasil dari penelitian siklus II;

b) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 9 & 10 Mei 2017. Subjek penelitian ialah kelas X IPS 2 MAN 1 jember, dengan alokasi waktu 3 X 40 menit. Alokasi waktu tersebut merupakan total waktu dari dua kali pertemuan. Langkah-langkah tindakannya adalah sebagai berikut:

1) kegiatan pendahuluan

- a. pendidik mengucapkan salam kepada peserta didik;
- b. pendidik mempersiapkan peserta didik agar siap untuk belajar;
- c. pendidik melakukan presensi kehadiran siswa;
- d. mempersilahkan satu siswa memimpin do'a bersama;
- e. apersepsi dengan materi sebelumnya;
- f. pendidik menyampaikan topik pelajaran pada hari ini;
- g. pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) kegiatan inti

kegiatan ini dilakukan sesuai dengan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* yang akan diterapkan dalam pembelajaran, yakni:

- a. pendidik membagi kelompok menjadi 6 anggota kelompok;
- b. masing-masing kelompok dipersilahkan untuk membuat tujuan pembelajaran yang ingin mereka capai sesuai dengan kesepakatan masing-masing kelompok;
- c. pendidik membagikan teka-teki silang pada masing-masing kelompok untuk didiskusikan sesuai arahan dari pendidik;

- d. pendidik mengelompokkan tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta didik untuk kemudian disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh pendidik;
- e. pendidik memberikan sedikit penjelasan materi sesuai tujuan pembelajaran yang telah disepakati bersama yang nantinya akan dikembangkan sendiri oleh peserta didik;
- f. pendidik mempersilahkan masing-masing kelompok menjawab pertanyaan yang ada di teka-teki silang, dalam hal ini pendidik memutarakan lagu relaksasi yang cocok untuk pembelajaran;
- g. hasil dari jawaban teka-teki silang yang telah dijawab masing-masing kelompok kemudian akan dianalisis berdasarkan bahasa mereka sendiri;
- h. hasil dari analisis yang telah dibuat kemudian dipresentasikan oleh peserta didik di depan kelas; dan
- i. pendidik memberikan penjelasan tambahan berdasarkan tujuan pembelajaran yang belum tersampaikan sekaligus mencari jalan tengah apabila terjadi pendapat yang berbeda antar kelompok.

3) Kegiatan penutup

- a. pendidik beserta peserta didik membuat kesimpulan bersama atas pembelajaran hari itu;
- b. pendidik memberitahukan rencana yang akan digunakan pada pertemuan selanjutnya;
- c. pendidik menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

c) Observasi

Observer yang dibawa oleh peneliti adalah 6 orang. Observer tersebut memiliki tugas mengamati serta menilai aktivitas pendidik peserta didik di dalam kelas. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan penilaian berdasarkan instrument yang telah dibuat oleh peneliti. Pengamatan dan penilaian observer kepada peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember difokuskan pada daya tarik belajar peserta didik.

d) Refleksi

Tahap ini peneliti kembali mendiskusikan hasil penelitian dengan observer selaku pengamat dalam pelaksanaan penelitian ini, serta berdiskusi dengan pendidik mata pelajaran sejarah untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam penerapan siklus II ini. Hasil refleksi yang diperoleh pada siklus II ini terdapat catatan sebagai berikut: (1) penggunaan bantuan video untuk memotivasi peserta didik serta dalam rangka mempermudah pemahaman materi peserta didik sangat membantu; (2) peserta didik lebih menjadi aktif / terlibat dalam pembelajaran apabila diterapkan sistem *reward and punishment*; dan (3) seluruh indikator keberhasilan telah tercapai pada siklus II ini, sehingga akan dilakukan pemantapan dan penyempurnaan pada siklus selanjutnya (siklus III).

3.6.3 Pelaksanaan Siklus III

a) Perencanaan Tindakan

- 1) mencatat hal-hal penting yang perlu mendapat perhatian sesuai dengan hasil refleksi siklus II, diantaranya ialah: menggunakan bantuan video kembali untuk menumbuhkan motivasi dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi, kembali menerapkan sistem *reward and punishment*, menyempurnakan kembali keberhasilan-keberhasilan yang telah dicapai pada siklus II;
- 2) mengkonsultasikan Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) kepada pendidik bidang studi dan dosen pembimbing terkait kompetensi dasar yang akan dijadikan materi pelajaran dalam penelitian;
- 3) mempersiapkan Teka-Teki Silang (TTS) yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian siklus III dengan menggunakan aplikasi *EclipseCrossword*;
- 4) mempersiapkan instrument penilaian untuk mengukur hasil dari penelitian siklus III;

b) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 23 & 24 Mei 2017. Subjek penelitian ialah kelas X IPS 2 MAN 1 jember, dengan alokasi waktu 3 X 40 menit. Alokasi waktu tersebut merupakan total waktu dari dua kali pertemuan. Langkah-langkah tindakannya adalah sebagai berikut:

1) kegiatan pendahuluan

- a. pendidik mengucapkan salam kepada peserta didik;
- b. pendidik mempersiapkan peserta didik agar siap untuk belajar;
- c. pendidik melakukan presensi kehadiran siswa;
- d. mempersilahkan satu siswa memimpin do'a bersama;
- e. apersepsi dengan materi sebelumnya;
- f. pendidik menyampaikan topik pelajaran pada hari ini;
- g. pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) kegiatan inti

kegiatan ini dilakukan sesuai dengan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* yang akan diterapkan dalam pembelajaran, yakni:

- a. pendidik membagi kelompok menjadi 6 anggota kelompok;
- b. masing-masing kelompok dipersilahkan untuk membuat tujuan pembelajaran yang ingin mereka capai sesuai dengan kesepakatan masing-masing kelompok;
- c. pendidik membagikan teka-teki silang pada masing-masing kelompok untuk didiskusikan sesuai arahan dari pendidik;
- d. pendidik mengelompokkan tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta didik untuk kemudian disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh pendidik;
- e. pendidik memberikan sedikit penjelasan materi sesuai tujuan pembelajaran yang telah disepakati bersama yang nantinya akan dikembangkan sendiri oleh peserta didik;

- f. pendidik mempersilahkan masing-masing kelompok menjawab pertanyaan yang ada di teka-teki silang, dalam hal ini pendidik memutar lagu relaksasi yang cocok untuk pembelajaran;
- g. hasil dari jawaban teka-teki silang yang telah dijawab masing-masing kelompok kemudian akan dianalisis berdasarkan bahasa mereka sendiri;
- h. hasil dari analisis yang telah dibuat kemudian dipresentasikan oleh peserta didik di depan kelas; dan
- i. pendidik memberikan penjelasan tambahan berdasarkan tujuan pembelajaran yang belum tersampaikan sekaligus mencari jalan tengah apabila terjadi pendapat yang berbeda antar kelompok.

3) Kegiatan penutup

- a. pendidik beserta peserta didik membuat kesimpulan bersama atas pembelajaran hari itu;
- b. pendidik memberitahukan rencana yang akan digunakan pada pertemuan selanjutnya;
- c. pendidik menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

c) Observasi

Observer yang dibawa oleh peneliti adalah 6 orang. Observer tersebut memiliki tugas mengamati serta menilai aktivitas pendidik peserta didik di dalam kelas. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan penilaian berdasarkan instrument yang telah dibuat oleh peneliti. Pengamatan dan penilaian observer kepada peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember difokuskan pada daya tarik belajar peserta didik.

d) Refleksi

Pada tahap refleksi pada siklus III ini peneliti juga kembali melakukan diskusi tentang hasil penelitian dengan observer selaku pengamat dalam pelaksanaan penelitian ini, serta berdiskusi dengan pendidik mata pelajaran sejarah untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam penerapan siklus III ini. Hasil refleksi

pada siklus III ini terdapat catatan bahwasanya semua indikator keberhasilan dari penelitian ini baik dari segi daya tarik dan hasil belajar dapat dikatakan berhasil. Selanjutnya, peneliti menyusun hasil-hasil yang telah diperoleh dari siklus I hingga siklus III untuk kemudian dijadikan bahan dalam penyusunan skripsi. Hasil dan pembahasan yang telah diperoleh akan dijelaskan pada bab 4.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dilakukan dengan cara observasi (pengamatan), interview (wawancara), angket, dan dokumentasi.

a) Observasi

Salah satu pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti ialah observasi. Peneliti melakukan observasi langsung terkait pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik yang bersangkutan. Disini dalam prosesnya peneliti melakukan observasi non partisipan (*non participant observation*), yakni observer tidak melakukan atau tidak melakukan bagian dalam proses/aktivitas pembelajaran orang-orang yang sedang diteliti (Widoyoko, 2013:48). Instrument yang digunakan peneliti dalam kegiatan observasi adalah observasi sistematis (*systematic observation*), yakni dalam pelaksanaan observasi peneliti selaku observer telah mempersiapkan pedoman pengamatan atau instrument pengamatan yang akan digunakan (Widoyoko, 2013:48). Sebelumnya peneliti juga sudah melakukan observasi disaat melakukan kegiatan KK-MT (Kuliah Kerja – Mengajar Terbimbing) di sekolah MAN 1 Jember. Kemudian, peneliti melakukan observasi kembali sesuai prosedur yang ada, dimulai dari pengurusan surat perijinan hingga melakukan observasi langsung cara mengajar pendidik sejarah disana dan juga mengamati kondisi peserta didik selama pembelajaran (lihat lampiran E.1 & E.2, hal. 107 & 109). Hal tersebut dilakukan pada bulan Februari-Maret 2017. Berdasarkan hasil observasi, kondisi pembelajaran sejarah di kelas X IPS 2 MAN 1 Jember memiliki daya tarik belajar yang rendah. Selain itu, berdasarkan hasil observasi pendidik

selama pembelajaran diketahui bahwasanya media pembelajaran yang digunakan pendidik hanya bergantung pada fasilitas sekolah sehingga apabila hal tersebut tidak digunakan dengan optimal maka akan berpengaruh pada daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah di kelas. Hasil dari observasi tersebut akan dijadikan oleh peneliti sebagai sumber dalam menyusun latar belakang dan metode penelitian ini.

b) Interview (wawancara)

Narasumber dari kegiatan wawancara disini ialah pendidik yang mengajar pelajaran sejarah di MAN 1 Jember yakni Dra. Lilik Suhartini. Wawancara yang dilakukan dengan cara wawancara tidak terstruktur atau terbuka (*unstructured interview*), yakni wawancara bebas, dimana pewawancara tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan jelas. Pedoman wawancara yang digunakan hanya sebatas garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan, dan selalu terpusat pada satu pokok persoalan tertentu terkait dengan variabel yang diteliti (Widoyoko, 2013:44). Variabel di dalam penelitian ini ialah daya tarik dan hasil belajar (lihat lampiran C, hal.101). Secara umum, hasil yang diperoleh dari wawancara ini ialah kondisi umum dari peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember serta metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik selama mengajar (lihat lampiran C.2.1, hal. 102). Hasil dari wawancara ini juga akan digunakan sebagai salah satu bahan dalam penyusunan latar belakang penelitian ini.

c) Angket

Responden dalam pemberian angket disini ialah seluruh peserta didik kelas X IPS 2. Jenis angket yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah angket terbuka, yakni angket yang bisa direspon oleh responden (dalam hal ini peserta didik kelas XI IPS 4) secara bebas. Peneliti tidak menyediakan alternatif jawaban dalam angket ini (Widoyoko, 2013:36) (lihat lampiran F, hal.111). Hasil angket ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan langsung

dari peserta didik terkait pembelajaran sejarah dan dari hasil tersebut juga akan dijadikan sebagai bahan dalam penyusunan latar belakang.

d) Dokumentasi

Analisis dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti disini salah satunya untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2. Hal tersebut dapat diketahui dari nilai hasil ulangan yang telah dilaksanakan oleh peserta didik. Berdasarkan studi dokumentasi ini diketahui bahwasanya ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember sebesar 28,2% (lihat lampiran D, hal.105). Ketercapaian hasil tersebut tergolong rendah, sehingga pada penelitian ini peneliti akan meningkatkan hasil belajar mereka dengan menggunakan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle*. Hasil elajar yang diperoleh dari studi dokumentasi ini juga akan dijadikan bahan dalam penyusunan latar belakang.

3.8 Analisis Data

Analisis data terhadap angket yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan pengkategorian atau pengelompokkan. Hal tersebut dilakukan guna mengetahui jawaban yang kurang lebih sejenis. Apabila ditemukan jawaban yang tidak cocok dengan kategori yang telah dibuat, maka kelompok jawaban tersebut akan masuk dalam kategori “lain-lain” (Nazir, 2009:350). Hasil dari pengelompokan tersebut nantinya akan dipersentasikan sehingga mempermudah dalam mengamati hasil dari angket yang digunakan dalam penelitian ini.

Analisis data daya tarik diperoleh dari skor hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer berdasarkan indikator-indikator yang tampak. Indikator dari daya tarik yang digunakan adalah perhatian, komitmen, keterlibatan, penghargaan, dan motivasi. Pemberian skor pada masing-masing indikator dari daya tarik dengan rentangan dari: 1 (kurang baik); 2 (cukup baik); 3 (baik); 4 (amat baik). Kemudian data tersebut dianalisis dengan rumus:

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

Keterangan:
 SA = Skor Akhir
 $\sum SP$ = jumlah skor yang diperoleh
 $\sum SM$ = jumlah skor maksimal yang diperoleh

Tabel 3.1 Kriteria Daya Tarik Belajar Peserta Didik

Interval	Predikat
$80\% \leq SA \leq 100\%$	Sangat Baik
$70\% \leq SA \leq 79\%$	Baik
$60\% \leq SA \leq 69\%$	Cukup Baik
$\leq 59\%$	Kurang Baik

Sumber: Kemendikbud (2014:93).

Analisis data hasil belajar peserta didik dilakukan berdasarkan hasil *posttest* yang dikerjakan. Hasil belajar dikatakan tuntas apabila peserta didik mencapai nilai KKM, pelajaran sejarah di MAN 1 Jember memiliki nilai KKM 75. Ketuntasan hasil belajar diperoleh apabila kriteria pencapaian klasikal minimal 75% dari jumlah peserta didik yang mencapai KKM yang ditetapkan (Tampubolon, 2014:35). Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar ini maka akan digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
 P = persentase ketuntasan hasil belajar
 n = jumlah peserta didik yang mencapai skor ≥ 75 dari skor maksimal 100
 N = jumlah seluruh peserta didik

Analisis untuk peningkatan hasil belajar dapat diketahui dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{Y1 - Y}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:
 P = persentase peningkatan hasil belajar peserta didik
 Y1 = nilai setelah pelaksanaan siklus
 Y = nilai sebelum pelaksanaan siklus

Tabel 3.2 Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik

Interval	Predikat
$80\% \leq SA \leq 100\%$	Sangat Baik
$70\% \leq SA \leq 79\%$	Baik
$60\% \leq SA \leq 69\%$	Cukup Baik
$\leq 59\%$	Kurang Baik

Sumber: Kemendikbud (2014:93).

3.9 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini jika telah tampak hal-hal sebagai berikut:

- 1) terdapat peningkatan daya tarik belajar peserta didik kelas X IPS 2 yang mencapai keterangan minimal 'baik';
- 2) terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 dengan kriteria pencapaian klasikal minimal 75% dari jumlah peserta didik yang mencapai minimal nilai SKM yakni 75 (Tampubolon, 2014:35).

BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil penelitian tentang penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* untuk meningkatkan daya tarik dan hasil belajar mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 MAN 1 Jember tahun ajaran 2016/2017 diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. peningkatan daya tarik belajar dengan menerapkan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* di kelas X IPS 2 MAN 1 Jember dapat dikatakan berhasil. Hal ini dilihat dari ketuntasan klasikal yang diperoleh setelah diterapkannya metode ini terus mengalami peningkatan begitu pula dengan masing-masing indikator dari daya tarik. Ketuntasan klasikal pada pra-siklus = 60,9% meningkat 18,2% menjadi 79,1% pada siklus I, siklus I = 79,1% meningkat 6% menjadi 85,1% pada siklus II, siklus II = 85,1% meningkat 3,8% menjadi 88,9% pada siklus III. Hasil daya tarik belajar yang diperoleh pada siklus I berada pada skala interval $70\% \leq SA \leq 79\%$ dengan predikat 'baik'. Sedangkan hasil daya tarik belajar pada siklus II dan siklus III berada pada skala interval $80\% \leq SA \leq 100\%$ dengan predikat 'sangat baik'. Perolehan hasil daya tarik belajar dari siklus I hingga siklus III telah memenuhi indikator keberhasilan terkait daya tarik dalam penelitian ini, yaitu terdapat peningkatan daya tarik belajar peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember yang mencapai predikat minimal 'baik'.
2. peningkatan hasil belajar dengan menerapkan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* di kelas X IPS 2 MAN 1 Jember juga dapat dikatakan berhasil. Hal tersebut didasarkan pada peningkatan yang selalu terjadi di tiap siklusnya. Pada pra-siklus ketuntasan belajar = 28,2% meningkat 56% menjadi 84,2% pada siklus I, siklus I = 84,2% meningkat 13,2% menjadi 97,4% pada siklus II, dan siklus II = 97,4% meningkat 2,6% menjadi 100% pada siklus III. Perolehan hasil belajar yang diperoleh dari

siklus I hingga siklus III semuanya berada pada skala interval $80\% \leq SA \leq 100\%$ dengan predikat 'sangat baik'. Perolehan hasil tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini terkait hasil belajar, yaitu terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember dengan kriteria pencapaian klasikal minimal 75% dari jumlah peserta didik yang mencapai minimal nilai SKM yakni 75.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti tentang penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* untuk meningkatkan daya tarik dan hasil belajar mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 MAN 1 Jember tahun ajaran 2016/2017, maka peneliti memiliki beberapa saran dan masukan sebagai berikut:

1. bagi pendidik mata pelajaran sejarah, penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* terbukti dapat meningkatkan daya tarik dan hasil belajar peserta didik, sehingga untuk kedepannya baik untuk dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik mata pelajaran sejarah;
2. bagi sekolah, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan sebagai masukan guna mendapatkan umpan balik bagi kebijakan yang akan diambil dalam rangka peningkatan kualitas mutu pendidikan dan kegiatan pembelajaran; dan
3. bagi peneliti selanjutnya, penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* dapat dikembangkan hingga pada materi-materi pelajaran yang lain dalam ruang lingkup yang jauh lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abante, *et al.* 2014. Learning Styles and Factors Affecting the Learning of General Engineering Students. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*. Vol. 3, No. 1, ISSN: 2226-6348.
- Abidin, Y. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Agung & Wahyuni. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Babayemi & Akinsola. 2014. Effects of Crossword-Picture Puzzle Teaching Strategy and Mental Ability on Students' Achievement in Basic Science in Southwestern Nigeria. *IOSR Journal of Research & Method in Education*. Vol.4 Issue 4.
- Cowley, S. *Panduan Manajemen Perilaku Siswa*. Terjemahan oleh Gina Gania. 2011. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ekawarna. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Jakarta Selatan: Referensi (GP Press Group).
- Erland, J.K. 1999. Brain-Based Learning Longitudinal Study Reveals Solid Academic Achievement Maintenance With Accelerated Learning Practice. *Journal of Accelerated Learning and Teaching*. Vol. 24, Issue 1 & 2.
- Fatwayani, A. 2013. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran Geografi Kompetensi Dasar Persebaran Biosfer terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Mathalibul Huda Mlonggo Kabupaten Jepara". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Fitriatun. 2008. "Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Melalui Pendekatan *Quantum Learning* dengan Strategi *Accelerated Learning* Mata Pelajaran

Sejarah di MTs Negeri Jember II Semester Gasal Tahun Pembelajaran 2007-2008". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Jember.

Fretz, B. L. 1995. The Effects of Accelerated Learning on Tertiary Students Learning to Write. *Educational Resources Information Center (Eric)*. ED 392 039, CS 215 171.

Gardner, H. & T. Hatch. 1989. Multiple Intelligences go to School: Educational Implications of the Theory of Multiple Intelligences. *Educational Researcher*. Vol. 18, no. 8, pp. 4-9.

Goh, T., & V. Hooper. 2007. To TxT or not to TxT: That's the puzzle. *The Journal of Information Technology Education*. Vol. 6, 441-453.

Harker & Perry. 2007. Accelerating Learning in Marketing Education using Teams: Principles and Practice. *e-Journal of Business education and Scholarship of Teaching*. Vol. 1, ISS.1, pp: 1-13.

Hartono, dkk. 2012. *PAIKEM-Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan*. Riau: Zanafa Publishing.

Jaramillo, C. M. Z. 2012. Designing And Solving Crossword Puzzles: Examining Efficacy in a Classroom Exercise. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*. Vol. 39.

Jr., T. Ganiron. 2012. Cultural Learning Environment and Perception of Structural Engineering Classes in Qassim University. *World Scientific and Engineering Academy and Society (WSEAS) Transactions on Advances in Engineering Education Journal*. vol. 9, no. 3, pp. 84-93.

Jr., Tomas U. G. 2013. Application of Accelerated Learning in Teaching Environmental Control System in Qassim University. *International Journal of Education and Learning*. Vol.2, No.2.

Kemendikbud. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014 Mata Pelajaran Sejarah SMA/SMK*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.

Kochhar, S. K.. *Pembelajaran Sejarah*. Terjemahan oleh Purwantara dan Yovita Hardiwati. 2008. Jakarta: PT Grassindo.

- Krathwohl, D.R. 2002. A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *College of Education, The Ohio State University*. Vol. 41, No. 4.
- Kusumaningtyas, V. N. 2016. "Penggunaan *Accelerated Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Meningkatkan Rasa Senang Belajar Ekonomi di SMA Negeri 1 Depok Yogyakarta Tahun Pelajaran 2016/2017". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Lee, Y. J., Chao, C. H., & Chen, C. Y. 2011. The influences of interest in learning and learning hours on learning outcomes of vocational college students in Taiwan: using a teacher's instructional attitude as the moderator. *Global Journal of Engineering Education*. Vol. 13, No. 3.
- Lim, D. H., & Morris, M. L. 2009. Learner and Instructional Factors Influencing Learning Outcomes within a Blended Learning Environment. *Educational Technology & Society*. 12 (4), 282–293.
- Mayliana, E & Herminarto Sofyan. 2013. Penerapan Accelerated Learning dengan Pendekatan Savi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kompetensi Menggambar Busana. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol.3 No.1.
- Meier, D. 2000. *The Accelerated Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Muawanah, Y. 2011. "Pengaruh Pendekatan *Accelerated Learning* terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Konsep Termodinamika". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Mulyasa, E. 2015. *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nazir, M. 2009. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ortlieb, E. 2014. Attraction Theory Revisiting How We Learn. *Journal of curriculum theorizing*. Vol. 30. Number 2.
- Porter, B. De. 2008. *Accelerated Learning*. <http://www.Newhorizons.org/strategies/accelerated/deporter.htm>. Diakses pada tanggal 21 Januari 2017.
- Pramudiani, H., Tuti Widiati, Endah Peniati. 2014. Penerapan Pendekatan Accelerated Learning Disertai Media Puzzle terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar. *Unnes Journal of Biology Education*. 3 (2).

- Priyayi, D. f., Sajidan, & Baskoro Adi Prayitno. 2014. Pengembangan Model Pembelajaran Accelerated Learning Included By Discovery (Alid) Pada Materi Jaringan Tumbuhan Kelas Xi Sma Negeri 7 Surakarta. *Jurnal Inkuiri*. Vol.3.
- Rafikasari, R. 2013. “ Penerapan Pendekatan *Accelerated Learning* dengan Modalitas Otak terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa (Siswa Kelas VIII SMP Negeri 9 Jember)”. Tidak Dipublikasikan. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Rosyidah, L. 2012. “Pengaruh Metode Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas V di MIN Sucenjurutengah Bayan Purworejo”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Russell, L. *The Accelerated Learning fieldbook: Panduan Belajar Cepat untuk Pelajar dan Umum*. Terjemahan M Irfan Zakkie. 2012. Bandung: Nusa Media.
- Said, A. & Andi Budimanjaya. 2016. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Salamah. 2006. Penelitian Teknologi Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. *Jurnal Pendidikan*. Vol.12. No.2.
- Saran, R. & Saurabh Kumar. 2015. Use Of Crossword Puzzle as a Teaching Aid to Facilitate Active Learning in Dental Materials. *Indian Journal of Applied Research*. Vol.5 Issue 4.
- Saraswati, D. 2014. “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wondershare quiz creator* untuk Meningkatkan Daya Tarik dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Sejarah Peserta Didik Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Bondowoso Tahun Ajaran 2013-2014”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Setiani, A. & Donni Juni Priansa. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran: Cerdas, Kreatif, dan Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Silberman, M. L. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Terjemahan Raisul Muttaqien. 2014. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Sudjana, N. 1989. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: SINAR BARU OFFSET.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suranto. 2014. *Teori Pembelajaran & Pembelajaran Kontemporer*. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.
- Tampubolon, S. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga.
- Uno, H.B. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Usman, M.U. 2010. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Vasconcelos, *et al.* 2015. An alternative methodology for teaching and evaluation in medical education: crosswords. *Original Article*. Vol.32. No.3.
- Widoyoko, S. E. P. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.

Lampiran A. Matrik Penelitian

Judul	Permasalahan	Kata Kunci	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Tindakan
Penerapan Metode <i>Accelerated Learning</i> disertai Media <i>Crossword Puzzle</i> untuk Meningkatkan Daya Tarik dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017	1. Bagaimanakah penerapan metode <i>accelerated learning</i> disertai media <i>crossword puzzle</i> dapat meningkatkan daya tarik mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 MAN 1 jember tahun ajaran 2016/2017? 2. Bagaimanakah penerapan media <i>accelerated learning</i> disertai media <i>crossword puzzle</i> dapat meningkatkan hasil belajar	1. <i>Accelerated learning</i> ; 2. <i>Crossword puzzle</i> ; 3. Daya tarik; dan 4. Hasil belajar.	1. Daya tarik: a. perhatian; b. komitmen; c. keterlibatan; d. penghargaan; dan e. motivasi. 2. Hasil belajar: kognitif aspek menganalisis (C4).	1. Observasi: mengamati langsung pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik yang mengajar sejarah di kelas X IPS 2 MAN 1 Jember, observasi yang dilakukan bersifat non partisipan. 2. Interview (wawancara): dilakukan dengan cara wawancara tidak terstruktur atau terbuka kepada pendidik yang	1. Jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK); 2. Tempat penelitian: kelas X IPS 2 MAN 1 Jember; 3. Metode pengumpulan data: observasi, interview (wawancara), angket, dan dokumentasi. 4. Analisis data rumus yang digunakan untuk mengukur: a. daya tarik dengan menganalisis jumlah skor yang tampak dari indikator-indikator	1. Penerapan metode <i>accelerated learning</i> disertai media <i>crossword puzzle</i> dapat meningkatkan daya tarik mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 MAN 1 jember tahun ajaran 2016/2017; 2. Penerapan media <i>accelerated learning</i> disertai media <i>crossword puzzle</i> dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 MAN 1 Jember tahun ajaran 2016/2017

mata pelajaran
sejarah kelas
X IPS 2 MAN
1 jember tahun
ajaran
2016/2017?

mengajar
sejarah di
kelas X IPS 2
MAN 1
Jember.

3. Angket: jenis
angket yang
diberikan
adalah angket
terbuka dan
yang menjadi
responden
adalah peserta
didik kelas X
IPS 2.

4. Dokumentasi:
daftar jumlah
peserta didik,
hasil nilai
harian, dan
nilai ulangan

menggunakan
rumus:

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

b. hasil belajar:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data

1. Pedoman Observasi

No.	Data yang ingin diperoleh	Sumber data
1.	Sebelum melaksanakan penelitian:	Sebelum pelaksanaan penelitian:
	a. cara pendidik mengajar di kelas	a. pendidik bidang studi yakni Dra. Lilik Suhartini
	b. aktivitas pembelajaran peserta didik	b. peserta didik kelas X IPS 2
2.	Pada saat penelitian:	Pada saat penelitian:
	a. daya tarik peserta didik dengan penerapan metode <i>accelerated learning</i> disertai media <i>crossword puzzle</i> untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran sejarah	a. peserta didik kelas X IPS 2
	b. cara pendidik menerapkan metode <i>accelerated learning</i> disertai media <i>crossword puzzle</i> untuk meningkatkan hasil belajar	b. pendidik bidang studi

2. Pedoman Wawancara

No.	Data yang ingin diperoleh	Sumber data
1.	Sebelum pelaksanaan penelitian:	
	a. model-model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran	
	b. kondisi peserta didik selama pembelajaran dengan model pembelajaran yang diterapkan	
	c. kendala-kendala selama pembelajaran	
2.	Setelah pelaksanaan:	Pendidik bidang studi dan peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember
	a. tanggapan mengenai penerapan metode <i>accelerated learning</i> disertai media <i>crossword puzzle</i> dalam pembelajaran sejarah	
	b. kendala-kendala dan kekurangan yang dihadapi sebagai refleksi untuk penelitian berikutnya	

3. Pedoman Angket

No.	Data yang ingin diperoleh	Sumber data
1.	Tingkat besarnya daya tarik peserta didik dalam pembelajaran sejarah dengan model yang diterapkan oleh pendidik	Peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember

4. Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang ingin diperoleh	Sumber data
1.	Daftar nama peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember	Pendidik dan bagian TU MAN 1 Jember
2.	Daftar hasil belajar peserta didik berdasarkan nilai ulangan harian	Pendidik bidang studi

Lampiran C. Lembar Wawancara

C.1 Pedoman Wawancara

C.1.1 Pedoman Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan

Tujuan : untuk mengetahui metode pembelajaran yang digunakan di kelas serta aktivitas peserta didik selama pembelajaran

Bentuk : wawancara terbuka

Nama Pendidik : Dra. Lilik Suhartini

Pedoman wawancara sebelum tindakan

1. Metode pembelajaran apa saja yang ibu gunakan dalam pembelajaran sejarah?
2. Bagaimana kondisi peserta didik kelas X IPS 2 selama pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode yang ibu pakai?
3. Media pembelajaran apa saja yang ibu gunakan dalam pembelajaran?
4. Menurut ibu bagaimana antusiasme peserta didik dalam pembelajaran sejarah?
5. Bagaimana hasil pembelajaran sejarah peserta didik kelas X IPS 2 menurut ibu?
6. Apa saja kendala-kendala yang ibu jumpai selama pembelajaran sejarah?
7. Bagaimana pandangan ibu terkait dengan peserta didik kelas X IPS 2?

C.1.2 Pedoman Wawancara Pendidik Setelah Tindakan

Tujuan : untuk mengetahui tanggapan pendidik tentang penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* di kelas X IPS 2

Bentuk : wawancara terbuka

Nama Pendidik : Dra. Lilik Suhartini

1. Bagaimana menurut ibu terkait penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* di kelas X IPS 2?
2. Berdasarkan pandangan ibu apa saja kendala-kendala atau kekurangan dan kelebihan dengan penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* ini?

C.2 Hasil Wawancara

C.2.1 Hasil Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan

Peneliti : Metode pembelajaran apa saja yang ibu gunakan dalam pembelajaran sejarah?

Pendidik : Sebenarnya banyak metode yang sudah saya terapkan di kelas seperti jigsaw, *talking stick*, diskusi, ceramah, PjBL, dsb.

Peneliti : Bagaimana kondisi peserta didik kelas X IPS 2 selama pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode yang ibu pakai?

Pendidik : Berhubung saat ini saya menggunakan PjBL, banyak anak yang bilang suka dengan metode ini tapi ya gitu apapun metode yang digunakan pasti ada saja kekurangan dengan metode tersebut khususnya hal ini berkaitan dengan peserta didik itu sendiri.

Peneliti : Media pembelajaran apa saja yang ibu gunakan dalam pembelajaran?

Pendidik : Disini saya pasti menggunakan PPT karena masing-masing kelas memiliki LCD sehingga hal ini yang saya manfaatkan selama pembelajaran, untuk saat ini memang saya sengaja agar peserta didik membuat proyek harapannya agar terdapat media tambahan terkait sejarah di sekolah ini.

Peneliti : Menurut ibu bagaimana antusiasme peserta didik dalam pembelajaran sejarah?

Pendidik : Tidak bisa dipungkiri di kelas manapun pasti ada saja terdapat siswa yang pandai, aktif, dsb. Tetapi ada juga yang sebaliknya ada yang daya tangkapnya kurang, pasif. Untuk yang aktif inilah yang bisa dinilai antusiasmenya tinggi tapi untuk yang pasif ya sebaliknya. Juga berhubung disini anak-anak masih kelas X jadinya tingkat kesadarannya untuk belajar masih rendah walaupun tidak semuanya begitu.

Peneliti : Bagaimana hasil pembelajaran sejarah peserta didik kelas X IPS 2 menurut ibu?

- Pendidik : Sebenarnya rata-rata kalau diliat dari nilai asli masih jauh nilai mereka dengan nilai KKM, memang ada beberapa yang lulus di atas nilai KKM tapi kebanyakan itu hanya beberapa anak saja. Oleh karena itu cenderung saya mengkatrol nilai-nilai mereka yang berada di bawah KKM dengan nilai-nilai tugas lainnya untuk mencukupi nilai KKM, kalo seandainya hal ini belum mencukupi baru saya buat remedial untuk anak tersebut.
- Peneliti : Apa saja kendala-kendala yang ibu jumpai selama pembelajaran sejarah?
- Pendidik : Kendalanya kebanyakan keterbatasan waktu, materi sejarah khususnya sejarah peminatan ini memiliki materi yang sangat banyak sedangkan waktu belajarnya itu bisa dikatakan sedikit hanya 3 jam dalam seminggu itupun terkadang terpotong hari-hari libur dan lain-lainnya. Karena keterbatasan waktu ini biasanya berdampak sama materi yang diajarkan, hasilnya terkesan dipercepat karena mengejar waktu sehingga akan berdampak negatif terhadap anak-anak yang tidak bisa mengikuti pembelajarannya.
- Peneliti : Bagaimana pandangan ibu terkait dengan peserta didik kelas X IPS 2?
- Pendidik : Menurut saya disana rata-ratalah ada yang pintar, ada yang belum pintar juga, disana siswanya cenderung mengeluh kalau ada tugas banyak. Disana pernah rame juga saat saya mengajar tetapi semenjak saya sedikit menegur mereka dan bahkan memarahi lama-kelamaan cenderung ada perubahan.

C.2.2 Hasil Wawancara Pendidik Setelah Tindakan

- Peneliti : Bagaimana menurut ibu terkait penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* di kelas X IPS 2?
- Pendidik : Penerapan metode ini cukup unik dan menarik, sejujurnya penerapan metode seperti ini belum pernah saya lakukan dan hasilnya ternyata

banyak membuat peserta didik tertarik serta menikmati penerapan metode ini.

Peneliti : Berdasarkan pandangan ibu apa saja kendala-kendala atau kekurangan dan kelebihan dengan penerapan metode *accelerated learning* disertai media *crossword puzzle* ini?

Pendidik : Penerapan metode ini memerlukan manajemen waktu yang kuat, hal tersebut bisa menjadi kekurangan bagi pendidik yang tidak memiliki manajemen waktu yang kuat akan tetapi bagi yang telah dan bisa memanajemen waktu yang baik maka hal ini menjadi keberlihan tersendiri. Penggunaan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran juga membuat banyak peserta didik tertarik untuk belajar hal ini membuat rasa ingin tahu peserta didik tinggi sehingga mereka banyak terlibat aktif di dalamnya. Pendidik yang menggunakan metode dan media ini, selain perlu memiliki kemampuan dalam manajemen waktu, juga harus pandai-pandai dalam menyiasati materi yang sulit kedalam metode dan media yang digunakan, hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik yang akan menggunakan metode dan media ini. Terakhir, perlu juga pendidik mengatur kondisi pembelajaran di dalam kelas, karena seperti yang diketahui metode ini membuat peserta didik menjadi aktif sehingga jika hal ini tidak ditangani dengan baik dan tepat maka justru akan muncul dampak-dampak negatif seperti ramai, gaduh, dan lain sebagainya.

Lampiran D. Hasil Belajar Pra-Siklus

No.	Nama	L/P	Nilai				Keterangan	
			UH 1	UH 2	UH 3	Rata ²	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Achmad Abdur Rozaq	L	70	61	79	70		√
2.	Ahmad Choirul Akbar	L	80	73	85	79,3	√	
3.	Almawa Bil Ahdi	L	70	64	80	71,3		√
4.	Bertho Gistra Rezon M.	L	73	70	85	76	√	
5.	M. Fairul Falah	L	68	67	79	71,3		√
6.	Moch. Alfian Ghazali A.	L	78	70	75	74,3		√
7.	Mochammad Haidar Reza	L	80	40	79	66,3		√
8.	Moh. Faqih Firdausi	L	75	67	79	73,7		√
9.	Moh. Septian Victoria R.	L	60	58	80	66		√
10.	Nizam Abizar Al Ghiffari	L	85	55	79	73		√
11.	Prima Oracle Ar Rasyid	L	80	55	85	73,3		√
12.	Ridwan Hermawan	L	-	-	-	-	-	-
13.	Riki Wahyudi	L	80	70	75	75	√	
14.	Subhan Makmun	L	89	49	78	72		√
15.	Amartyana Adiningsih	P	75	61	89	75	√	
16.	Amilu Sayyidah Faizah	P	54	64	80	66		√
17.	Amira Yusrillia Salsabella	P	100	52	89	80,3	√	
18.	Caresa Laurensia	P	60	43	80	61		√
19.	Dini Nofitasari	P	100	61	80	80,3	√	
20.	Ela Aprina	P	75	61	89	75	√	
21.	Ervin Dwi Astuti	P	88	55	80	74,3		√
22.	Evin Nur Faidah	P	93	43	80	72		√
23.	Farah Qorinatin Nabilah	P	75	61	80	72		√
24.	Fikri Alfina Zahro	P	78	25	80	61		√
25.	Firla Khoirul Umami	P	81	34	80	65		√
26.	Ika Afida Kalsum	P	75	25	80	60		√
27.	Lailatul Indah Kumala	P	75	70	80	75	√	
28.	Mardiyani	P	86	55	80	73,7		√
29.	Maya Puji Ainur Rohma	P	96	50	75	73,7		√
30.	Nabila Nur Indah Restari	P	75	43	80	66		√
31.	Nindy Faradila Hanafi	P	85	58	80	74,3		√
32.	Nurlailin	P	75	43	89	69		√
33.	Rina Faridatul Ilmia	P	90	55	80	75	√	
34.	Roihanah	P	85	43	85	71		√
35.	Safira Ayu Amelia	P	75	40	80	65		√
36.	Sulva Ulin Nuha	P	75	22	80	59		√
37.	Syafinatul Rosyidah	P	86	58	89	77,7	√	
38.	Talyta Anggy Prammartha	P	75	37	80	64		√

39.	Yovanta A. Mirandy	P	75	43	75	64,3		√
40.	Zaida Rahma Salsabila	P	81	67	80	76	√	
Jumlah			3076	2068	3158	2767,1	11	28

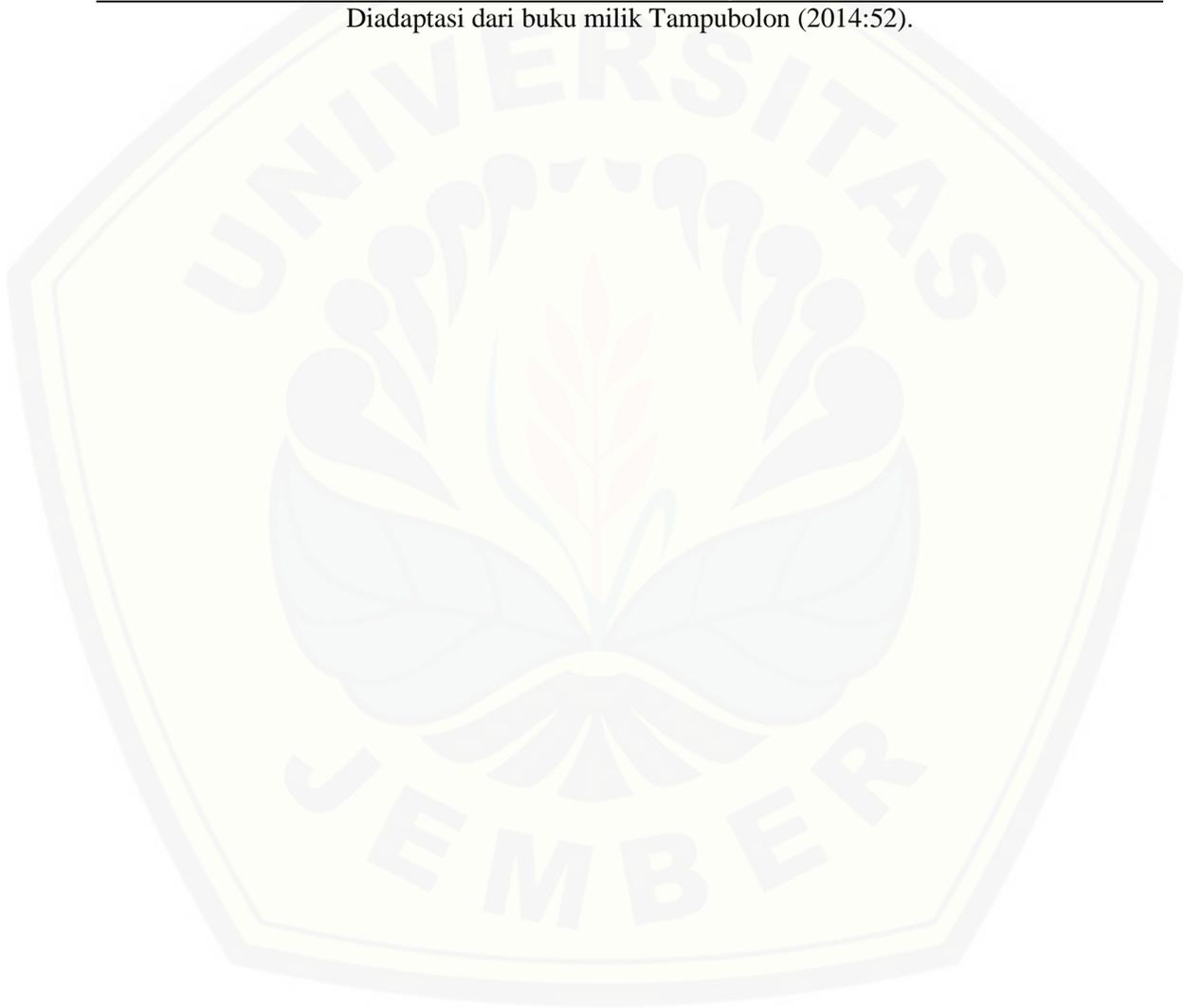


E.1 Lembar observasi pendidik selama pembelajaran di kelas (pra-siklus)

No.	Dimensi/Aspek	Indikator	Pelaksanaan		Keterangan
			Iya	Tidak	
1.	Kegiatan awal	a. mempersiapkan peserta didik untuk belajar	√		–
		b. melakukan kegiatan apersepsi		√	Langsung melanjutkan materi
2.	Kegiatan inti	a. mengeksplorasi materi	√		–
		b. mengelaborasi materi	√		–
		c. mengkonfirmasi materi		√	–
3.	Kegiatan akhir	a. menyimpulkan		√	–
		b. memberikan tugas di rumah	√		–
		c. memberikan informasi berikutnya		√	–
4.	Penguasaan materi ajar	a. menunjukkan penguasaan materi ajar	√		–
		b. mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√		–
5.	Strategi pembelajaran	a. menerapkan pendekatan pembelajaran		√	–
		b. menerapkan model pembelajaran kooperatif demonstrasi	√		–
		c. menerapkan metode pembelajaran bervariasi	√		–
6.	Pemanfaatan	a. menggunakan media pembelajaran	√		Fasilitas sekolah
		b. menggunakan alat praktik pembelajaran		√	–
		c. memanfaatkan sumber belajar	√		LKS
		d. memanfaatkan lingkungan belajar		√	–
7.	Pembelajaran yang memicu	a. menggunakan partisipasi aktif siswa	√		–
		b. menunjukkan sikap terbuka	√		–
		c. menumbuhkan antusiasme siswa	√		–
8.	Penguasaan bahasa	a. menggunakan bahasa lisan dan tulisan yang jelas	√		–

	b. menyampaikan peran sesuai dengan gaya yang sesuai	√	–	
9.	Penilaian proses dan hasil belajar	a. memantau kemajuan belajar selama proses	√	Tidak semua peserta didik
		b. melakukan penilaian akhir sesuai dengan tujuan	√	Tidak selalu
10.	Penutup	a. melakukan refleksi	√	–
		b. melaksanakan tindak lanjut	√	–

Diadaptasi dari buku milik Tampubolon (2014:52).



E.2 Lembar observasi daya tarik peserta didik (pra-siklus)

Lembar Observasi Daya Tarik Belajar Peserta Didik

Cara penilaian dengan memberikan tanda (√) pada lajur yang tersedia sesuai terhadap peserta didik sesuai dengan indikator di bawah ini.

No.	Nama Peserta Didik	Indikator Daya Tarik Belajar																				Jumlah Skor					
		Perhatian				Skor	Komitmen				Skor	Keterlibatan				Skor	Penghargaan				Skor		Motivasi				Skor
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4			1	2	3	4	
1.	Achmad Abdur Rozaq			√		3		√			2			√		3		√			2			√		3	13
2.	Ahmad Choirul Akbar		√			2	√				1		√			2		√			2		√			2	9
3.	Almawa Bil Ahdi		√			2		√			2			√		3		√			2			√		3	12
4.	Bertho Gistra Rezon M.			√		3		√			2			√		3			√		3			√		3	14
5.	M. Fairul Falah		√			2	√				1		√			2		√			2		√			2	9
6.	Moch. Alfian Ghazali Akbar			√		3		√			2			√		3			√		3			√		3	14
7.	Mochammad Haidar Reza			√		3		√			2			√		3		√			2			√		3	13
8.	Moh. Faqih Firdausi			√		3	√				1		√			2	√				1	√				1	8
9.	Moh. Septian Victoria R.			√		3		√			2			√		3		√			2			√		3	13
10.	Nizam Abizar Al Ghiffari			√		3		√			2			√		3			√		3		√			2	13
11.	Prima Oracle Ar Rasyid			√		3	√				1			√		3			√		3			√		3	13
12.	Ridwan Hermawan																										
13.	Riki Wahyudi			√		3	√				1			√		3			√		3			√		3	13
14.	Subhan Makmun			√		3		√			2			√		3		√			2		√			2	12
15.	Amartyana Adiningsih		√			2	√				1		√			2	√				1	√				1	7
16.	Amilu Sayyidah Faizah																										
17.	Amira Yusrillia Salsabella		√			2		√			2			√		3			√		3		√			2	12
18.	Caresa Laurensia			√		3	√				1		√			2			√		3			√		3	12
19.	Dini Nofitasari			√		3		√			2			√		3			√		3			√		3	14

20.	Ela Aprina		√		3		√			2		√			3		√			2		√			3	13	
21.	Ervin Dwi Astuti		√		2	√				1		√			2		√			2		√			2	9	
22.	Evin Nur Faidah			√		3		√				√			3		√			2			√		3	13	
23.	Farah Qorinatin Nabilah		√			2		√				√			3			√		3		√			2	12	
24.	Fikri Alfina Zahro			√		3	√					√			2			√		3			√		3	12	
25.	Firla Khoirul Umami			√		3	√					√			3		√			2		√			2	11	
26.	Ika Afida Kalsum			√		3			√			√			2			√		3		√			2	13	
27.	Lailatul Indah Kumala		√			2		√				√			2		√			2		√			2	10	
28.	Mardiyani			√		3		√				√			3			√		3			√		3	14	
29.	Maya Puji Ainur Rohma		√			2		√				√			3			√		3		√			2	12	
30.	Nabila Nur Indah Restari			√		3		√				√			2		√			2		√			2	11	
31.	Nindy Faradila Hanafi			√		3		√				√			3			√		3			√		3	14	
32.	Nurlailin			√		3		√			√				1		√			2		√			2	10	
33.	Rina Faridatul Ilmia		√			2		√				√			3		√			2		√			2	11	
34.	Roihanah			√		3			√			√			3			√		3			√		3	15	
35.	Safira Ayu Amelia		√			2			√			√			3			√		3		√			2	13	
36.	Sulva Ulin Nuha			√		3		√				√			2		√			2			√		3	12	
37.	Syafinatul Rosyidah			√		3			√			√			3			√		3			√		3	15	
38.	Talyta Anggy Prammartha			√		3			√			√			2		√			2		√			2	12	
39.	Yovanta A. Mirandy			√		3			√			√			3			√		3			√		3	15	
40.	Zaida Rahma Salsabila			√		3			√			√			3			√		3			√		3	15	
JUMLAH						103					73					100					93					94	463
JUMLAH (%)		Perhatian				67,8	Komitmen				48,1	Keterlibatan				65,8	Penghargaan				61,2	Motivasi				61,8	60,9%
						%					%					%					%					%	

Lampiran F. Angket Daya Tarik Peserta Didik

Angket Peserta Didik Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember**Identitas Responden:**

Kelas : X IPS 2

Jumlah Peserta Didik : 38 anak

1. Apa alasan anda masuk jurusan IPS? Berikan penjelasanmu!
Hasil: 85% sesuai keinginan sendiri, 15% tidak diterima di jurusan lain
2. Apakah anda menyukai pelajaran sejarah? Apa alasannya?
Hasil: Suka 55%, biasa 10%, tidak suka 35%
3. Apakah kamu tetap mempelajari dan mendalami pelajaran sejarah di luar jam pelajaran? Beri penjelasanmu!
Hasil: Iya 15%, tidak 75%, kadang-kadang 10%
4. Apakah kamu selalu memperhatikan pendidik disaat pembelajaran berlangsung? Beri penjelasanmu!
Hasil: Iya 40%, Kadang-kadang 60%
5. Pernahkah kamu merasa bosan, mengantuk, dsb disaat pembelajaran sejarah berlangsung? Beri penjelasan!
Hasil: Sering 60%, kadang 10%, tidak pernah 30%
6. Apakah kamu pernah sibuk dengan pekerjaan selain pelajaran sejarah disaat pembelajaran berlangsung? Beri penjelasan!
Hasil: Pernah 60%, tidak pernah 40%
7. Apakah kamu selalu aktif dalam pembelajaran sejarah? Beri penjelasan!
Hasil: Kadang-kadang 100% (berdasarkan hasil observasi peserta didik yang aktif sebesar 25%)
8. Bagaimana media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik mata pelajaran sejarah di kelasmu? Apakah kamu menyukainya?
Hasil: Suka 45%, biasa 15%, tidak suka 40%
9. Bagaimana menurutmu metode pembelajaran yang digunakan pendidik di kelasmu?
Hasil: Suka 25%, kurang begitu suka 75%

G. SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : MAN 1 Jember

Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata Pelajaran : Sejarah (Peminatan)

Kelas/Semester : X/2

Alokasi Waktu : 3 X 40 Menit

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 ingin tahunya 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
<p>3.11 Menganalisis perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan dan sosial</p> <p>4.11 Menyajikan hasil analisis peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan</p>	<p>Peradaban Awal Indonesia dan Dunia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kehidupan Awal Indonesia dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan <i>primus inter ares</i>, pertanian dan ukuran • Peradaban awal Asia (Cina, Indus, Mesopotamia) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya • Peradaban awal Afrika (Mesir) dalam 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melalui membaca buku teks dan penjelasan pendidik mengenai peradaban awal Indonesia dan dunia (Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanya dan berdiskusi untuk klarifikasi dan pengetahuan yang lebih mendalam serta aspek lain dari 	<p>Tugas:</p> <p>Membuat laporan presentasi materi mengenai peradaban awal Indonesia dan dunia (Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya</p> <p>Observasi:</p>	<p>9 mg x 3 jp</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X. • Buku-buku lainnya. • Media lain yang tersedia

<p>lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.</p>	<p>pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peradaban awal Eropa (Yunani, Romawi, Kreta) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, dan budaya • Peradaban awal Amerika (Inka) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya 	<p>apa yang terdapat di buku teks mengenai peradaban awal Indonesia dan dunia (Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya</p> <p>Mengeksplorasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data lanjutan terkait dengan pertanyaan mengenai peradaban awal Indonesia dan dunia (Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, 	<p>Mengamati kegiatan peserta didik dalam proses mengumpulkan data, analisis data dan pembuatan laporan.</p> <p>Portofolio:</p> <p>Menilai laporan tertulis berupa presentasi materi mengenai peradaban awal Indonesia dan dunia (Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan,</p>		
--	--	---	---	--	--

		<p>pemerintahan, pertanian, dan budaya, melalui bacaan dan sumber-sumber lain yang terkait.</p> <p>Mengasosiasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis informasi dan data-data yang didapat baik dari bacaan maupun dari sumber-sumber lain yang terkait. mengenai peradaban awal Indonesia dan dunia (Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya 	<p>pemerintahan, pertanian, dan budaya</p> <p>Tes:</p> <p>Menilai kemampuan peserta didik dalam menganalisis perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan</p>		
--	--	--	--	--	--

		Mengomunikasikan: <ul style="list-style-type: none">• Menyajikan hasil analisis dalam bentuk presentasi mengenai peradaban awal Indonesia dan dunia (Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya	dan sosial		
--	--	--	------------	--	--

Lampiran H. Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP)

H.1 RPP Siklus I

RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan	: MAN 1 Jember
Kelas	: X IPS 2
Semester	: 2
Mata Pelajaran	: Sejarah
Materi Pokok	: Kehidupan awal manusia Indonesia; Hubungan kebudayaan Hoa-bin, Bacson, Dongson dan Sahuynh pada masyarakat awal di Indonesia; Pengaruh dalam kehidupan masa kini
Alokasi waktu	: 2x Pertemuan (1 x 40 Menit & 2 x 40 Menit)

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerja sama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam 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.

B. Kompetensi Dasar

- 3.10 Menganalisis keterkaitan kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini.
- 4.10 Menarik berbagai kesimpulan dari hasil evaluasi terhadap perkembangan teknologi pada zaman kehidupan praaksara terhadap kehidupan masyarakat

masa kini, dalam bentuk tulisan.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran peserta didik diharapkan mampu:

1. menganalisis kehidupan awal manusia Indonesia dan dengan benar;
2. menganalisis hubungan kebudayaan Hoabinh, Bacson, Dongson, & Sahuyn pada masyarakat awal di Indonesia dengan benar;
3. menganalisis pengaruh kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi dalam kehidupan masa kini dengan benar; dan
4. menganalisis pengaruh kebudayaan Hoabinh, Bacson, Dongson, & Sahuyn di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi dalam kehidupan masa kini dengan benar.

D. Materi Pelajaran (Terlampir)

1. kehidupan awal manusia Indonesia;
2. hubungan kebudayaan Hoabinh, Bacson, Dongson, & Sahuyn pada masyarakat awal di Indonesia; dan
3. pengaruh kehidupan awal manusia Indonesia dalam kehidupan masa kini.

E. Metode, Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Metode : *accelerated learning*.
2. Media : crossword puzzle (TTS) dan video tentang kehidupan manusia pra-aksara Indonesia.
3. Alat : LCD proyektor, laptop, sound, dan papan tulis.
4. Sumber Belajar:
 - Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1981. *Sejarah Umum: untuk SMA IPS*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
 - Poesponegoro, M.D. & Nugroho Notokusanto, 2008. *Sejarah Nasional Indonesia 1*. Jakarta: Balai Pustaka.
 - Tanudirjo, D.A. dkk. Tanpa Tahun. *Indonesia dalam Arus Sejarah*. Jakarta: PT Ichtiar Baru van Hoeve.

F. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke-1 (1 x 40 menit)

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • pendidik memberi salam, peserta didik menjawab salam; • menanyakan kesiapan belajar peserta didik, kebersihan kelas dan pendukung kelancaran/kenyamanan belajar → (<i>Preparation</i>); • melakukan presensi kehadiran peserta didik; • mempersilahkan salah satu peserta didik memimpin do'a bersama; • apersepsi dengan materi sebelumnya; • pendidik menyampaikan topik pelajaran pada hari ini; • pendidik menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan beserta langkah-langkahnya. 	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • pendidik membagi kelompok menjadi 6 kelompok → (<i>Preparation</i>); • masing-masing kelompok dipersilahkan untuk membuat tujuan pembelajaran yang ingin mereka capai sesuai dengan kesepakatan masing-masing kelompok; → (<i>Preparation</i>) • pendidik membagikan teka-teki silang pada masing-masing kelompok untuk didiskusikan sesuai arahan dari pendidik; → (<i>Preparation</i>) • pendidik mengelompokkan tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta didik untuk kemudian disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh pendidik; → (<i>Preparation</i>) • pendidik memberikan sedikit penjelasan materi sesuai tujuan pembelajaran yang telah disepakati bersama yang nantinya akan dikembangkan sendiri oleh peserta didik; → (<i>Preparation</i>) • pendidik mempersilahkan masing-masing kelompok menjawab pertanyaan yang ada di teka-teki silang, dalam hal ini pendidik memutar lagu relaksasi yang cocok untuk pembelajaran; → (<i>Presentation</i>) • hasil dari jawaban teka-teki silang yang telah 	25 menit

	<p>dijawab masing-masing kelompok kemudian akan dianalisis berdasarkan bahasa mereka sendiri (disarankan agar peserta didik mengungkapkan pendapatnya yang belum pendidik jelaskan); → (<i>Presentation</i>)</p> <p>catatan: di sela-sela waktu pendidik memberikan waktu istirahat / <i>ice breaker</i> selama 5-10 menit apabila terdapat peserta didik yang merasa jenuh (kondisional).</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • pendidik beserta peserta didik membuat kesimpulan bersama atas pembelajaran hari itu; • pendidik memberitahukan rencana yang akan digunakan pada pertemuan selanjutnya sekaligus memberikan tugas kepada peserta didik; • pendidik menutup pembelajaran dengan doa dan salam. 	10 menit

Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • pendidik memberi salam, peserta didik menjawab salam; • menanyakan kesiapan belajar peserta didik, kebersihan kelas dan pendukung kelancaran/kenyamanan belajar; • melakukan presensi kehadiran peserta didik; • mempersilahkan salah satu peserta didik memimpin do'a bersama; • apersepsi dengan materi sebelumnya; • pendidik menyampaikan kelanjutan dari tugas pada pertemuan selanjutnya dan menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan hari ini; 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • pendidik mempersilahkan peserta didik berkumpul pada kelompok yang telah dibentuk sebelumnya; • pendidik mempersilahkan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil analisis yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya; → (<i>Practice</i>) • presentasi dilakukan berdasarkan arahan dari 	55 menit

	<p>pendidik; → (<i>Practice</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • masing-masing kelompok disini mencatat informasi-informasi yang dibutuhkan atau yang dianggap penting sesuai tujuan pembelajaran yang telah disepakati; → (<i>Practice</i>) • pendidik memeriksa tujuan pembelajaran peserta didik, apabila terdapat tujuan pembelajaran yang belum terjawab maka pendidik memberikan penjelasan akan hal tersebut; → (<i>Performance</i>) • pendidik memberikan penjelasan tambahan berdasarkan tujuan pembelajaran yang belum tersampaikan sekaligus mencarikan jalan tengah apabila terjadi pendapat yang berbeda antar kelompok; → (<i>Performance</i>) • peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahaminya; → (<i>Performance</i>) • pendidik kembali memberikan tambahan materi yang dianggap penting yang tidak terdapat dalam tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta didik; → (<i>Performance</i>) <p>catatan: di sela-sela waktu pendidik memberikan waktu istirahat / <i>ice breaker</i> selama 5-10 menit apabila terdapat peserta didik yang merasa jenuh (kondisional).</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • pendidik beserta peserta didik membuat kesimpulan bersama atas pembelajaran hari itu; • pendidik memberitahukan rencana yang akan digunakan pada pertemuan selanjutnya; • pendidik menutup pembelajaran dengan doa dan salam. 	15 menit

Mengetahui,
Pendidik

Jember, April 2017
Peneliti

Dra. Lilik Suhartini
NIP 196808152014112002

Iqbal Ubaidillah
NIM 130210302070

Lampiran 1. Materi

KEHIDUPAN MANUSIA PRA-AKSARA INDONESIA

1. Kegiatan Masyarakat Pra-Aksara Di Indonesia

1) Pengertian Masa Pra-Aksara

Zaman pra-aksara adalah zaman ketika manusia belum mengenal tulisan, ditandai dengan belum ditemukannya keterangan tertulis mengenai kehidupan manusia. Periode ini ditandai dengan cara hidup berburu dan mengambil bahan makanan yang tersedia di alam. Pada zaman pra-aksara hidup dan berpikir manusia sangat bergantung dengan alam. Tempat tinggal mereka berpindah-pindah berdasarkan ketersediaan sumber makanan. Zaman pra-aksara sering disebut juga dengan zaman *nirleka*. *Nir* artinya tanpa dan *leka* artinya tulisan. Zaman pra-aksara berakhir ketika masyarakatnya sudah mengenal tulisan.

2) Pembabakan Masa Pra-Aksara Indonesia

Pembabakan masa pra-aksara Indonesia telah dimulai sejak 1920-an oleh beberapa peneliti asing seperti P.V. van Stein Callenfels, A.N.J. Th. van der Hoop, dan H.R. van Heekern. Pembabakan masa pra-aksara Indonesia didasarkan pada penemuan-penemuan alat-alat yang digunakan manusia pra-aksara yang tinggal di Kepulauan Nusantara. Para ahli arkeologi dan paleontologi membagi masa pra-aksara Indonesia ke dalam dua zaman, yaitu zaman batu dan zaman logam. Pengetahuan tersebut diperoleh dari penggalian dan benda purbakala dan fosil manusia. Para ahli purbakala sepakat untuk membagi zaman pra-aksara di Indonesia menjadi zaman batu dan zaman logam. Zaman batu dibagi kembali dalam beberapa zaman berdasarkan kehalusan, bentuk, jenis, dan ukuran alat batu yang diciptakannya. Pembagian zaman batu tersebut, yaitu sebagai berikut :

a. Zaman Batu Tua (Paleolitikum)

Berdasarkan temuan geologis, arkeologis, dan paleontologis, zaman batu tua diperkirakan berlangsung selama 600.000 tahun.

a) Penguasaan Teknologi

Selama kurun waktu tersebut, manusia hanya menggunakan alat-alat yang paling dekat dengan lingkungan hidup mereka seperti kayu, bambu, dan batu. Mereka menggunakan batu yang masih kasar untuk berburu binatang. Pada saat itu, batu juga berfungsi sebagai kapak yang digenggam untuk memotong kayu atau membunuh binatang buruan.

b) Kondisi Sosial

Kehidupan manusia pendukung zaman ini masih *nomaden* atau berpindah-pindah dari

satu tempat ke tempat lain. Perpindahan mereka bergantung pada daya dukung alam berupa tersedianya bahan makanan, terutama binatang buruan. Jika binatang buruan dan bahan makanan yang diambil dari hutan sudah habis, mereka akan mencari dan berpindah ke tempat yang lebih subur. Kegiatan seperti itu disebut peradaban *food gathering* atau pengumpul makanan tahap awal.

c) Manusia Pendukung

Berdasarkan temuan arkeologis, beberapa jenis manusia purba yang mendukung peradaban ini, diantaranya *Meganthropus Paleojavanicus*, *Pithecanthropus Robustus*, *Pithecanthropus Mojokertensis*, *Pithecanthropus Erectus*, *Homo Soloensis*, dan *Homo Wajakensis*.

d) Hasil-Hasil Kebudayaan

Benda-benda yang diperkirakan berasal dari zaman batu tua banyak ditemukan di Pacitan dan Ngandong, Jawa Timur. Ciri utama kebudayaan Pacitan adalah alat-alat dari batu bentuknya tidak bertangkai atau disebut kapak genggam. Kapak tersebut berfungsi sebagai *chopper* atau alat penetak. Alat-alat tersebut diperkirakan digunakan manusia jenis *Pithecanthropus Erectus*. Kebudayaan Ngandong menghasilkan alat-alat yang terbuat dari tulang binatang dan kapak genggam dari batu.

b. Zaman Batu Tengah (Mesolitikum)

a) Kehidupan Sosial

Ciri utama peradaban zaman ini adalah manusia pendukungnya telah bertempat tinggal menetap. Diperlukan waktu ribuan tahun untuk mencapai taraf hidup menetap. Para ahli ilmu purbakala menyebutkan bahwa zaman ini berlangsung kurang lebih 20.000 tahun silam. Manusia pendukung zaman ini juga bertempat tinggal di gua yang disebut peradaban *abris sous roche*.

b) Hasil Kebudayaan

Alat-alat yang digunakan manusia pendukung masa mesolitikum mendapat pengaruh dari alat-alat yang sama di daratan Asia. Ciri utama kehidupan zaman ini adalah peninggalan sampah dapur yang disebut *kjokkenmoddinger*. Peradaban ini ditemukan di sepanjang pantai timur Sumatra, dari Aceh sampai Sumatra bagian tengah.

c) Keberadaan Teknologi

Dari tempat sampah dapur tersebut, ditemukan juga kapak genggam yang disebut *pebble*. Mereka menggunakan batu pipih dan batu landasan untuk menggiling makanan serta membuat cat yang diperkirakan ada kaitannya dengan kepercayaan mereka. Pembagian kerja berdasarkan jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Perempuan bekerja di rumah dan mendidik anak serta menyiapkan makanan.

Adapun laki-laki dewasa berburu binatang dan menangkap ikan.

d) Manusia Pendukung

Manusia pendukung peradaban mesolitikum merupakan campuran bangsa-bangsa pendatang dari Asia. Manusia pendukung peradaban mesolitikum juga menggunakan *flakes* dan *microlith* atau batu-batu pipih, segitiga, dan trapesium yang ukurannya kecil.

c. Zaman Batu Muda (Neolitikum)

a) Teknologi

Ciri utama zaman batu muda adalah manusia telah menghasilkan makanan atau *food producing*. Menurut Dr. R. Soekmono, ahli arkeologi Indonesia, perubahan dari *food gathering* ke *food producing* merupakan satu revolusi dalam perkembangan zaman pra-aksara Indonesia.

b) Kehidupan Sosial

Manusia pendukung peradaban ini sudah bertempat tinggal menetap, bercocok tanam, beternak, mengembangkan perikanan. Dengan kata lain, telah mengembangkan kebudayaan agraris walaupun dalam tingkatan yang masih sangat sederhana. Manusia pendukung zaman ini membuat kerajinan, membuat aturan hidup bersama dalam satu komunitas.

c) Manusia Pendukung

Manusia pendukung kebudayaan neolitikum ialah Proto Melayu. Manusia Proto Melayu ini hidup pada \pm 2000 SM. Prototipe manusia Proto Melayu sekarang masih dapat ditemukan pada ciri-ciri fisik Suku Sasak, Toraja, Dayak, dan Nias. Hasil kebudayaan dan peradaban manusia ini yang relatif sudah lebih maju daripada zaman mesolitikum.

d) Hasil Budaya

Benda-benda yang berasal dari zaman batu muda dikembangkan menjadi peralatan yang lebih halus. Pada masa ini sudah mulai muncul adanya kepercayaan terhadap kekuatan gaib yang disebut animisme dan dinamisme. Hal ini dapat dilihat dari adanya peninggalan yang terkait dengan upacara ritual.

d. Zaman Batu Besar (Megalitikum)

a) Bidang Teknologi

Berdasarkan hasil temuan arkeologis, zaman megalitikum diperkirakan berkembang sejak zaman batu muda sampai zaman logam. Ciri terpenting pada zaman ini adalah manusia pendukungnya telah menciptakan bangunan-bangunan besar yang terbuat dari batu. Bangunan-bangunan yang berkaitan dengan sistem

kepercayaan mereka, di antaranya *menhir*, *dolmen*, *sarkofagus* (keranda), kubur batu, punden berundak, dan arca.

b) Sistem Kepercayaan

Masyarakat pendukung peradaban zaman batu besar percaya kepada nenek moyang yang kali pertama mendirikan kampung tempat tinggal mereka. Untuk menghormati para nenek moyang tersebut, mereka mendirikan *menhir* yang berupa tiang atau tugu. Mereka mendirikan *dolmen* atau meja batu sebagai tempat meletakkan sesaji untuk arwah nenek moyang. Meja batu tersebut juga berfungsi sebagai penutup *sarkofagus* (peti kubur batu). Pemujaan terhadap arwah nenek moyang juga dilakukan pada punden berundak-undak atau bangunan tumpukan batu yang bertingkat. Mereka juga membuat arca batu sebagai simbol nenek moyangnya dengan tujuan yang sama.

e. **Zaman Logam (± 10.000 Tahun Silam)**

Setelah melewati tahapan zaman megalitikum, sampailah manusia pra-aksara Indonesia pada zaman logam. Alat-alat yang terbuat dari batu dianggap tidak efektif lagi untuk menunjang kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, alat-alat tersebut secara bertahap mulai ditinggalkan.

Teknologi yang Dihasilkan

Bijih logam mungkin sudah ditemukan pada zaman batu tua. Sementara pengetahuan untuk meleburnya menjadi lempengan logam, baru terbentuk pada zaman berikutnya. Adapun kemampuan melebur serta membuat alat-alat yang lebih fungsional (memiliki kegunaan praktis) baru tercipta setelah kepandaian membuat alat-alat dari batu mencapai puncaknya. Namun, tradisi penggunaan alat dari batu pun terus dipertahankan bersamaan dengan tradisi penggunaan alat dari logam.

Peradaban zaman ini menghasilkan kapak corong, *candrasa* (kapak corong yang salah satu sisinya panjang), *nekara* berukir yang berfungsi sebagai alat upacara, nekara yang tinggi panjang (*moko*), alat-alat pertanian, dan perhiasan. Zaman pra-aksara Indonesia tidak mengenal zaman tembaga, tetapi hanya mengalami zaman perunggu dan zaman besi.

Kehidupan Sosial

Melalui proses evolusi, peradaban pra-aksara Indonesia mengenal zaman logam, suatu zaman yang lebih maju dibandingkan dengan zaman batu. Dengan peralatan logam, kehidupan bisa berjalan lebih baik, usaha pertanian lebih produktif (memberi hasil).

Manusia Pendukung

Manusia pendukungnya Deutro Melayu yang hidup pada ± 300 SM.

2. Tradisi Pewarisan Budaya Masyarakat

Tradisi pewarisan budaya masyarakat akan diuraikan dalam tiga bagian, yaitu cara masyarakat merekam dan mewariskan masa lalu, cara masyarakat mengembangkan tulisan, dan peranan folklor, mitologi, dan legenda dalam historiografi Indonesia.

1) Cara Masyarakat Merekam dan Mewariskan Masa lalu

Cara masyarakat yang belum mengenal tulisan (masa pra-aksara) merekam dan mewariskan masa lalunya dilakukan melalui tradisi lisan (oral tradition). Tradisi lisan merupakan tradisi yang terkait dengan kebiasaan atau adat istiadat menggunakan bahasa lisan dalam menyampaikan pengalaman sehari-hari dari seseorang kepada orang lain.

Tradisi lisan dapat diartikan sebagai proses dapat pula sebagai produk. Sebagai proses, tradisi lisan terkait dengan kebiasaan anggota masyarakat menyampaikan pengalaman hidup sehari-hari serta pengalaman masa lalu melalui bahasa lisan. Sebagai produk, tradisi lisan terbentuk karena kebiasaan anggota masyarakat tersebut menyampaikan informasi, pengalaman melalui lisan. Sebagai produk, tradisi lisan juga terlihat dalam legenda, folklor, kisah atau mitos. Tradisi lisan dapat pula diartikan sebagai pengungkapan lisan yang disampaikan dengan kata-kata dari satu generasi ke generasi yang lain dan seterusnya.

Tradisi lisan merupakan bagian dari kebiasaan hidup sehari-hari dengan menggunakan bahasa sebagai media/alat untuk menyampaikan pesan, gagasan, serta pengalaman. Pesan, gagasan, serta pengalaman tersebut disampaikan secara lisan oleh siapa pun yang memiliki pesan, gagasan, dan pengalaman tersebut kepada orang lain dalam lingkungan tempat tinggal mereka. Bagi masyarakat yang belum mengenal tulisan, tradisi lisan merupakan media untuk mewariskan pengalaman masa lalu dan masa kini untuk generasi yang hidup saat itu dan generasi yang akan datang.

2) Cara Masyarakat Mengetahui Tulisan dan Mengembangkan Tradisi Sejarah

Upaya masyarakat pra-aksara untuk mempertahankan dan menyebarluaskan nilai-nilai moral, keagamaan, adat istiadat, petuah leluhur, peribahasa, serta kejadian-kejadian sehari-hari yang dialaminya adalah dengan tradisi lisan. Selain itu melalui tradisi lisan nilai-nilai yang terkait dengan kehidupan mereka dapat terus terpelihara dan dapat diwariskan kepada generasi yang akan datang. Misalnya, nasihat para leluhur yang disampaikan secara lisan dan turun-temurun harus tetap dijaga. Cara yang mereka lakukan ialah dengan menjaga nasihat tersebut melalui ingatan kolektif

anggota masyarakat dan disampaikan secara lisan.

3) Folklor, Mitologi, Legenda, dan Lagu

Folklor, mitologi, legenda, dan lagu-lagu di berbagai daerah dapat digolongkan ke dalam tradisi lisan yang dapat dijadikan sebagai sumber sejarah.

Folklor merupakan bagian dari sastra lisan yang berisi cerita, kisah, adat istiadat keagamaan, upacara ritual, dan pengetahuan pada rakyat di daerah tertentu. Sebagai sumber sejarah, folklor dapat dijadikan sebagai pelajaran, pengajaran yang diwariskan dari masa lampau dan memberikan gambaran nyata dan benar dari pengalaman sosial suatu kebudayaan lisan. Folklor sebagai kebudayaan dibangun dari bahan sosial, yaitu hasil abstraksi dari pengalaman sosial suatu masyarakat.

Mitos merupakan cerita tradisional yang materinya menyangkut dewa, penciptaan dunia, dan makhluk hidup. Dalam bahasa Yunani, mite berarti alur pemberian hubungan antara manusia, dewa, alam semesta, dan pengalamannya.

Legenda adalah tradisi lisan masyarakat sebagai hasil rekonstruksi ingatan serta khayalan tentang lingkungan tempat tinggal mereka. Walaupun sulit dibuktikan kebenaran tentang isinya, legenda dapat dikritisi oleh sejarawan sebagai salah satu sumber sejarah untuk menggambarkan kebudayaan daerah yang diteliti. Sebagai contoh di Jawa Barat terdapat legenda Sangkuriang, dan di Sumatra Barat terdapat legenda Malin Kundang. Legenda Sangkuriang dikaitkan dengan terbentuknya Gunung Tangkuban Parahu, sedangkan legenda Malin Kundang terkait dengan kisah seorang anak yang durhaka pada orangtuanya sesuai dengan adat istiadat masyarakat Minangkabau. Legenda-legenda tersebut berisi ajaran moral serta nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat setempat. Hampir semua daerah di Indonesia memiliki legenda tentang daerahnya.

3. Kebudayaan Bacson-Hoabinh

Bacson-Hoabinh merupakan sebuah pegunungan yang berdekatan dan berada di daerah Tonkin di Indo-Cina sebagai pusat kebudayaan pra-aksara. Di sini banyak ditemukan benda peninggalan pra-aksara, seperti kapak-kapak yang masih kasar sebagai peninggalan masa *Mesolitikum* dan kapak-kapak yang dikerjakan secara halus karena diasah bagian ketajamannya (*proto-neolitikum*). Di antara kapak-kapak tersebut, ada kapak Sumatra dan kapak pendek yang disebut *pebbles* serta alat-alat yang dibuat dari tulang. Seorang sejarawan Prancis, M. Colani memberi nama kebudayaan Bacson-Hoabinh. Hal ini disebabkan pada kedua tempat tersebut banyak ditemukan benda-benda peninggalan masa mesolitikum Asia Tenggara. Dari daerah Bacson-Hoabinh kemudian

menyebar ke berbagai wilayah, termasuk ke Indonesia melalui Thailand dan Malaysia Barat.

Selain benda-benda kebudayaan di Tonkin juga ditemukan fosil manusia yang menempati daerah tersebut yang terdiri atas dua golongan bangsa, yaitu jenis *Papua Melanesoid* dan *Europasoid*. Selain itu, ditemukan pula fosil jenis *Mongoloid* dan *Austroloid*. Persebaran jenis *Melanesoid* ini sampai ke Indonesia dan Lautan Teduh. Bangsa inilah yang melahirkan kebudayaan Bacson-Hoabinh yang menghasilkan alat-alat *pebbles*. Di sana pun terjadi percampuran antara *Melanesoid* dan *Europasoid* yang melahirkan *Austroloid* yang pada zaman *neolitikum* tersebar ke seluruh Kepulauan Indonesia. Dengan demikian, kebudayaan *Neolitikum* di Indonesia berasal dari Tonkin, tepatnya di Pegunungan Bacson dan Hoabinh.

4. Kebudayaan Dongson

Kebudayaan Dongson merupakan bagian dari perkembangan kebudayaan pada zaman perundagian terutama pada zaman perunggu. Kebudayaan ini berkembang di Asia Tenggara, termasuk di Nusantara sejak sekitar 1000 SM sampai 1 SM bergerak ke Indonesia lalu menuju Nusantara yang berkembang di Lembah Sông Hông. Pada 1924, Payot mengadakan penggalian di sebuah kuburan Dongson. Dalam penggalian tersebut ditemukan berbagai macam peralatan dari perunggu, seperti *nekara*, bejana, ujung tombak, kapak, dan gelang-gelang.

Berbagai peralatan yang ditemukan di Dongson memiliki kesamaan dengan yang ditemukan di Indonesia. Kesamaan tersebut di antaranya dilihat dari segi hiasan dan bahan yang digunakan. *Nekara* yang di temukan umumnya dihias gambar manusia atau hewan. Adapun bahan logam yang digunakan untuk membuatnya mengandung unsur timah yang berkualitas. Di Indonesia, bejana serupa banyak ditemukan di Kerinci, Madura dan paling banyak ditemukan di pulau Sumatra, Jawa, dan Maluku. Hal tersebut menimbulkan dugaan adanya hubungan budaya yang berkembang antara Dongson dan Indonesia.

5. Kebudayaan Sa Huynh

Kebudayaan Sa Huynh memang tidak banyak dikenal jika dibandingkan dengan kebudayaan Hoabin, Bacson, dan Dongson. Namun ternyata kebudayaan Sa Huynh memiliki pengaruh yang besar terhadap kebudayaan Indonesia. Kebudayaan Sa Huynh kebudayaan pantai yang berasal dari Vietnam yang berkembang di akhir zaman logam sekitar 600 SM – 1 M.

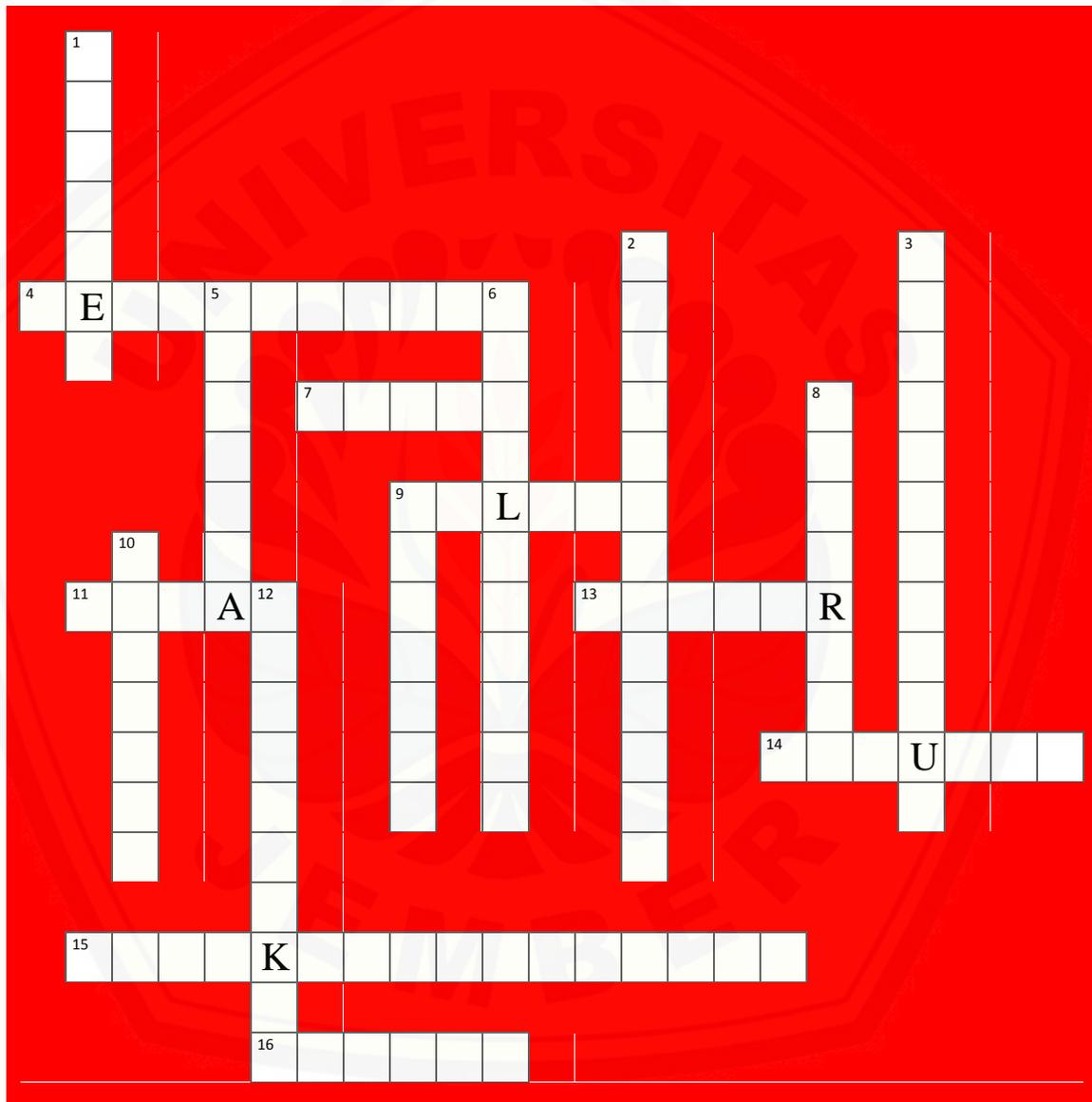
Teknologi yang digunakan kebudayaan Sa Huynh untuk membuat logam disinyalir merupakan hasil perkenalan dan pengaruh dari kebudayaan Cina. Benda

perunggu yang ditemukan di wilayah Sa Huynh berupa seperti gelang dan lonceng. Dua benda logam tersebut diduga ikut mempengaruhi kebudayaan dan keberadaan lonceng dan gelang di Indonesia. Kebudayaan Sa Huynh berasal dari kampung pesisir di selatan Da Nang, di antara Thua Thein dan delta Sungai Dong Nai di Provinsi Quang Nam, Vietnam, dan memiliki keahlian tinggi dalam bidang kerajinan logam, terutama perunggu. Kebudayaan Sa Huynh memiliki corak yang sangat mirip dengan kebudayaan Dongson, yang selama ini kita kenal memiliki pengaruh kuat di Asia Tenggara. Kebudayaan Sa Huynh ini berlangsung antara 600SM sampai 1M.

Ciri khas kebudayaan Sa Huynh yang membedakan dari kebudayaan Dong Son maupun kebudayaan lain, adalah kubur tempayan yang merupakan prosesi penguburan dengan memasukkan jenazah ke dalam tempayan. Setelah itu tempayan tersebut dikuburkan ke dalam tanah. Budaya inilah yang diyakini dibawa oleh orang Cham ke Kepulauan Indonesia. Hal ini berdasarkan bukti-bukti arkeologis berupa penemuan tempayan kubur di Laut Sulawesi yang memiliki kemiripan dengan tempayan kubur di Sa Huynh. Penemuan ini mendukung teori jalur perkembangan kebudayaan Sa Huynh yang ada di Vietnam masuk ke Indonesia. Kebudayaan Vietnam diyakini masuk ke Indonesia melalui dua jalur, yakni jalur barat, melewati pulau Sumatra, Jawa, dan Kalimantan; dan jalur timur, melalui Formosa, Filipina, Sulawesi, Maluku, Irian Jaya.

Lampiran 2. Teka-Teki Silang

Kehidupan Manusia Pra-Aksara Indonesia



Prosedur pengisian TTS:

- 1) Isilah kotak-kotak yang kosong berdasarkan isi dari soal yang ada di bawah ini;
- 2) TTS ini dikerjakan secara berkelompok;
- 3) Analisislah setiap kata yang telah ditemukan dari TTS ini;
- 4) Waktu pengisian TTS serta analisis setiap kata adalah 30 menit

Across

4. Zaman batu besar (Megalitikum)
7. Cerita tradisional yang materinya menyangkut dewa, penciptaan dunia, dan makhluk hidup (Mitos)
9. Meja batu (Dolmen)
11. Tradisi masyarakat pra-aksara untuk merekam dan mewariskan masa lalunya (Lisan)
13. Bagian dari sastra lisan yang berisi cerita, kisah, dll pada rakyat di daerah tertentu (Folklor)
14. Hasil pengenalan dan pengaruh dari kebudayaan Cina (SaHuynh)
15. Peninggalan sampah dapur (Kjokkenmoddinger)
16. Batu tunggal yang berbentuk tugu (Menhir)

Down

1. Kehidupan berpindah-pindah tempat (Nomaden)
2. Sebuah pegunungan yang berdekatan dan berada di daerah Tonkin di Indo-Cina sebagai pusat kebudayaan pra-aksara (BacsonHoabinh)
3. Zaman batu tua (Paleolitikum)
5. Tradisi lisan masyarakat sebagai hasil rekonstruksi ingatan serta khayalan tentang lingkungan tempat tinggal mereka (Legenda)
6. Zaman batu tengah (Mesolitikum)
8. Kapak corong yang salah satu sisinya panjang (Candrasa)
9. Bagian dari perkembangan kebudayaan pada zaman perundagian terutama pada zaman perunggu (Dongson)
10. Nama lain dari zaman Pra-Aksara (Nirleka)
12. Zaman batu muda (Neolitikum)

Kriteria Penilaian Daya Tarik Belajar Peserta Didik

No.	Klasifikasi Indikator	Kriteria	Skor
1.	Perhatian	Peserta didik fokus pada materi pelajaran sejarah yang sedang diajarkan	4
		Peserta didik terkadang tidak memperhatikan materi pelajaran sejarah yang sedang diajarkan	3
		Peserta didik sering tidak memperhatikan materi pelajaran sejarah yang sedang diajarkan	2
		Peserta didik tidak memperhatikan materi pelajaran sejarah yang sedang diajarkan	1
2.	Komitmen	Peserta didik menggunakan minimal 3 sumber belajar (bisa menggunakan buku/internet/dll)	4
		Peserta didik menggunakan 2 sumber belajar (bisa menggunakan buku/internet/dll)	3
		Peserta didik hanya menggunakan 1 sumber belajar (bisa menggunakan buku/internet/dll)	2
		Peserta didik tidak menggunakan sumber belajar	1
3.	Keterlibatan	Peserta didik aktif dalam pembelajaran hingga akhir	4
		Peserta didik sering aktif dalam pembelajaran	3
		Peserta didik terkadang aktif dalam pembelajaran	2
		Peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran	1
4.	Penghargaan	Peserta didik memperhatikan, mencatat, dan mengikuti aturan hingga akhir pelajaran	4
		Peserta didik memperhatikan, tidak mencatat, dan mengikuti aturan selama pelajaran	3
		Peserta didik memperhatikan, tidak mencatat, dan tidak mengikuti aturan selama pelajaran	2
		Peserta didik tidak memperhatikan, tidak	1

		mencatat, dan tidak mengikuti aturan selama pelajaran	
5.	Motivasi	Peserta didik merasa semangat hingga berakhirnya jam pelajaran dan melakukan aktivitas belajar dengan jauh lebih baik	4
		Peserta didik semangat dalam belajar hingga berakhirnya jam pelajaran	3
		Peserta didik semangat dalam belajar disaat waktu tertentu	2
		Peserta didik tidak semangat dalam belajar	1

Keterangan indikator daya tarik belajar:

- Keterangan pemberian skor pada masing-masing indikator:
4 = Amat Baik
3 = Baik
2 = Cukup Baik
1 = Kurang Baik
- Hasil data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan rumus:

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

Keterangan:

SA = Skor Akhir

$\sum SP$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = jumlah skor maksimal yang diperoleh

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

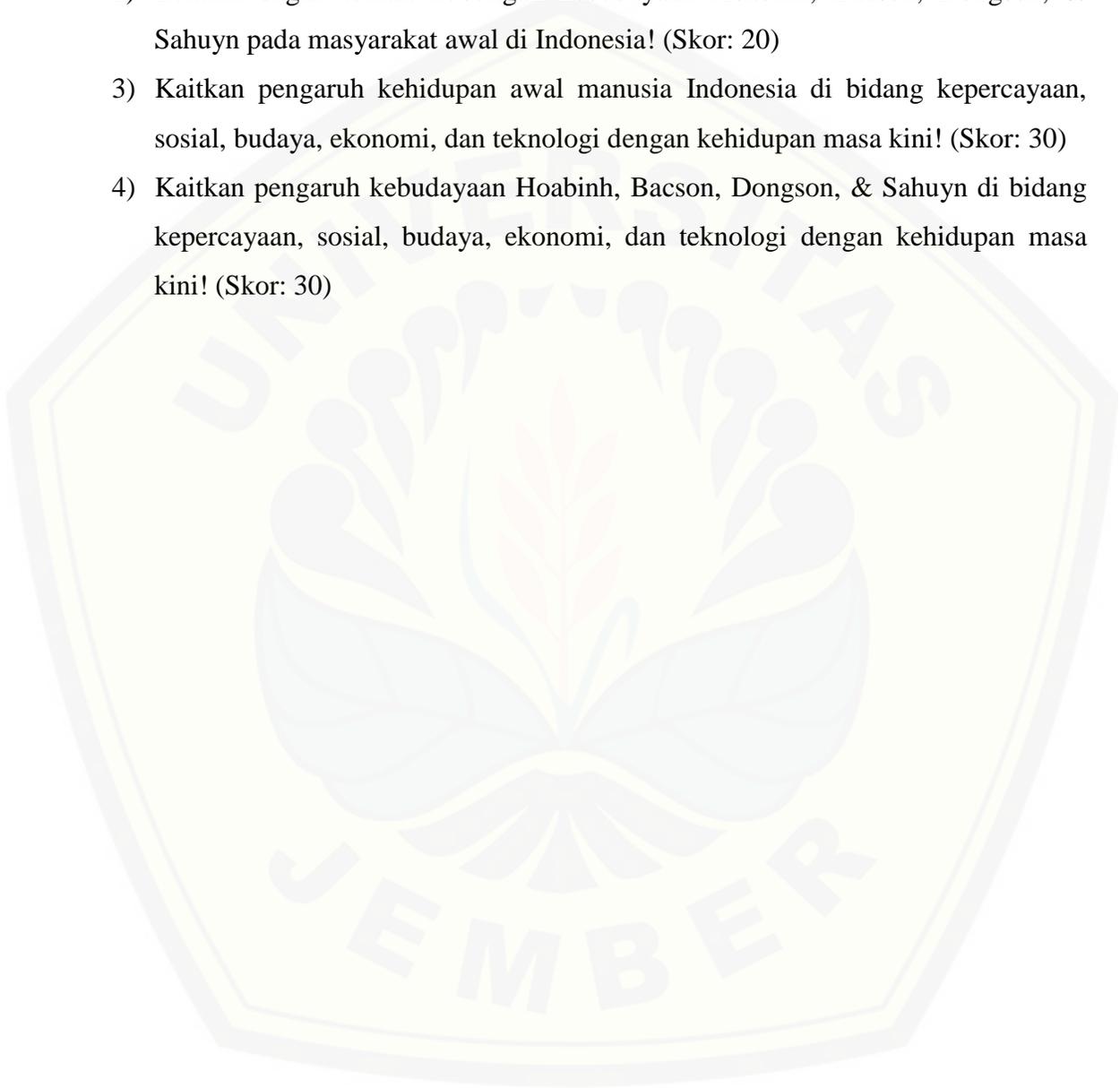
Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik (Kemendikbud, 2014:93).

- Jumlah skor maksimal = 20

Lembar *posttest*

Analisislah pertanyaan di bawah ini dengan tepat dan benar!

- 1) Buatlah struktur kehidupan awal manusia Indonesia! (Skor: 20)
- 2) Buatlah bagan terkait hubungan kebudayaan Hoabinh, Bacson, Dongson, & Sahuyn pada masyarakat awal di Indonesia! (Skor: 20)
- 3) Kaitkan pengaruh kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi dengan kehidupan masa kini! (Skor: 30)
- 4) Kaitkan pengaruh kebudayaan Hoabinh, Bacson, Dongson, & Sahuyn di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi dengan kehidupan masa kini! (Skor: 30)



H.2 RPP Siklus II

RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : MAN 1 Jember
Kelas : X IPS 2
Semester : 2
Mata Pelajaran : Sejarah
Materi Pokok : Peradaban awal dunia (Asia, Afrika, & Eropa)
Alokasi waktu : 2x Pertemuan (1 x 40 Menit & 2 x 40 Menit)

B. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerja sama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam 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.

B. Kompetensi Dasar

- 3.11 Menganalisis perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan dan sosial
- 4.11 Menyajikan hasil analisis peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran peserta didik diharapkan mampu:

1. menganalisis peradaban Asia dengan benar;

2. menganalisis peradaban Afrika dengan benar; dan
3. menganalisis peradaban Eropa dengan benar.

D. Materi Pelajaran (Terlampir)

1. peradaban awal Asia;
2. peradaban awal Afrika; dan
3. peradaban awal Eropa.

E. Metode, Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Metode : *accelerated learning*
2. Media : *crossword puzzle* (TTS) video tentang peradaban Asia (India, China, & Mesopotama); Afrika (Mesir); dan Eropa (Yunani & Romawi)
3. Alat : LCD proyektor, laptop, sound, & papan tulis.
4. Sumber Belajar:
 - Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1981. *Sejarah Umum: untuk SMA IPS*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
 - Sundoro, M.H. 2006. *Sejarah Peradaban Barat Klasik*. Jember: UPT Universitas Jember.

F. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke-1 (1 x 40 menit)

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • pendidik memberi salam, peserta didik menjawab salam; • menanyakan kesiapan belajar peserta didik, kebersihan kelas dan pendukung kelancaran/kenyamanan belajar; → (<i>Preparation</i>) • melakukan presensi kehadiran peserta didik; • mempersilahkan salah satu peserta didik memimpin do'a bersama; • apersepsi dengan materi sebelumnya; • pendidik menyampaikan topik pelajaran pada hari ini; • pendidik menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan beserta langkah-langkahnya. 	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • pendidik membagi kelompok menjadi 6 kelompok; 	25 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • masing-masing kelompok dipersilahkan untuk membuat tujuan pembelajaran yang ingin mereka capai sesuai dengan kesepakatan masing-masing kelompok; → (<i>Preparation</i>) • pendidik mengelompokkan tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta didik untuk kemudian disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh pendidik; → (<i>Preparation</i>) • pendidik memberikan sedikit penjelasan materi sesuai tujuan pembelajaran yang telah disepakati bersama yang nantinya akan dikembangkan sendiri oleh peserta didik; → (<i>Preparation</i>) • pendidik menayangkan video/film yang berkaitan dengan materi pelajaran hari ini; → (<i>Preparation</i>) <p>catatan: selama peserta didik mengerjakan tugasnya pendidik juga memutar lagu relaksasi untuk pembelajaran (kondisional).</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • pendidik beserta peserta didik membuat kesimpulan bersama atas pembelajaran hari itu; • pendidik memberitahukan rencana yang akan digunakan pada pertemuan selanjutnya sekaligus memberikan tugas kepada peserta didik; • pendidik menutup pembelajaran dengan doa dan salam. 	10 menit

Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • pendidik memberi salam, peserta didik menjawab salam; • menanyakan kesiapan belajar peserta didik, kebersihan kelas dan pendukung kelancaran/kenyamanan belajar; • melakukan presensi kehadiran peserta didik; • mempersilahkan salah satu peserta didik memimpin do'a bersama; • apersepsi dengan materi sebelumnya; • pendidik menyampaikan kelanjutan dari tugas pada pertemuan selanjutnya dan menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan hari ini; 	10 menit

Inti	<ul style="list-style-type: none"> • pendidik mempersilahkan peserta didik berkumpul pada kelompok yang telah dibentuk sebelumnya; • pendidik membagikan teka-teki silang kepada masing-masing kelompok; → (<i>Presentation</i>) • selama peserta didik mengerjakan teka-teki silang pendidik juga mengingatkan dan mengarahkan untuk menganalisis hasil jawaban yang telah diperoleh dari TTS tersebut menggunakan berbagai macam sumber dan menggunakan bahasa mereka sendiri; → (<i>Presentation</i>) • pendidik mempersilahkan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil analisis yang telah dibuat; → (<i>Practice</i>) • presentasi dilakukan berdasarkan arahan dari pendidik; → (<i>Practice</i>) • masing-masing kelompok disini mencatat informasi-informasi yang dibutuhkan atau yang dianggap penting sesuai tujuan pembelajaran yang telah disepakati; → (<i>Practice</i>) • pendidik memeriksa tujuan pembelajaran peserta didik, apabila terdapat tujuan pembelajaran yang belum terjawab maka pendidik memberikan penjelasan akan hal tersebut; → (<i>Performance</i>) • pendidik memberikan penjelasan tambahan berdasarkan tujuan pembelajaran yang belum tersampaikan sekaligus mencari jalan tengah apabila terjadi pendapat yang berbeda antar kelompok; → (<i>Performance</i>) • peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahaminya; → (<i>Performance</i>) • pendidik kembali memberikan tambahan materi yang dianggap penting yang tidak terdapat dalam tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta didik; → (<i>Performance</i>) <p>catatan: selama peserta didik mengerjakan tugasnya pendidik juga memutarakan lagu relaksasi untuk pembelajaran (kondisional).</p>	55 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • pendidik beserta peserta didik membuat kesimpulan bersama atas pembelajaran hari itu; • pendidik memberitahukan rencana yang akan digunakan pada pertemuan selanjutnya; • pendidik menutup pembelajaran dengan doa dan 	15 menit

	salam.	
--	--------	--

Mengetahui,
Pendidik

Jember, 2017
Peneliti

Dra. Lilik Suhartini
NIP 196808152014112002

Iqbal Ubaidillah
NIM 130210302070



Lampiran 1. Materi

PERADABAN KUNO DI ASIA

1. Sungai dan Perkembangan Peradaban

Pada umumnya, peradaban kuno di dunia berkembang di sekitar sungai-sungai besar. Bangsa Mesir, Irak, India, dan Cina Kuno mengembangkan peradabannya di kawasan sungai besar yang melintasi kawasan tersebut. Sungai Nil di Mesir, Euphrat dan Tigris di Irak, Gangga di India dan Kuning di Cina, merupakan pusat-pusat peradaban tertua di dunia. Keempat sungai tersebut memiliki karakter berbeda yang menyebabkan penduduknya mengembangkan cara hidup yang berbeda pula. Hal ini disebabkan adanya perbedaan keadaan geografis, musim, cuaca, serta tanaman yang diolah.

Belajar dari perbedaan karakter sungai-sungai tersebut, masyarakat kuno menggunakan cara berbeda dalam menanganinya. Di Mesir dan Cina, penduduk menggunakan irigasi untuk mengalirkan air ke tanah subur dan untuk melipatgandakan hasil pertanian. Masyarakat di Mesopotamia membuat irigasi dengan mengeringkan tanah untuk dijadikan tanah pertanian. Adapun petani India kuno melindungi dirinya dari banjir Sungai Indus sambil memanfaatkan kesuburan tanah dari lumpur yang dibawa oleh aliran banjir.

2. Pusat Peradaban Kuno di Asia

A) Peradaban India Kuno

Peradaban India kuno dikenal sebagai peradaban Lembah Sungai Indus. Luas geografis wilayah peradaban ini meliputi 1,25 juta km² atau seluas Pakistan sekarang. Dua kota yang sangat terkenal di wilayah ini adalah Mohenjodaro di wilayah Pakistan Selatan sekarang dan Harappa di daerah Punjab. Dari reruntuhan yang ditemukan, dapat disimpulkan bahwa kedua kota tersebut sangat besar menurut ukuran masanya. Membentang sepanjang 4,8 km dan didiami oleh penduduk dalam jumlah besar. Dibangun dengan menggunakan bata, kedua kota tersebut sebagian besar tidak dikelilingi oleh benteng, kecuali menara pengawas yang tingginya 12 m sampai 15 m dari dataran sekitarnya. Peradaban Sungai Indus berkembang selama kurang lebih seribu tahun. Namun, peradaban tersebut tampak muncul secara singkat dalam sejarah peradaban umat manusia karena mengalami kehancuran.

a) *Masuknya Bangsa Arya dan Terbentuknya Peradaban India*

(1) *Bangsa Arya*

Bangsa Arya diperkirakan masuk ke India tahun 1000 SM, dalam kurun waktu berkembangnya peradaban India Kuno sejak 1500–500 SM. Fakta menunjukkan bahwa bangsa Arya datang ke India jauh setelah peradaban Lembah Sungai Indus runtuh. Ketika bermigrasi ke arah sebelah timur seperti Lembah Sungai

Gangga dan daerah Delhi sekarang, bangsa Arya bertemu dengan peradaban penduduk asli. Dari pertemuan itu, lahirlah sintesis budaya yang kemudian membentuk budaya India baru.

(2) *Sistem Kasta*

Pada sekitar 500 SM, terdapat empat lapisan masyarakat, yaitu sebagai berikut.

- (a) Brahmana (pendeta) yang merupakan ahli agama dan bertanggung jawab dalam melakukan upacara-upacara ritual keagamaan.
- (b) Ksatria (bangsawan/priyayi) adalah yang harus mempertahankan penduduk dari serangan musuh di medan tempur.
- (c) Waisya (petani dan pedagang) adalah penghasil bahan makanan dan kasta yang harus membayar pajak.
- (d) Sudra (buruh) yang semula sebagai budak taklukkan, bertugas melayani kelas lainnya dengan cara kerja keras.

Golongan yang tidak berkasta adalah yang kehilangan kastanya yang disebabkan pelanggaran dalam upacara ritual. Kelompok ini (Paria) bekerja di luar aturan keempat kasta tersebut. Secara sosial, pekerjaannya tidak diakui sebagai pekerjaan yang diharapkan oleh masyarakat.

(3) *Kepercayaan Masyarakat India Kuno*

Berkembangnya sistem kepercayaan India Kuno tidak lepas dari perubahan yang terjadi dalam masyarakatnya, terutama bangsa Arya. Dewa-dewa bangsa Arya merupakan fenomena alam, seperti Agni atau Dewa Api, Indra atau Dewa Perang, dan Rudra atau Dewa Pencipta bencana yang menyebarkan penyakit kepada pengikutnya. Dewa-dewa tersebut menghendaki upacara-upacara ritual pengorbanan. Keyakinan ini kemudian dikenal dengan *Brahmanisme* yang merupakan cikal bakal agama Hindu. Kepercayaan masyarakat India Kuno mencapai puncaknya pada abad ke-6 dan 5 SM dengan berkembangnya ajaran Hinduisme, Jainisme, dan Buddhisme.

b) *Kerajaan-Kerajaan India Kuno dan Sistem Pemerintahannya*

(1) *India di Bawah Persia*

Pada 513–298 SM, India jatuh ke tangan bangsa Persia di bawah Kaisar Darius. Dari bangsa Persia, bangsa India memperoleh pengetahuan mengenai pembuatan mata uang dari perak, bahasa, dan tulisan Aramaic (bahasa Persia), serta pengalaman berdagang dengan Barat.

(2) *Dinasti Maurya*

Di bawah Chandragupta, Kerajaan Maurya berkembang menjadi imperium yang wilayahnya membentang dari Punjab dan Pegunungan Himalaya di sebelah utara serta wilayah Afghanistan di barat sampai Benggala di sebelah timur.

(3) *Raja Ashoka*

Sepeninggal Chandragupta, wilayah imperium diperluas oleh cucunya yang bernama Ashoka (269–232 SM) sampai ke Kalinga di pantai timur India. Pada masa pemerintahannya, Buddha ditetapkan sebagai agama negara. Dia sendiri adalah penganut Buddha yang taat. Pada masa Ashoka, peradaban India mencapai puncak kejayaannya.

B) Peradaban Cina Kuno

Peradaban Cina Kuno berkembang di daerah sekitar Sungai Huang Ho (Kuning) di utara dan Sungai Yang Tse di sebelah selatan. Sungai Kuning dan Yang Tse sering membawa bencana banjir sekaligus berkah bagi penduduk di sekitarnya. Luapan banjir membawa endapan tanah yang subur yang memungkinkan berbagai tanaman tumbuh di atasnya. Penduduk Cina kuno sejak Masa Neolitikum (Batu Muda) sudah mengembangkan budaya agraris di sekitar sungai tersebut.

Sejarah Cina Kuno ditandai oleh muncul dan runtuhnya dinasti. Setiap dinasti memiliki ciri yang berbeda dalam hal peradaban yang diciptakannya.

a) *Dinasti Shang dan Peradabannya (1500–1027 SM)*

Dinasti Shang beribu kota di Anyang yang terletak di sebelah utara Lembah Sungai Kuning. Pada masa Dinasti Shang, tulisan mulai dikenal. Awal terciptanya tulisan Cina berkaitan dengan kepercayaan yang dianut Dinasti Shang. Raja-raja Shang adalah juga pendeta yang sering memohon kepada dewa. Alat yang digunakan untuk meminta permohonan dan doa tersebut adalah tulisan gambar (*pictograph*) yang ditulis di permukaan tulang sapi. Tulisan tersebut lama-kelamaan berkembang dan digunakan oleh banyak orang pada generasi-generasi mendatang. Tulisan ini akhirnya bukan hanya menyebar di daratan Cina, melainkan juga ke Korea dan Jepang.

b) *Dinasti Chou dan Berkembangnya Ajaran Filsafat Cina (1027–221 SM)*

Masa Dinasti Chou ditandai dengan kemajuan kreativitas intelektual. Para pemikir Cina masa Chou tersebut antara lain Konfusius yang mengembangkan konfusianisme, Lao Tze yang mengembangkan Taoisme, Han Fei Tsu, dan Li Ssu yang mengembangkan ajaran legalisme.

c) *Masa Imperium Cina dan Hasil Peradabannya*

Cina memasuki masa dinasti baru setelah Shih Huang Ti diangkat sebagai kaisar pertama Dinasti Ch'in. Dalam menjalankan pemerintahannya, Kaisar Shih Huang Ti melakukan tindakan-tindakan yang drastis. *Pertama*, dia menghancurkan kekuasaan feodal dan mengadakan *landreform*. Para petani diberi hak lebih besar. *Kedua*, masalah luasnya wilayah Cina dan keragaman dialek dalam berkomunikasi bisa dipecahkan dengan membuat standarisasi dalam tulisan, mata uang dan timbangan yang tujuannya untuk memudahkan pemungutan pajak. *Ketiga*, sistem pertahanan ditingkatkan untuk

menghadapi ancaman invasi bangsa Hundi utara, dia membangun tembok raksasa (*The Great Wall of Cina*) yang membentang sepanjang perbatasan sebelah utara panjangnya sekitar 6400 km.

Tampilnya Liu Pang sebagai kaisar Dinasti Han (206 SM–220 M) dalam panggung sejarah Cina menandai lahirnya Masa Imperium. Dinasti baru ini meneruskan tradisi dinasti sebelumnya, tetapi feodalisme tetap dikekang, pemerintah bersifat otokratis yang didukung oleh pejabat berpendidikan yang bukan berasal dari golongan aristokrat. Pada pemerintahan Han Wu Ti, wilayah imperium diperluas ke Turkestan, India, Korea, dan Indocina. Perdagangan mengalami kemajuan, dan melalui kegiatan ini terjadi pertemuan budaya Cina dan India. Wilayah Indocina mendapat pengaruh dari kebudayaan Cina dan India. Pada masa ini juga, agama Buddha masuk ke Cina melalui hubungan dagang. Peradaban masa Han yang paling mengagumkan adalah ditemukannya kertas sekitar tahun 105 M. Penemuan tersebut mampu menunjang berkembangnya peradaban yang lebih tinggi pada dinasti-dinasti berikutnya.

Masa setelah runtuhnya Dinasti Han pada 220 M ditandai dengan perang saudara. Setelah kurang lebih 400 tahun berperang, Cina disatukan lagi oleh Dinasti Tang (618–906M). Sejak masa Tang, pendidikan di Cina mengalami kemajuan, perdagangan dan perjanjian dagang dengan negara tetangga banyak dilakukan. Hubungan dagang dengan India, Persia, Arab, dan Jepang lebih intensif. Empat dinasti yang berkuasa sampai abad ke-20 adalah Sung (906–1280 M), Mongol (1259–1368 M), Ming (1368–1644 M), dan Manchu (1644–1912 M).

C) Peradaban Mesopotamia

Bangsa Sumeria yang kemudian diikuti oleh bangsa Akadia membangun kota-kota di tepian Sungai Euphrat dan Tigris serta cabang-cabangnya. Terbentuklah kota-kota Ur atau Uruk, Lagash, dan Nipur. Kota-kota ini dibangun dengan menggunakan lumpur dan tanah liat. Bangunan tanah liat itu kemudian menjadi ciri khas peradaban arsitektur Mesopotamia.

a) Sistem Kepercayaan

Bangsa Sumeria percaya pada banyak dewa (*polytheisme*). Setiap dewa memiliki sifat berbeda. Mereka percaya pada dewa bumi yang disebut *Enlil*. Dia adalah raja dewa yang berkuasa atas alam semesta. *Enki*, dewa yang bijaksana yang menjalankan kebijaksanaan Enlil di bumi. Bangsa Babylonia percaya bahwa para dewa telah memilih Marduk sebagai raja dewa.

b) Penyebaran Peradaban Mesopotamia

Bangsa Sumeria adalah bangsa yang membangun pola dasar sosial ekonomi dan kehidupan intelektual di Mesopotamia, sedangkan bangsa Semit adalah yang menyebarkannya ke luar dari wilayah Mesopotamia. Kira-kira tahun 2331 SM,

bangsa Semit di bawah pimpinan Sargon menaklukkan bangsa Sumeria dan mendirikan imperium baru dengan ibu kota Akkad. Pada masa ini, peradaban Mesopotamia menyebar ke Suriah dan pantai timur Laut Tengah serta Mesir.

c) *Imperium Babylonia*

Imperium Babylonia menggantikan Imperium Sargon. Pada masa ini, perdagangan bukan hanya berkembang pesat di sepanjang Sungai Euphrat dan Tigris, melainkan juga di Assyria, Armenia, Suriah, Palestina, dan Laut Tengah. Kota-kota di kawasan ini tumbuh pesat berkat kegiatan dagang. Berkembangnya Babylonia juga ditunjang oleh peran rajanya yang memiliki pandangan jauh ke depan. Raja tersebut bernama Hammurabi (1792–1750 SM). Sumbangan terbesar Hammurabi bagi peradaban manusia adalah Undang-Undang Hammurabi atau *Law Code of Hammuraby*. Tulisan yang pertama di Mesopotamia yang berbentuk *cuneiform* ditemukan oleh bangsa Sumeria pada kira-kira tahun 3100 SM.

d) *Ilmu Pengetahuan Mesopotamia*

Bangsa Mesopotamia telah memelopori konsep satu jam adalah 60 menit dan satu menit adalah 60 detik, serta satu lingkaran adalah 360 derajat yang dapat digunakan sekarang. Hasil karya matematika berupa geometri dan trigonometri digunakan untuk memecahkan masalah-masalah nyata, misalnya untuk membangun kota, istana, kuil, dan kanal. Di bidang pengobatan, mereka telah mampu memadukan antara gaib, obat, dan bedah. Mereka percaya bahwa rasa sakit disebabkan setan dan karena itu harus diusir dengan kekuatan gaib. Namun, usaha tersebut harus dibantu obat yang bersumber dari tanaman, hewan, dan bahan mineral. Para ahli astrologi mampu menghitung lewatnya waktu dengan jam matahari atau *sundial* dan jam air atau *water clock*, membagi minggu ke dalam 7 hari, dan satu hari ke dalam 12 jam ganda seperti yang kita gunakan sekarang.

PERADABAN KUNO MESIR DI AFRIKA

1. Letak Geografis

Sungai Nil terbentang dari Pegunungan Kilimanjaro (Sudan) hingga Laut Tengah dengan panjang kira-kira 5000 km. Sungai ini merupakan hadiah bagi bangsa Mesir karena daerah di sekelingnya adalah gurun pasir yang luas, apabila terjadi hujan akan terjadi bah yang membawa lumpur-lumpur mineral. Dari lumpur inilah tanah sangat cocok untuk dijadikan lahan bercocok tanam. Keterasingan bangsa Mesir dengan kondisi geografis yang sebelah kiri dan kanan Sungai Nil adalah Gurun Nubia sangat tidak menguntungkan, namun mereka mampu bekerjasama dalam sebuah kelompok yang tangguh dan menciptakan sebuah peradaban. Di lain sisi, kondisi ini memberikan keamanan bagi bangsa Mesir dari serangan luar.

2. Pencaharian

Pola hidup bangsa Mesir sangat menggantungkan diri kepada kondisi Sungai Nil, apabila musim hujan mereka akan bercocok tanam dan apabila musim kemarau mereka akan menghindari. Kemampuan bercocok tanam ini bertahan lama sampai jumlah populasinya bertambah banyak dan mengharuskan bangsa Mesir mengembangkan sistem pengaturan air yang baik dan bisa dipergunakan setiap saat. Adanya kerja sama antar individu membentuk sebuah kelompok kecil dan berkembang menjadi kelompok besar yang memerlukan sebuah aturan dalam organisasi yang teratur.

3. Sistem Kepercayaan

Bangsa Mesir mengenal banyak dewa (politheisme), juga mengenal kepercayaan bahwa roh orang mati tidak akan meninggal. Malah mereka mengenal hewan-hewan suci yang dianggap sakral, seperti terlihat dalam beberapa lukisan dan patung hewan berkepala manusia dan manusia berkepala hewan. Dewa-dewa yang dipuja bangsa Mesir antara lain:

- a) Dewa Osiris sebagai dewa tertinggi
- b) Dewa Ra sebagai dewa matahari
- c) Dewa Thot sebagai dewa pengetahuan
- d) Dewa Horus, anak Dewa Osiris
- e) Dewa Amon sebagai dewa bulan

Sebagai penguasa kehidupan politik dan keagamaan dipegang oleh firaun, Firaun (Pharaoh) ini diistimewakan karena dianggap Dewa Horus, perantara manusia dengan dewa dan pemelihara Sungai Nil.

4. Pemerintahan

Sepanjang Lembah Sungai Nil terbagi dalam dua wilayah yaitu Sungai Nil Hulu dan Sungai Nil Hilir, pada masing-masing daerah terbentuk kelompok yang terpisah. Kedua wilayah ini dapat dipersatukan oleh Menes dengan bentuk kerajaan dan beribukota Memphis pada tahun 3000 SM. Menes inilah yang menjadi raja Mesir Kuno.

a) Mesir Tua

Raja-raja Mesir diberi gelar Firaun atau Pharaoh. Firaun memiliki hak yang tidak terbatas dengan tujuan memberi kedamaian dan kemakmuran bagi bangsanya. Kerajaan Mesir Tua beribukota Memphis. Pada zaman Mesir Tua, sudah dibangun makam-makam raja dalam bentuk piramid dan patung dari batu. Piramid ini dibuat oleh rakyat karena kepercayaan bahwa raja Mesir adalah titisan dewa.

Raja-raja yang termasyhur pada zaman ini di antaranya Khufu, Kefre, dan

Menkaure. Setelah raja-raja tersebut meninggal, kondisi keamanan di Mesir menjadi lemah, hal ini disebabkan oleh adanya perubahan kepercayaan rakyat bahwa raja adalah keturunan dewa dan timbulnya kerajaan-kerajaan kecil.

b) Mesir Pertengahan

Setelah terjadi perpecahan, Mesir kembali disatukan oleh raja Sesotris III dari Thebe. Bahkan Sesotris III mengembangkan wilayahnya dengan menguasai Nubia dan Palestina. Pada masa pemerintahan Amenemhet III terjadi penambangan emas di Gurun Sinai dan mendirikan kelompok besar istana yang dinamakan labyrinth. Setelah kematian Amenemhet III, muncul serangan dari bangsa Hykos yang berasal dari Palestina dan mereka dapat menguasai Mesir. Kedatangan bangsa Hykos memperkenalkan teknologi peralatan dari perunggu, seperti peralatan pertanian, senjata dan alat rumah tangga. Bangsa Hykos menetapkan Kota Awaris sebagai ibukota Mesir yang baru.

c) Mesir Baru

Bangsa Mesir dapat merebut kembali kekuasaannya dari bangsa Hykos. Raja yang paling berjasa dalam perebutan kekuasaan dari bangsa Hykos adalah Firaun Ahmosis karena ia sendiri yang memimpin serangan. Kekuasaan Mesir sempat meluas ke Babylonia, Assyria, Cicillia, Cyprus pada saat kekuasaan Tutmosis II.

Antara tahun 1367-1350 SM pada masa pemerintahan Amenhotep IV atau Akhenaton dan Nefertiti mengajarkan monotheisme kepada bangsa Mesir dengan menganggap Dewa Matahari sebagai satu-satunya dewa. Akibat adanya pertentangan dengan para pendeta agama Amon, Amenhotep IV memindahkan ibukota dari Thebe ke Al Amama. Setelah Amenhotep IV meninggal, perselisihan tentang agama tidak terjadi lagi dan pendeta menunjuk Tut-Aankh-Amon atau Tutankhamon sebagai firaun dan diharuskan tunduk kepada pendeta agama Amon. Kekuasaan Mesir akhirnya selalu digantikan oleh negara lain yang menjatuhkannya. Ini terjadi sejak pemerintahan Raja Ramses III (1198-1167 SM) berakhir.

5. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada peradaban kuno Mesir di Afrika dapat diketahui dari hal-hal berikut:

a. Hieroglyph

Hieroglyph adalah nama huruf kebudayaan Mesir Kuno. Bentuk hurufnya adalah piktograf dimana setiap gambar mewakili satu huruf. Hieroglyph ini ditulis pada sebuah media kertas dari papirus, tumbuhan, atau dipahat.

b. Astronomi

Kehidupan agraris bangsa Mesir memengaruhi terhadap pengetahuannya yang

tinggi. Untuk mengetahui waktu bercocok tanam, panen atau berdagang dilihat dari siklus musim yang datang setiap tahunnya.

c. Sistem pengawetan

Kepercayaan bahwa roh yang meninggal masih tetap berada pada jasadnya apabila tidak rusak. Dari kepercayaan ini timbul usaha untuk mengawetkan orang yang sudah meninggal dengan menggunakan rempah-rempah atau ramuan lainnya supaya tidak tercium bau busuk.

d. Arsitektur

Peninggalan-peninggalan Mesir berupa patung dan bangunan yang besar menunjukkan adanya teknologi pembuatannya, apalagi semua ukuran patung dan bangunan tersebut berukuran besar, seperti piramid (makam para firaun), sphinx (singa berkepala manusia sebagai lambang kekuatan dan kebijaksanaan) dan obelisk (tugu batu untuk memuja Dewa Amon Ra).

PERADABAN KUNO DI EROPA

Peradaban kuno di Eropa terdiri dari dua peradaban besar yaitu peradaban Yunani kuno dan Romawi Kuno. Masing-masing peradaban memiliki karakteristik yang berbeda dalam menjalankan kehidupan satu sama lainnya.

a. Peradaban Yunani Kuno

Peradaban Pulau Kreta dikembangkan oleh bangsa Minoa dan membentuk imperium yang berlangsung kurang lebih selama 16 abad (3000–1450 SM). Diperkirakan bahwa peradaban Yunani berasal dari Pulau Kreta. Bangsa Minoa adalah bangsa pedagang yang menguasai jalur Laut Aegia dan Laut Tengah sebelah timur. Pada 1450, bangsa Mysenaea berhasil menaklukkan Kreta dan menduduki istana Cnossus. Setelah selama 50 tahun menguasai Cnossus, bangsa Mysenaea berhasil meluaskan jaringan dagang ke Laut Aegia, Anatolia (Turki), Siprus, dan Mesir. Kebudayaan Mysenaea menyebar ke daratan Yunani dan seluruh Laut Aegia.

a) Polis dan Sistem Pemerintahannya

Secara fisik, pengertian polis adalah sebuah kota kecil dan desa sekitarnya. Di dalamnya tinggal penduduk di perumahan yang homogen. Pada abad ke-5 SM, umumnya polis dikelilingi oleh tembok serta memiliki tempat yang berbukit di tengah kota yang disebut acropolis, alun-alun di tengah kota, dan pasar terbuka (agora). Di acropolis terletak kuil, altar, monumen, serta bermacam peralatan yang digunakan untuk menyembah dewa.

1) Polis Sparta

Polis Sparta mengembangkan sistem pendidikan militer. Fisik setiap anak laki-laki diseleksi. Anak yang sehat dan kuat dididik di sekolah militer yang diselenggarakan negara. Pada usia 20 tahun, anak yang telah mendapat pendidikan

militer diizinkan untuk kawin dan tinggal di barak-barak militer. Pada usia 30 tahun, mereka diberi tanah serta budak-budak yang akan mengolahnya. Dengan sistem ini, Sparta menjadi negara kota terkuat di Yunani.

2) Polis Athena

Berbeda dengan Sparta, Athena mengembangkan bentuk pemerintahan yang demokratis atau pemerintahan yang memberikan hak yang lebih besar kepada rakyat untuk ikut serta dalam mengontrol jalannya pemerintahan. Pada masa pemerintahan Pericles (461–429 SM), Athena benar-benar mengalami masa keemasan. Di bidang politik pemerintahan, Athena menjadi guru bangsa Yunani.

b) Bangsa Macedonia Imperium Alexander Agung

Di bawah pimpinan Alexander, Macedonia berhasil meluaskan wilayahnya di sepanjang Laut Tengah dan Laut Aegia. Setelah Mesir direbut, dia menjadikan Alexandria (Iskandariah) sebagai pusat kebudayaan Hellenik. Ekspansinya ke timur sampai ke India, namun tidak berhasil menyeberang Sungai Indus ke timur. Dia mendirikan ibu kota imperium barunya di Babylonia pada 324 SM.

c) Kehidupan Religi atau Kepercayaan

Di bidang kehidupan agama, orang Athena dan bangsa Yunani umumnya menyembah dewa yang sama. Mereka percaya pada Dewa Zeus, Hera, Apollo, Athena. Untuk menghormati Dewa Zeus, setiap 4 tahun diadakan festival dan permainan di kota Olympus. Festival di Olympus berkembang menjadi beragam pertandingan olahraga. Pesertanya berasal dari polis-polis Yunani yang kelak menjadi cikal bakal olimpiade modern.

d) Ilmu Pengetahuan dan Filsafat

Keinginan bangsa Yunani untuk mengungkap alam tidak didasarkan mitos atau epos seperti bangsa Mesopotamia dan India, tetapi dengan mengajukan pertanyaan secara rasional mengenai apa dan bagaimana sesuatu terjadi. Para pemikir Yunani terkenal yang mengembangkan ilmu pengetahuan dan filsafat, antara lain Thales (640–546 SM), Heraclitus (500 SM), Pythagoras (590 SM), Democritus (460 SM), Hippocrates (abad 5 SM), Socrates (469–399 SM), Plato (427–347 SM) dan Aristoteles (348–322 SM).

e) Kebudayaan Hellenistik

Di bidang arsitektur, ciri yang menonjol adalah keindahannya dan lebih ekspresif dibanding dengan kebudayaan Hellenik. Salah satu bangunan besar peninggalan peradaban ini adalah Mercusuar Pharos di Alexandria. Tingginya 400 kaki dengan 8 tiang penyangga lampu di atasnya.

b. Peradaban Romawi Kuno

a) Munculnya Peradaban Romawi Kuno

Secara garis besar, sejarah Romawi dibagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut.

- 1) Masa Republik, yaitu suatu masa ketika Roma tumbuh dari negara kota kecil menjadi republik yang luas, dan
- 2) Masa Imperium, yaitu masa berkuasanya monarki konstitusional. Sebelum memasuki kedua masa tersebut, Italia (tempat kota Roma berdiri) dimasuki berbagai bangsa dari utara, timur, dan selatan.

b) Pemerintahan Republik Romawi

Pada masa pemerintahan republik terdapat beberapa unsur yang menjalankan pemerintahan. Kekuasaan eksekutif dipegang oleh dua orang Consul (konsul) yang dipilih untuk masa jabatan setahun. Jabatan konsul hanya boleh dipegang oleh golongan bangsawan atau disebut Patricia. Kekuasaan legislatif terdiri atas dua kamar pertama (Majelis Tinggi) yang disebut Senat, beranggotakan 300 orang golongan patricia dengan jabatan seumur hidup. Lower house (Majelis Rendah) disebut comitia atau majelis yang anggotanya berasal dari kalangan laki-laki yang mampu menggunakan senjata. Comitia hanya memiliki sedikit kekuasaan. Pemerintahan di Romawi diantaranya dipegang oleh Triumvirat I (60 SM) di bawah kekuasaan Julius Caesar (100–44 SM) dan Crassus (115–53 SM).

e) Imperium Romawi

Imperium Romawi, menggantikan Republik Romawi, terjadi setelah tampilnya Octavianus sebagai konsul atas seluruh Romawi. Dengan sistem pemerintahan yang baru, imperium mengalami masa keemasan. Wilayah imperium meluas ke barat, seperti Spanyol, Prancis, perbatasan Sungai Rhein di utara, wilayah Sungai Danube di Balkan sehingga bangsa-bangsa Barbar di wilayah yang ditaklukkannya mendapat pengaruh peradaban Romawi. Masa sejak kekuasaan Augustus dan 200 tahun kemudian disebut sebagai Pax Romana atau masa perdamaian. Kaisar Constantine (312–337 M) adalah kaisar pertama yang memindahkan ibu kota Romawi ke Bizantium dan menamakannya sebagai Constantinopel (sekarang Istanbul). Peristiwa ini merupakan awal perpecahan Romawi, pada 400 M terbagi menjadi dua, yaitu Imperium Romawi Barat dengan ibu kota Roma dan Imperium Romawi Timur dengan ibu kota Constantinopel.

f) Warisan Peradaban Romawi

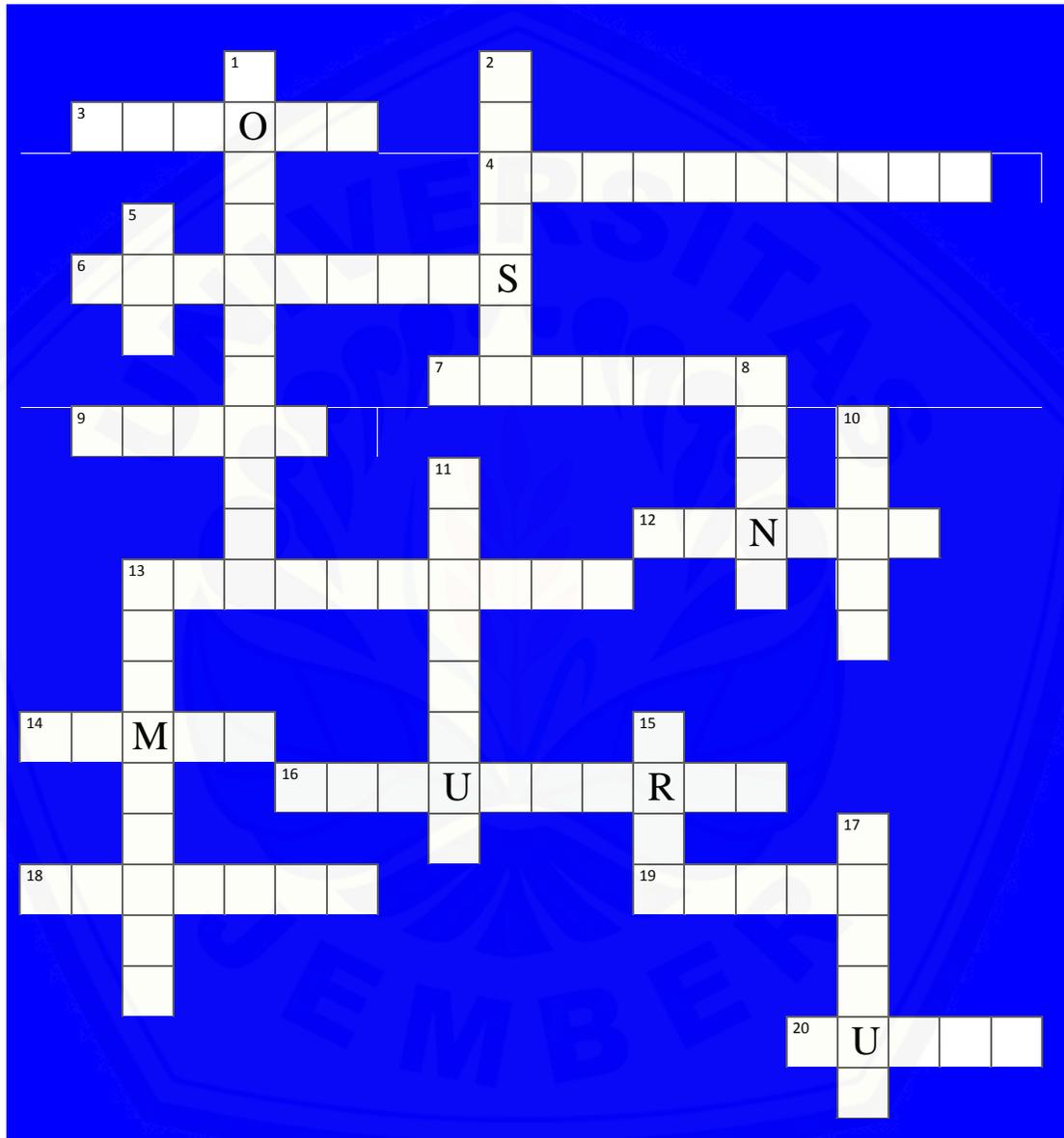
Bangsa Romawi adalah bangsa yang bersifat terbuka terhadap kebudayaan luar. Peradaban Hellenik (Yunani) dan Hellenistik (campuran peradaban Yunani dan

peradaban Timur) diadopsi, kemudian dikembangkan menjadi satu peradaban baru, peradaban Romawi. Di bidang arsitektur, peradaban Romawi memiliki keunggulan, seperti dalam teknik beton dan penggunaan lengkung bundar. Di bidang sastra, peradaban mereka menghasilkan sastrawan besar seperti Cicero (104–43 SM), Virgil (79–19 SM), Horacius (68–8 SM), dan dramawan Rerencius dan Plautus.

Pengetahuan mengenai obat-obatan Hellenik dikembangkan oleh Galen (131–201 M) yang menjadi satu standar dalam pengobatan Romawi dan penerusnya. Didukung oleh tersebarnya bahasa Latin, pengetahuan obat-obatan tersebut dipelajari oleh bangsa-bangsa lain yang mendapat pengaruh Romawi. Sekarang, pengetahuan mengenai obat-obatan, hukum, dan kedokteran ditulis dalam bahasa Latin. Di bidang hukum, bangsa Romawi merupakan penyumbang terbesar bagi peradaban Barat dalam menegakkan keadilan. Sebagai contoh adalah Kode Hukum Justianus yang pada abad 6 M menjadi dasar hukum negara-negara Barat sekarang. Kode Napoleon yang terkenal pada prinsipnya mengadopsi dari hukum Romawi, begitu juga dengan Hukum Kanon Gereja Katolik sekarang.

Lampiran 2: Teka-Teki Silang (TTS)

Peradaban Awal Dunia



Prosedur pengisian TTS:

- 1) Isilah kotak-kotak yang kosong berdasarkan isi dari soal yang ada di bawah ini;
- 2) TTS ini dikerjakan secara berkelompok;
- 3) Analisislah setiap kata yang telah ditemukan dari TTS ini;
- 4) Waktu pengisian TTS serta analisis setiap kata adalah 30 menit

Across

3. Raja yang menjadikan Buddha sebagai agama negara di India (Ashoka)
4. Hak warga Yunani untuk mengganti dan mengasingkan penguasa yang berkuasa secara berlebihan (Ostracisme)
6. Pimpinan Athena yang berhasil memukul mundur pasukan Persia dari Yunani (Miltiades)
7. Ibukota kerajaan Mesir Tua (Memphis)
9. Kebudayaan Romawi yang menyebar hampir ke seluruh daratan Eropa, Asia dan Afrika (Latin)
12. Nama lain dari sungai Huang Ho (Kuning)
13. Nama huruf kebudayaan Mesir Kuno (Hieroglyph)
14. Tradisi pengawetan atau pembalseman mayat-mayat firaun (Mummy)
16. Persekutuan tiga serangkai (Triumvirat)
18. Penguasa kehidupan politik dan keagamaan di Mesir (Pharaoh)
19. Bangsa asli yang mendiami wilayah Yunani (Akaia)
20. Hasil dari pemikiran Sidharta Gautama (Budha)

Down

1. Sistem kepercayaan bangsa Sumeria (Polytheisme)
2. Ajaran yang dikembangkan Lao Tze (Taoisme)
5. Sungai yang merupakan hadiah bagi bangsa Mesir (Nil)
8. Pada masa dinasti ini tulisan mulai dikenal di Cina (Shang)
10. Kebudayaan yang ditemukan di Pulau Kreta (Minoa)
11. bangunan yang digunakan untuk pertunjukan adu gladiator (Coloseum)
13. Raja yang membuat Babylonia berkembang (Hammurabi)
15. Bangsa pendatang di India (Arya)
17. Raja Dewa yang dipercaya bangsa Babylonia (Marduk)

Kriteria Penilaian Daya Tarik Belajar Peserta Didik

No.	Klasifikasi Indikator	Kriteria	Skor
1.	Perhatian	Peserta didik fokus pada materi pelajaran sejarah yang sedang diajarkan	4
		Peserta didik terkadang tidak memperhatikan materi pelajaran sejarah yang sedang diajarkan	3
		Peserta didik sering tidak memperhatikan materi pelajaran sejarah yang sedang diajarkan	2
		Peserta didik tidak memperhatikan materi pelajaran sejarah yang sedang diajarkan	1
2.	Komitmen	Peserta didik menggunakan minimal 3 sumber belajar (bisa menggunakan buku/internet/dll)	4
		Peserta didik menggunakan 2 sumber belajar (bisa menggunakan buku/internet/dll)	3
		Peserta didik hanya menggunakan 1 sumber belajar (bisa menggunakan buku/internet/dll)	2
		Peserta didik tidak menggunakan sumber belajar	1
3.	Keterlibatan	Peserta didik aktif dalam pembelajaran hingga akhir	4
		Peserta didik sering aktif dalam pembelajaran	3
		Peserta didik terkadang aktif dalam pembelajaran	2
		Peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran	1
4.	Penghargaan	Peserta didik memperhatikan, mencatat, dan mengikuti aturan hingga akhir pelajaran	4
		Peserta didik memperhatikan, tidak mencatat, dan mengikuti aturan selama pelajaran	3
		Peserta didik memperhatikan, tidak mencatat, dan tidak mengikuti aturan selama pelajaran	2
		Peserta didik tidak memperhatikan, tidak	1

		mencatat, dan tidak mengikuti aturan selama pelajaran	
5.	Motivasi	Peserta didik merasa semangat hingga berakhirnya jam pelajaran dan melakukan aktivitas belajar dengan jauh lebih baik	4
		Peserta didik semangat dalam belajar hingga berakhirnya jam pelajaran	3
		Peserta didik semangat dalam belajar disaat waktu tertentu	2
		Peserta didik tidak semangat dalam belajar	1

Keterangan indikator daya tarik belajar:

- Keterangan pemberian skor pada masing-masing indikator:
4 = Amat Baik
3 = Baik
2 = Cukup Baik
1 = Kurang Baik
- Hasil data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan rumus:

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

Keterangan:

SA = Skor Akhir

$\sum SP$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = jumlah skor maksimal yang diperoleh

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

Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik (Kemendikbud, 2014:93).

- Jumlah skor maksimal = 20

Lembar Posttest

Analisislah pertanyaan di bawah ini dengan tepat dan benar!

- 1) Perincilah sesuai bahasamu sendiri terkait peradaban awal Asia (India, China, & Mesopotamia) di bidang pemerintahan! (Skor: 20)
- 2) Perincilah sesuai bahasamu sendiri terkait peradaban awal Asia (India, China, & Mesopotamia) di bidang ilmu pengetahuan? Jelaskan! (Skor: 20)
- 3) Analisislah beberapa peninggalan dari peradaban Afrika (Mesir) beserta fungsinya dan analisislah sistem pemerintahan yang ada pada waktu itu! (Skor: 20)
- 4) Bandingkanlah dan jelaskan sistem pemerintahan Athena dan Sparta! (Skor: 20)
- 5) Pemerintahan Romawi dibagi menjadi 3 masa, analisislah perbedaan masing-masing masa tersebut! (Skor: 20)

H.3 RPP Siklus III

RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan	: MAN 1 Jember
Kelas	: X IPS 2
Semester	: 2
Mata Pelajaran	: Sejarah
Materi Pokok	: Keterkaitan peradaban awal dunia dengan manusia masa kini
Alokasi waktu	: 2x Pertemuan (1 x 40 Menit & 2 x 40 Menit)

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerja sama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam 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.

B. Kompetensi Dasar

- 3.11 Menganalisis perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan dan sosial
- 4.11 Menyajikan hasil analisis peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran peserta didik diharapkan mampu:

- menganalisis keterkaitan peradaban awal dunia (Asia, Afrika, & Eropa Kuno) dengan masa kini dengan benar;

D. Materi Pelajaran (Terlampir)

1. peradaban awal Eropa Kuno; dan
2. keterkaitan peradaban awal dunia dengan manusia masa kini.

E. Metode, Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Metode : *accelerated learning*
2. Media : *crossword puzzle* (TTS), video tentang peradaban awal dunia dan Indonesia.
3. Alat : LCD proyektor, laptop, sound, dan papan tulis.
4. Sumber Belajar:
 - Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1981. *Sejarah Umum: untuk SMA IPS*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
 - Sundoro, M.H. 2006. *Sejarah Peradaban Barat Klasik*. Jember: UPT Universitas Jember.

F. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke-1 (1 x 40 menit)

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • pendidik memberi salam, peserta didik menjawab salam; • menanyakan kesiapan belajar peserta didik, kebersihan kelas dan pendukung kelancaran/kenyamanan belajar; → (<i>Preparation</i>) • melakukan presensi kehadiran peserta didik; • mempersilahkan salah satu peserta didik memimpin do'a bersama; • apersepsi dengan materi sebelumnya; • pendidik menyampaikan topik pelajaran pada hari ini; • pendidik menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan beserta langkah-langkahnya. 	5 menit

Inti	<ul style="list-style-type: none"> • pendidik membagi kelompok menjadi 6 kelompok; • masing-masing kelompok dipersilahkan untuk membuat tujuan pembelajaran yang ingin mereka capai sesuai dengan kesepakatan masing-masing kelompok; → (<i>Preparation</i>) • pendidik mengelompokkan tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta didik untuk kemudian disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh pendidik; → (<i>Preparation</i>) • pendidik memberikan sedikit penjelasan materi sesuai tujuan pembelajaran yang telah disepakati bersama yang nantinya akan dikembangkan sendiri oleh peserta didik; → (<i>Preparation</i>) • pendidik menayangkan video/film yang berkaitan dengan materi pelajaran hari ini; → (<i>Preparation</i>) <p>catatan: selama peserta didik mengerjakan tugasnya pendidik juga memutar lagu relaksasi untuk pembelajaran (kondisional).</p>	25 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • pendidik beserta peserta didik membuat kesimpulan bersama atas pembelajaran hari itu; • pendidik memberitahukan rencana yang akan digunakan pada pertemuan selanjutnya sekaligus memberikan tugas kepada peserta didik; • pendidik menutup pembelajaran dengan doa dan salam. 	10 menit

Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • pendidik memberi salam, peserta didik menjawab salam; • menanyakan kesiapan belajar peserta didik, kebersihan kelas dan pendukung kelancaran/kenyamanan belajar; • melakukan presensi kehadiran peserta didik; • mempersilahkan salah satu peserta didik memimpin do'a bersama; • apersepsi dengan materi sebelumnya; • pendidik menyampaikan kelanjutan dari tugas pada 	10 menit

	<p>pertemuan selanjutnya dan menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan hari ini;</p>	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • pendidik mempersilahkan peserta didik berkumpul pada kelompok yang telah dibentuk sebelumnya; • pendidik membagikan teka-teki silang kepada masing-masing kelompok; → (<i>Presentation</i>) • selama peserta didik mengerjakan teka-teki silang pendidik juga mengingatkan dan mengarahkan untuk menganalisis hasil jawaban yang telah diperoleh dari TTS tersebut menggunakan berbagai macam sumber dan menggunakan bahasa mereka sendiri; → (<i>Presentation</i>) • pendidik mempersilahkan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil analisis yang telah dibuat; → (<i>Practice</i>) • presentasi dilakukan berdasarkan arahan dari pendidik; → (<i>Practice</i>) • masing-masing kelompok disini mencatat informasi-informasi yang dibutuhkan atau yang dianggap penting sesuai tujuan pembelajaran yang telah disepakati; → (<i>Practice</i>) • pendidik memberikan penjelasan tambahan berdasarkan tujuan pembelajaran yang belum tersampaikan sekaligus mencarikan jalan tengah apabila terjadi pendapat yang berbeda antar kelompok; → (<i>Performance</i>) • peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahaminya; → (<i>Performance</i>) • pendidik kembali memberikan tambahan materi yang dianggap penting yang sebelumnya tidak terdapat dalam tujuan pembelajaran sekaligus memeriksa hasil dari tujuan pembelajaran peserta didik; → (<i>Performance</i>) • pendidik memberikan penghargaan dan hukuman sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat; <p>catatan: selama peserta didik mengerjakan tugasnya pendidik juga memutarakan lagu relaksasi untuk pembelajaran (kondisional).</p>	55 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • pendidik beserta peserta didik membuat kesimpulan bersama atas pembelajaran hari itu; • pendidik memberitahukan rencana yang akan digunakan pada pertemuan selanjutnya; 	15 menit

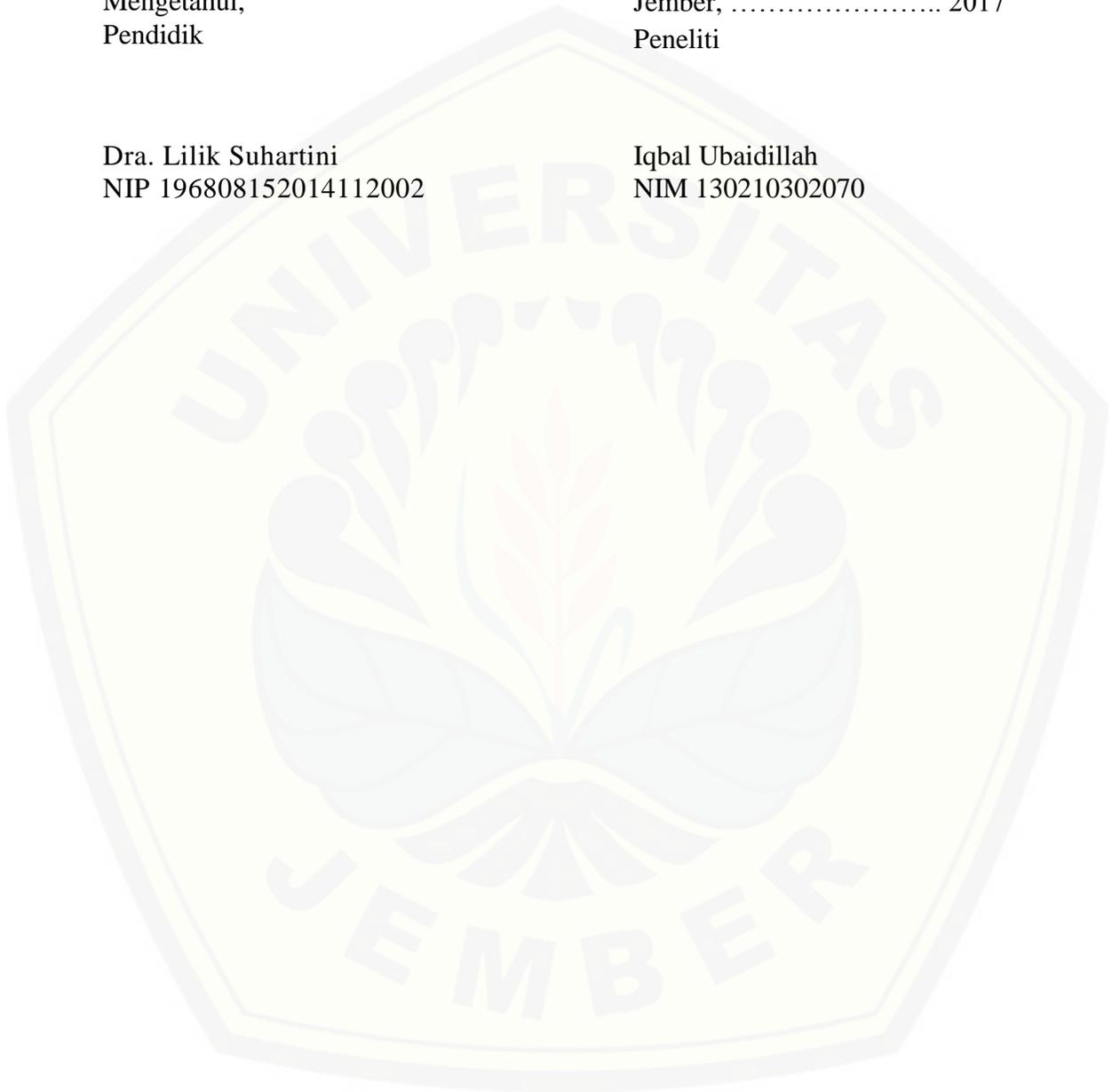
	• pendidik menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	
--	---	--

Mengetahui,
Pendidik

Jember, 2017
Peneliti

Dra. Lilik Suhartini
NIP 196808152014112002

Iqbal Ubaidillah
NIM 130210302070



Lampiran 1. Materi**PERADABAN AWAL DUNIA****1. Sungai dan Perkembangan Peradaban**

Pada umumnya, peradaban kuno di dunia berkembang di sekitar sungai-sungai besar. Bangsa Mesir, Irak, India, dan Cina Kuno mengembangkan peradabannya di kawasan sungai besar yang melintasi kawasan tersebut. Sungai Nil di Mesir, Euphrat dan Tigris di Irak, Gangga di India dan Kuning di Cina, merupakan pusat-pusat peradaban tertua di dunia. Keempat sungai tersebut memiliki karakter berbeda yang menyebabkan penduduknya mengembangkan cara hidup yang berbeda pula. Hal ini disebabkan adanya perbedaan keadaan geografis, musim, cuaca, serta tanaman yang diolah.

Belajar dari perbedaan karakter sungai-sungai tersebut, masyarakat kuno menggunakan cara berbeda dalam menanganinya. Di Mesir dan Cina, penduduk menggunakan irigasi untuk mengalirkan air ke tanah subur dan untuk melipatgandakan hasil pertanian. Masyarakat di Mesopotamia membuat irigasi dengan mengeringkan tanah untuk dijadikan tanah pertanian. Adapun petani India kuno melindungi dirinya dari banjir Sungai Indus sambil memanfaatkan kesuburan tanah dari lumpur yang dibawa oleh aliran banjir.

Uraian berikut menjelaskan tentang perkembangan peradaban masyarakat kuno yang terdapat di Asia, Afrika, dan Eropa.

2. Pusat Peradaban Kuno di Asia**1) Peradaban India Kuno**

Peradaban India kuno dikenal sebagai peradaban Lembah Sungai Indus. Luas geografis wilayah peradaban ini meliputi 1,25 juta km² atau seluas Pakistan sekarang. Dua kota yang sangat terkenal di wilayah ini adalah Mohenjodaro di wilayah Pakistan Selatan sekarang dan Harappa di daerah Punjab. Dari reruntuhan yang ditemukan, dapat disimpulkan bahwa kedua kota tersebut sangat besar menurut ukuran masanya. Membentang sepanjang 4,8 km dan didiami oleh penduduk dalam jumlah besar. Dibangun dengan menggunakan bata, kedua kota tersebut sebagian besar tidak dikelilingi oleh benteng, kecuali menara pengawas yang tingginya 12 m sampai 15 m dari dataran sekitarnya. Peradaban Sungai Indus berkembang selama kurang lebih seribu tahun. Namun, peradaban tersebut tampak muncul secara singkat dalam sejarah peradaban umat manusia karena mengalami kehancuran.

a) Masuknya Bangsa Arya dan Terbentuknya Peradaban India**(1) Bangsa Arya**

Bangsa Arya diperkirakan masuk ke India tahun 1000 SM, dalam kurun waktu berkembangnya peradaban India Kuno sejak 1500–500 SM. Fakta menunjukkan bahwa bangsa Arya datang ke India jauh setelah peradaban Lembah Sungai Indus runtuh. Ketika bermigrasi ke arah sebelah timur seperti Lembah Sungai Gangga dan daerah Delhi sekarang, bangsa Arya bertemu dengan peradaban penduduk asli. Dari pertemuan itu, lahirlah sintesis budaya yang kemudian membentuk budaya India baru.

(2) Sistem Kasta

Pada sekitar 500 SM, terdapat empat lapisan masyarakat, yaitu sebagai berikut.

- (a) Brahmana (pendeta) yang merupakan ahli agama dan bertanggung jawab dalam melakukan upacara-upacara ritual keagamaan.
- (b) Ksatria (bangsawan/priyayi) adalah yang harus mempertahankan penduduk dari serangan musuh di medan tempur.
- (c) Waisya (petani dan pedagang) adalah penghasil bahan makanan dan kasta yang harus membayar pajak.
- (d) Sudra (buruh) yang semula sebagai budak taklukan, bertugas melayani kelas lainnya dengan cara kerja keras.

Golongan yang tidak berkasta adalah yang kehilangan kastanya yang disebabkan pelanggaran dalam upacara ritual. Kelompok ini (Paria) bekerja di luar aturan keempat kasta tersebut. Secara sosial, pekerjaannya tidak diakui sebagai pekerjaan yang diharapkan oleh masyarakat.

(3) Kepercayaan Masyarakat India Kuno

Berkembangnya sistem kepercayaan India Kuno tidak lepas dari perubahan yang terjadi dalam masyarakatnya, terutama bangsa Arya. Dewa-dewa bangsa Arya merupakan fenomena alam, seperti Agni atau Dewa Api, Indra atau Dewa Perang, dan Rudra atau Dewa Pencipta bencana yang menyebarkan penyakit kepada pengikutnya. Dewa-dewa tersebut menghendaki upacara-upacara ritual pengorbanan. Keyakinan ini kemudian dikenal dengan Brahmanisme yang merupakan cikal bakal agama Hindu. Kepercayaan masyarakat India Kuno mencapai puncaknya pada abad ke-6 dan 5 SM dengan berkembangnya ajaran Hinduisme, Jainisme, dan Buddhisme.

b) Kerajaan-Kerajaan India Kuno dan Sistem Pemerintahannya

(1) India di Bawah Persia

Pada 513–298 SM, India jatuh ke tangan bangsa Persia di bawah Kaisar Darius. Dari bangsa Persia, bangsa India memperoleh pengetahuan mengenai pembuatan mata uang dari perak, bahasa, dan tulisan Aramaic (bahasa Persia), serta

pengalaman berdagang dengan Barat.

(2) Dinasti Maurya

Di bawah Chandragupta, Kerajaan Maurya berkembang menjadi imperium yang wilayahnya membentang dari Punjab dan Pegunungan Himalaya di sebelah utara serta wilayah Afghanistan di barat sampai Benggala di sebelah timur.

(3) Raja Ashoka

Seperinggal Chandragupta, wilayah imperium diperluas oleh cucunya yang bernama Ashoka (269–232 SM) sampai ke Kalingga di pantai timur India. Pada masa pemerintahannya, Buddha ditetapkan sebagai agama negara. Dia sendiri adalah penganut Buddha yang taat. Pada masa Ashoka, peradaban India mencapai puncak kejayaannya.

2) Peradaban Cina Kuno

Peradaban Cina Kuno berkembang di daerah sekitar Sungai Huang Ho (Kuning) di utara dan Sungai Yang Tse di sebelah selatan. Sungai Kuning dan Yang Tse sering membawa bencana banjir sekaligus berkah bagi penduduk di sekitarnya. Luapan banjir membawa endapan tanah yang subur yang memungkinkan berbagai tanaman tumbuh di atasnya. Penduduk Cina kuno sejak Masa Neolitikum (Batu Muda) sudah mengembangkan budaya agraris di sekitar sungai tersebut. Amati peta berikut.

Sejarah Cina Kuno ditandai oleh muncul dan runtuhnya dinasti. Setiap dinasti memiliki ciri yang berbeda dalam hal peradaban yang diciptakannya.

a) Dinasti Shang dan Peradabannya (1500–1027 SM)

Dinasti Shang beribu kota di Anyang yang terletak di sebelah utara Lembah Sungai Kuning. Pada masa Dinasti Shang, tulisan mulai dikenal. Awal terciptanya tulisan Cina berkaitan dengan kepercayaan yang dianut Dinasti Shang. Raja-raja Shang adalah juga pendeta yang sering memohon kepada dewa. Alat yang digunakan untuk meminta permohonan dan doa tersebut adalah tulisan gambar (pictograph) yang ditulis di permukaan tulang sapi. Tulisan tersebut lama-kelamaan berkembang dan digunakan oleh banyak orang pada generasi-generasi mendatang. Tulisan ini akhirnya bukan hanya menyebar di daratan Cina, melainkan juga ke Korea dan Jepang.

b) Dinasti Chou dan Berkembangnya Ajaran Filsafat Cina (1027–221 SM)

Masa Dinasti Chou ditandai dengan kemajuan kreativitas intelektual. Para pemikir Cina masa Chou tersebut antara lain Konfusius yang mengembangkan konfusianisme, Lao Tze yang mengembangkan Taoisme, Han Fei Tsu, dan Li Ssu yang mengembangkan ajaran legalisme.

c) Masa Imperium Cina dan Hasil Peradabannya

Cina memasuki masa dinasti baru setelah Shih Huang Ti diangkat sebagai kaisar pertama Dinasti Ch'in. Dalam menjalankan pemerintahannya, Kaisar Shih Huang Ti melakukan tindakan-tindakan yang drastis. Pertama, dia menghancurkan kekuasaan feodal dan mengadakan landreform. Para petani diberi hak lebih besar. Kedua, masalah luasnya wilayah Cina dan keragaman dialek dalam berkomunikasi bisa dipecahkan dengan membuat standardisasi dalam tulisan, mata uang dan timbangan yang tujuannya untuk memudahkan pemungutan pajak. Ketiga, sistem pertahanan ditingkatkan untuk menghadapi ancaman invasi bangsa Hundi utara, dia membangun tembok raksasa (The Great Wall of Cina) yang membentang sepanjang perbatasan sebelah utara panjangnya sekitar 6400 km.

Tampilnya Liu Pang sebagai kaisar Dinasti Han (206 SM–220 M) dalam panggung sejarah Cina menandai lahirnya Masa Imperium. Dinasti baru ini meneruskan tradisi dinasti sebelumnya, tetapi feodalisme tetap dikekang, pemerintah bersifat otokratis yang didukung oleh pejabat berpendidikan yang bukan berasal dari golongan aristokrat. Pada pemerintahan Han Wu Ti, wilayah imperium diperluas ke Turkestan, India, Korea, dan Indocina. Perdagangan mengalami kemajuan, dan melalui kegiatan ini terjadi pertemuan budaya Cina dan India. Wilayah Indocina mendapat pengaruh dari kebudayaan Cina dan India. Pada masa ini juga, agama Buddha masuk ke Cina melalui hubungan dagang. Peradaban masa Han yang paling mengagumkan adalah ditemukannya kertas sekitar tahun 105 M. Penemuan tersebut mampu menunjang berkembangnya peradaban yang lebih tinggi pada dinasti-dinasti berikutnya.

Masa setelah runtuhnya Dinasti Han pada 220 M ditandai dengan perang saudara. Setelah kurang lebih 400 tahun berperang, Cina disatukan lagi oleh Dinasti Tang (618–906 M). Sejak masa Tang, pendidikan di Cina mengalami kemajuan, perdagangan dan perjanjian dagang dengan negara tetangga banyak dilakukan. Hubungan dagang dengan India, Persia, Arab, dan Jepang lebih intensif. Empat dinasti yang berkuasa sampai abad ke-20 adalah Sung (906–1280 M), Mongol (1259–1368 M), Ming (1368–1644 M), dan Manchu (1644–1912 M).

3) Peradaban Mesopotamia

Bangsa Sumeria yang kemudian diikuti oleh bangsa Akadia membangun kota-kota di tepian Sungai Euphrat dan Tigris serta cabang-cabangnya. Terbentuklah kota-kota Ur atau Uruk, Lagash, dan Nipur. Kota-kota ini dibangun dengan menggunakan lumpur dan tanah liat. Bangunan tanah liat itu kemudian menjadi ciri khas peradaban arsitektur Mesopotamia.

a) Sistem Kepercayaan

Bangsa Sumeria percaya pada banyak dewa (polytheisme). Setiap dewa memiliki sifat berbeda. Mereka percaya pada dewa bumi yang disebut Enlil. Dia adalah raja dewa yang berkuasa atas alam semesta. Enki, dewa yang bijaksana yang menjalankan kebijaksanaan Enlil di bumi. Bangsa Babylonia percaya bahwa para dewa telah memilih Marduk sebagai raja dewa.

b) Penyebaran Peradaban Mesopotamia

Bangsa Sumeria adalah bangsa yang membangun pola dasar sosial ekonomi dan kehidupan intelektual di Mesopotamia, sedangkan bangsa Semit adalah yang menyebarkannya ke luar dari wilayah Mesopotamia. Kira-kira tahun 2331 SM, bangsa Semit di bawah pimpinan Sargon menaklukkan bangsa Sumeria dan mendirikan imperium baru dengan ibu kota Akkad. Pada masa ini, peradaban Mesopotamia menyebar ke Suriah dan pantai timur Laut Tengah serta Mesir.

c) Imperium Babylonia

Imperium Babylonia menggantikan Imperium Sargon. Pada masa ini, perdagangan bukan hanya berkembang pesat di sepanjang Sungai Euphrat dan Tigris, melainkan juga di Assyria, Armenia, Suriah, Palestina, dan Laut Tengah. Kota-kota di kawasan ini tumbuh pesat berkat kegiatan dagang. Berkembangnya Babylonia juga ditunjang oleh peran rajanya yang memiliki pandangan jauh ke depan. Raja tersebut bernama Hammurabi (1792–1750 SM). Sumbangan terbesar Hammurabi bagi peradaban manusia adalah Undang-Undang Hammurabi atau Law Code of Hammurabi. Tulisan yang pertama di Mesopotamia yang berbentuk cuneiform ditemukan oleh bangsa Sumeria pada kira-kira tahun 3100 SM.

d) Ilmu Pengetahuan Mesopotamia

Bangsa Mesopotamia telah memelopori konsep satu jam adalah 60 menit dan satu menit adalah 60 detik, serta satu lingkaran adalah 360 derajat yang dapat digunakan sekarang. Hasil karya matematika berupa geometri dan trigonometri digunakan untuk memecahkan masalah-masalah nyata, misalnya untuk membangun kota, istana, kuil, dan kanal. Di bidang pengobatan, mereka telah mampu memadukan antara gaib, obat, dan bedah. Mereka percaya bahwa rasa sakit disebabkan setan dan karena itu harus diusir dengan kekuatan gaib. Namun, usaha tersebut harus dibantu obat yang bersumber dari tanaman, hewan, dan bahan mineral. Para ahli astrologi mampu menghitung lewatnya waktu dengan jam matahari atau sundial dan jam air atau water clock, membagi minggu ke dalam 7 hari, dan satu hari ke dalam 12 jam ganda seperti yang kita gunakan sekarang.

4) Peradaban Mesir Kuno di Afrika

Sejarawan Yunani Kuno pada abad ke-5 SM menyebut Mesir sebagai “Hadiah dari Sungai Nil” (The give of the Nile). Dengan kata lain, kemakmuran mereka diperoleh berkat hadiah Sungai Nil. Walaupun demikian, kemakmuran yang dihadiahkan Sungai Nil lebih banyak dinikmati oleh para Firaun dan golongan bangsawan, bukan oleh petani. Pada 3250 SM, pengaruh Mesopotamia masuk terutama dalam teknik arsitektur dan bahan-bahan yang digunakan. Dari tahun 1680–1580 SM, wilayah utara Mesir diperintah oleh bangsa Hyksos. Pengaruh tersebut telah memperkaya peradaban Mesir tanpa mengubah ciri khasnya.

a) Sistem Kepercayaan

Pusat sistem kepercayaan dan kehidupan politik Mesir Kuno adalah Firaun atau raja/penguasa Mesir. Bagi bangsa Mesir Kuno, Firaun dianggap sebagai:

- (a) Dewa Horus sebagai anak dari Osiris yang kelak akan bersatu dengan Osiris setelah mati;
- (b) Perantara bangsa Mesir dengan dewa-dewanya;
- (c) Penguasa yang harus menjadi pemersatu antara manusia dan dewanya serta antara alam dan manusia; dan
- (d) Pemelihara kemakmuran di kawasan Sungai Nil.

b) Pemerintahan Imperium Mesir

Bangsa Mesir memasuki masa Imperium setelah mereka berhasil mengusir bangsa Hyksos. Firaun Ahmose (1558–1533 SM) salah satu dari Firaun Delapan Belas Dinasti mendesak bangsa Hyksos keluar dari daerah delta di Utara. Kerajaan Mesir meluas ke sebelah selatan, utara, dan timur. Firaun Thutmose I (1512–1500 SM) berhasil merebut Nubia di selatan dan Thutmose III (1490–1436 SM) menaklukkan Palestina dan Syria. Raja terkenal dari Delapan Belas Dinasti firaun adalah Ramses II pada abad ke-13 SM.

c) Stratifikasi Sosial Ekonomi Masyarakat Mesir

Kegiatan ekonomi penduduk Mesir Kuno adalah pertanian atau agraria. Untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari, para perajin juga membuat gerabah, lena (bahan pakaian), gelas, permata, dan kerajinan kulit. Hubungan dagang dilakukan dengan negara-negara tetangga. Mereka memperoleh emas dan gading dari bangsa-bangsa Afrika. Adapun tembaga diperoleh dari Kepulauan Aegia Yunani, kuda dan kayu dari Babylonia, serta bahan cat dari Funisia. Sebaliknya, mereka mengekspor gandum dari hasil kelebihan produksi di Lembah Sungai Nil. Susunan Masyarakat

terdiri dari golongan petani, buruh perkotaan, dan budak, para pedagang, dan bangsawan.

d) Arsitektur

Bidang seni dan arsitektur berkembang karena didukung oleh keinginan firaun untuk membangun proyek-proyek raksasa yang kuat dan tahan lama. Firaun juga berambisi memiliki bangunan yang indah, seperti piramida, dan kuil-kuil yang ditopang dengan tiang-tiang raksasa. Bangunan patung-patung firaun dan binatang sebagai bagian upacara ritual untuk menyembah dewa-dewa.

e) Tulisan dan Aksara

Ilmu pengetahuan Mesir Kuno sampai pada kita karena kemampuan mereka mencatatkannya melalui aksara atau tulisan. Tulisan tersebut adalah hierogliph yang merupakan tulisan gambar. Pada 1799 ditemukan batu hitam besar di Rosetta di Muara Sungai Nil yang kemudian disebut Batu Rosetta. Teka-teki mengenai batu tersebut bisa diungkapkan oleh seorang sarjana Prancis bernama Jean Champoleon.

f) Astronomi

Bangsa Mesir mampu membuat sistem penanggalan atau kalender bulan berdasarkan siklus bulan. Kalender yang dibuat bangsa Mesir Kuno terdiri atas 12 bulan. Tiap bulan terdiri atas 30 hari. Satu masa ditambah dengan lima hari. Jadi, jumlah hari dalam setahun menjadi 365. Selain itu, mereka juga sudah mengenal tahun kabisat seperti yang kita kenal dewasa ini.

g) Pengobatan

Tradisi pengobatan diantaranya dikenal tradisi pengawetan atau pembalseman mayat-mayat firaun dengan menggunakan ramuan-ramuan tertentu atau biasa disebut sebagai mummy.

5) Peradaban Kuno di Eropa

Peradaban kuno di Eropa terdiri dari dua peradaban besar yaitu peradaban Yunani kuno dan Romawi Kuno. Masing-masing peradaban memiliki karakteristik yang berbeda dalam menjalankan kehidupan satu sama lainnya.

a. Peradaban Yunani Kuno

Peradaban Pulau Kreta dikembangkan oleh bangsa Minoa dan membentuk imperium yang berlangsung kurang lebih selama 16 abad (3000–1450 SM). Diperkirakan bahwa peradaban Yunani berasal dari Pulau Kreta. Bangsa Minoa

adalah bangsa pedagang yang menguasai jalur Laut Aegia dan Laut Tengah sebelah timur. Pada 1450, bangsa Mysenaea berhasil menaklukkan Kreta dan menduduki istana Cnossus. Setelah selama 50 tahun menguasai Cnossus, bangsa Mysenaea berhasil meluaskan jaringan dagang ke Laut Aegia, Anatolia (Turki), Siprus, dan Mesir. Kebudayaan Mysenaea menyebar ke daratan Yunani dan seluruh Laut Aegia.

a) *Polis dan Sistem Pemerintahannya*

Secara fisik, pengertian polis adalah sebuah kota kecil dan desa sekitarnya. Di dalamnya tinggal penduduk di perumahan yang homogen. Pada abad ke-5 SM, umumnya polis dikelilingi oleh tembok serta memiliki tempat yang berbukit di tengah kota yang disebut acropolis, alun-alun di tengah kota, dan pasar terbuka (agora). Di acropolis terletak kuil, altar, monumen, serta bermacam peralatan yang digunakan untuk menyembah dewa.

(1) *Polis Sparta*

Polis Sparta mengembangkan sistem pendidikan militer. Fisik setiap anak laki-laki diseleksi. Anak yang sehat dan kuat dididik di sekolah militer yang diselenggarakan negara. Pada usia 20 tahun, anak yang telah mendapat pendidikan militer diizinkan untuk kawin dan tinggal di barak-barak militer. Pada usia 30 tahun, mereka diberi tanah serta budak-budak yang akan mengolahnya. Dengan sistem ini, Sparta menjadi negara kota terkuat di Yunani.

(2) *Polis Athena*

Berbeda dengan Sparta, Athena mengembangkan bentuk pemerintahan yang demokratis atau pemerintahan yang memberikan hak yang lebih besar kepada rakyat untuk ikut serta dalam mengontrol jalannya pemerintahan. Pada masa pemerintahan Pericles (461–429 SM), Athena benar-benar mengalami masa keemasan. Di bidang politik pemerintahan, Athena menjadi guru bangsa Yunani.

b) *Bangsa Macedonia Imperium Alexander Agung*

Di bawah pimpinan Alexander, Macedonia berhasil meluaskan wilayahnya di sepanjang Laut Tengah dan Laut Aegia. Setelah Mesir direbut, dia menjadikan Alexandria (Iskandariah) sebagai pusat kebudayaan Hellenik. Ekspansinya ke timur sampai ke India, namun tidak berhasil menyeberang Sungai Indus ke timur. Dia mendirikan ibu kota imperium barunya di Babylonia pada 324 SM.

c) *Kehidupan Religi atau Kepercayaan*

Di bidang kehidupan agama, orang Athena dan bangsa Yunani umumnya

menyembah dewa yang sama. Mereka percaya pada Dewa Zeus, Hera, Apollo, Athena. Untuk menghormati Dewa Zeus, setiap 4 tahun diadakan festival dan permainan di kota Olympus. Festival di Olympus berkembang menjadi beragam pertandingan olahraga. Pesertanya berasal dari polis-polis Yunani yang kelak menjadi cikal bakal olimpiade modern.

d) Ilmu Pengetahuan dan Filsafat

Keinginan bangsa Yunani untuk mengungkap alam tidak didasarkan mitos atau epos seperti bangsa Mesopotamia dan India, tetapi dengan mengajukan pertanyaan secara rasional mengenai apa dan bagaimana sesuatu terjadi. Para pemikir Yunani terkenal yang mengembangkan ilmu pengetahuan dan filsafat, antara lain Thales (640–546 SM), Heraclitus (500 SM), Pythagoras (590 SM), Democritus (460 SM), Hippocrates (abad 5 SM), Socrates (469–399 SM), Plato (427–347 SM) dan Aristoteles (348–322 SM).

e) Kebudayaan Hellenistik

Di bidang arsitektur, ciri yang menonjol adalah keindahannya dan lebih ekspresif dibanding dengan kebudayaan Hellenik. Salah satu bangunan besar peninggalan peradaban ini adalah Mercusuar Pharos di Alexandria. Tingginya 400 kaki dengan 8 tiang penyangga lampu di atasnya.

b. Peradaban Romawi Kuno

a) Munculnya Peradaban Romawi Kuno

Secara garis besar, sejarah Romawi dibagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut.

- 1) Masa Republik, yaitu suatu masa ketika Roma tumbuh dari negara kota kecil menjadi republik yang luas, dan
- 2) Masa Imperium, yaitu masa berkuasanya monarki konstitusional. Sebelum memasuki kedua masa tersebut, Italia (tempat kota Roma berdiri) dimasuki berbagai bangsa dari utara, timur, dan selatan.

b) Pemerintahan Republik Romawi

Pada masa pemerintahan republik terdapat beberapa unsur yang menjalankan pemerintahan. Kekuasaan eksekutif dipegang oleh dua orang Consul (konsul) yang dipilih untuk masa jabatan setahun. Jabatan konsul hanya boleh dipegang oleh golongan bangsawan atau disebut Patricia. Kekuasaan legislatif terdiri atas dua kamar pertama (Majelis Tinggi) yang disebut Senat, beranggotakan 300 orang golongan patricia dengan jabatan seumur hidup. Lower house (Majelis Rendah) disebut comitia atau majelis yang anggotanya berasal dari kalangan

laki-laki yang mampu menggunakan senjata. Comitia hanya memiliki sedikit kekuasaan. Pemerintahan di Romawi diantaranya dipegang oleh Triumvirat I (60 SM) di bawah kekuasaan Julius Caesar (100–44 SM) dan Crassus (115–53 SM).

c) *Imperium Romawi*

Imperium Romawi, menggantikan Republik Romawi, terjadi setelah tampilnya Octavianus sebagai konsul atas seluruh Romawi. Dengan sistem pemerintahan yang baru, imperium mengalami masa keemasan. Wilayah imperium meluas ke barat, seperti Spanyol, Prancis, perbatasan Sungai Rhein di utara, wilayah Sungai Danube di Balkan sehingga bangsa-bangsa Barbar di wilayah yang ditaklukkannya mendapat pengaruh peradaban Romawi. Masa sejak kekuasaan Augustus dan 200 tahun kemudian disebut sebagai Pax Romana atau masa perdamaian. Kaisar Constantine (312–337 M) adalah kaisar pertama yang memindahkan ibu kota Romawi ke Bizantium dan menamakannya sebagai Constantinopel (sekarang Istanbul). Peristiwa ini merupakan awal perpecahan Romawi, pada 400 M terbagi menjadi dua, yaitu Imperium Romawi Barat dengan ibu kota Roma dan Imperium Romawi Timur dengan ibu kota Constantinopel.

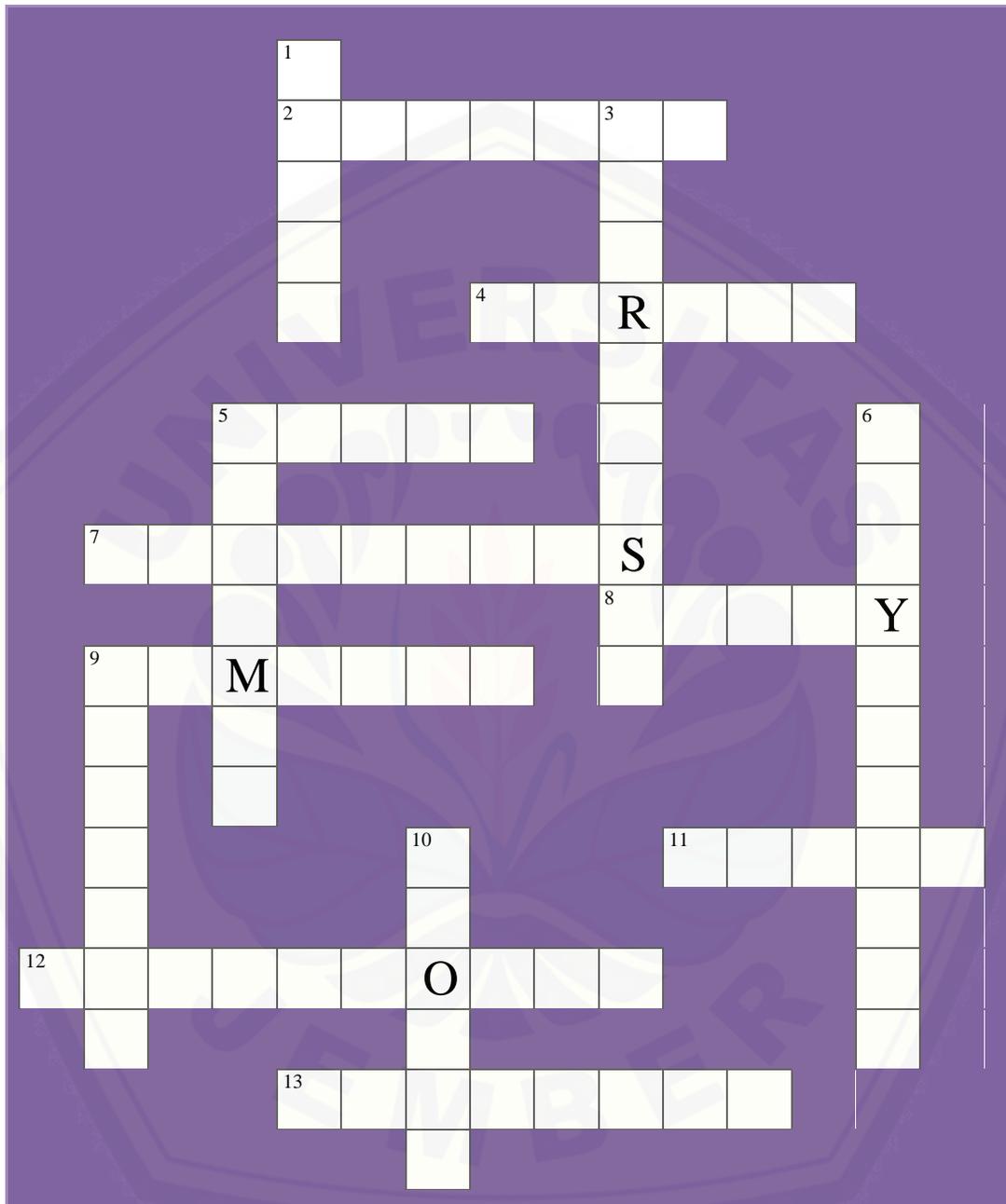
d) *Warisan Peradaban Romawi*

Bangsa Romawi adalah bangsa yang bersifat terbuka terhadap kebudayaan luar. Peradaban Hellenik (Yunani) dan Hellenistik (campuran peradaban Yunani dan peradaban Timur) diadopsi, kemudian dikembangkan menjadi satu peradaban baru, peradaban Romawi. Di bidang arsitektur, peradaban Romawi memiliki keunggulan, seperti dalam teknik beton dan penggunaan lengkung bundar. Di bidang sastra, peradaban mereka menghasilkan sastrawan besar seperti Cicero (104–43 SM), Virgil (79–19 SM), Horacius (68–8 SM), dan dramawan Rerencius dan Plautus.

Pengetahuan mengenai obat-obatan Hellenik dikembangkan oleh Galen (131–201 M) yang menjadi satu standar dalam pengobatan Romawi dan penerusnya. Didukung oleh tersebarnya bahasa Latin, pengetahuan obat-obatan tersebut dipelajari oleh bangsa-bangsa lain yang mendapat pengaruh Romawi. Sekarang, pengetahuan mengenai obat-obatan, hukum, dan kedokteran ditulis dalam bahasa Latin. Di bidang hukum, bangsa Romawi merupakan penyumbang terbesar bagi peradaban Barat dalam menegakkan keadilan. Sebagai contoh adalah Kode Hukum Justianus yang pada abad 6 M menjadi dasar hukum negara-negara Barat sekarang. Kode Napoleon yang terkenal pada prinsipnya mengadopsi dari hukum Romawi, begitu juga dengan Hukum Kanon Gereja Katolik sekarang.

Lampiran 2. Teka-Teki Silang

Peradaban Dunia



Prosedur pengisian TTS:

- 1) Isilah kotak-kotak yang kosong berdasarkan isi dari soal yang ada di bawah ini;
- 2) TTS ini dikerjakan secara berkelompok;
- 3) Analisislah setiap kata yang telah ditemukan dari TTS ini;
- 4) Waktu pengisian TTS serta analisis setiap kata adalah 30 menit

Across

2. Penguasa kehidupan politik dan keagamaan (Pharaoh)
4. India jatuh ke tangan bangsa Persia pada masa kaisar (Darius)
5. Bangsa yang tidak diakui keberadaannya di lapisan masyarakat India (Paria)
7. Seorang yang terkenal sebagai bapak sejarah (Herodotus)
8. Tradisi pengawetan atau pembalseman mayat-mayat firaun (Mummy)
9. Raja yang paling berjasa dalam merebut kembali kekuasaan Mesir dari bangsa luar (Ahmosis)
11. Kebudayaan Romawi yang menyebar hampir ke seluruh daratan Eropa, Asia dan Afrika (Latin)
12. Ahli matematika dan ilmu ukur asal Yunani (Pithagoras)
13. Lapisan masyarakat tertinggi di India (Brahmana)

Down

1. Sistem pemerintahan di Sparta yang bertugas membantu kepala pemerintahan (Ephor)
3. Hak warga Yunani untuk mengganti dan mengasingkan penguasa yang berkuasa secara berlebihan (Otracisme)
5. Bangunan menakjubkan dari peradaban Mesir (Piramid)
6. Sistem kepercayaan bangsa Sumeria (Polytheisme)
9. Kegiatan ekonomi penduduk Mesir Kuno (Agraria)
10. Kekuasaan yang dihancurkan oleh Kaisar Shih Huang Ti (Feodal)

This crossword puzzle was created by iqbal ubaidillah with [EclipseCrossword](#). Try it today—it's free!

Kriteria Penilaian Daya Tarik Belajar Peserta Didik

No.	Klasifikasi Indikator	Kriteria	Skor
1.	Perhatian	Peserta didik fokus pada materi pelajaran sejarah yang sedang diajarkan	4
		Peserta didik terkadang tidak memperhatikan materi pelajaran sejarah yang sedang diajarkan	3
		Peserta didik sering tidak memperhatikan materi pelajaran sejarah yang sedang diajarkan	2
		Peserta didik tidak memperhatikan materi pelajaran sejarah yang sedang diajarkan	1
2.	Komitmen	Peserta didik menggunakan minimal 3 sumber belajar (bisa menggunakan buku/internet/dll)	4
		Peserta didik menggunakan 2 sumber belajar (bisa menggunakan buku/internet/dll)	3
		Peserta didik hanya menggunakan 1 sumber belajar (bisa menggunakan buku/internet/dll)	2
		Peserta didik tidak menggunakan sumber belajar	1
3.	Keterlibatan	Peserta didik aktif dalam pembelajaran hingga akhir	4
		Peserta didik sering aktif dalam pembelajaran	3
		Peserta didik terkadang aktif dalam pembelajaran	2
		Peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran	1
4.	Penghargaan	Peserta didik memperhatikan, mencatat, dan mengikuti aturan hingga akhir pelajaran	4
		Peserta didik memperhatikan, tidak mencatat, dan mengikuti aturan selama pelajaran	3
		Peserta didik memperhatikan, tidak mencatat, dan tidak mengikuti aturan selama pelajaran	2
		Peserta didik tidak memperhatikan, tidak	1

		mencatat, dan tidak mengikuti aturan selama pelajaran	
5.	Motivasi	Peserta didik merasa semangat hingga berakhirnya jam pelajaran dan melakukan aktivitas belajar dengan jauh lebih baik	4
		Peserta didik semangat dalam belajar hingga berakhirnya jam pelajaran	3
		Peserta didik semangat dalam belajar disaat waktu tertentu	2
		Peserta didik tidak semangat dalam belajar	1

Keterangan indikator daya tarik belajar:

- Keterangan pemberian skor pada masing-masing indikator:
4 = Amat Baik
3 = Baik
2 = Cukup Baik
1 = Kurang Baik
- Hasil data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan rumus:

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

Keterangan:

SA = Skor Akhir

$\sum SP$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = jumlah skor maksimal yang diperoleh

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

Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik (Kemendikbud, 2014:93).

- Jumlah skor maksimal = 20

Lembar Posttest

Analisislah pertanyaan di bawah ini dengan tepat dan benar!

- 1) Pelajaran baik dan tidak baik apa yang dapat kamu ambil dari peradaban awal Asia yang sesuai dengan kehidupan masa kini? Jelaskan! (Skor: 15)
- 2) Pelajaran baik dan tidak baik apa yang dapat kamu ambil dari peradaban awal Afrika (Mesir) yang sesuai dengan kehidupan masa kini? Jelaskan! (Skor: 15)
- 3) Bagaimana pendapatmu tentang sistem demokrasi yang ada di Athena? Bandingkanlah dengan sistem demokrasi Indonesia saat ini! (Skor: 15)
- 4) Bagaimana pendapatmu tentang sistem wajib militer yang ada di Sparta? Bandingkanlah dengan sistem wajib militer yang berlaku di beberapa negara saat ini! (Skor: 15)

Lampiran I. Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Per Siklus

I.1 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Selama Pembelajaran Pada Siklus I

No.	Aktivitas Pendidik	Pelaksanaan		Keterangan
		Iya	Tidak	
1.	Pendidik mempersiapkan peserta didik untuk memulai pembelajaran	√		-
2.	Pendidik melakukan apersepsi	√		-
3.	Pendidik menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran	√		-
4.	Pendidik menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan beserta langkah-langkahnya.	√		-
5.	Pendidik mengarahkan peserta didik untuk membuat tujuan pembelajaran mereka masing-masing	√		Masih butuh waktu untuk menjelaskan kpd peserta didik
6.	Pendidik memberikan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah disepakati	√		Pendidik terlalu lama dalam menyampaikan materi
7.	Pendidik membimbing peserta didik dalam mengerjakan Teka-Teki Silang (TTS)	√		-
8.	Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya	√		Tidak semua kelompok
9.	Pendidik memberikan tambahan materi yang belum dipahami peserta didik		√	Kehabisan waktu
10.	Pendidik memeriksa ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik yang telah disepakati sebelumnya		√	Kehabisan waktu
11.	Pendidik memberikan tambahan materi penting lainnya yang tidak tercantum dalam tujuan pembelajaran yang telah disepakati sebelumnya		√	Kehabisan waktu
12.	Pendidik bersama peserta didik merumuskan kesimpulan pembelajaran	√		-
13.	Pendidik melakukan refleksi dan evaluasi pembelajaran	√		-

Jember, 27 April 2017

Observer

I.2 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Selama Pembelajaran Pada Siklus II

No.	Aktivitas Pendidik	Pelaksanaan		Keterangan
		Iya	Tidak	
1.	Pendidik mempersiapkan peserta didik untuk memulai pembelajaran	√		-
2.	Pendidik melakukan apersepsi	√		-
3.	Pendidik menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran	√		-
4.	Pendidik menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan beserta langkah-langkahnya.		√	Peserta didik sudah mengerti
5.	Pendidik mengarahkan peserta didik untuk membuat tujuan pembelajaran mereka masing-masing	√		-
6.	Pendidik memberikan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah disepakati	√		-
7.	Pendidik membimbing peserta didik dalam mengerjakan Teka-Teki Silang (TTS)	√		-
8.	Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya	√		Terdapat 3 kelompok yang melakukan presentasi
9.	Pendidik memberikan tambahan materi yang belum dipahami peserta didik	√		-
10.	Pendidik memeriksa ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik yang telah disepakati sebelumnya	√		-
11.	Pendidik memberikan tambahan materi penting lainnya yang tidak tercantum dalam tujuan pembelajaran yang telah disepakati sebelumnya	√		-
12.	Pendidik bersama peserta didik merumuskan kesimpulan pembelajaran	√		-
13.	Pendidik melakukan refleksi dan evaluasi pembelajaran	√		-

Jember, 10 Mei 2017

Observer

I.3 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Selama Pembelajaran Pada Siklus III

No.	Aktivitas Pendidik	Pelaksanaan		Keterangan
		Iya	Tidak	
1.	Pendidik mempersiapkan peserta didik untuk memulai pembelajaran	√		-
2.	Pendidik melakukan apersepsi	√		-
3.	Pendidik menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran	√		-
4.	Pendidik menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan beserta langkah-langkahnya.		√	Peserta didik sudah mengerti
5.	Pendidik mengarahkan peserta didik untuk membuat tujuan pembelajaran mereka masing-masing	√		-
6.	Pendidik memberikan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah disepakati	√		-
7.	Pendidik membimbing peserta didik dalam mengerjakan Teka-Teki Silang (TTS)	√		-
8.	Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya	√		Semua kelompok dapat presentasi
9.	Pendidik memberikan tambahan materi yang belum dipahami peserta didik	√		-
10.	Pendidik memeriksa ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik yang telah disepakati sebelumnya	√		-
11.	Pendidik memberikan tambahan materi penting lainnya yang tidak tercantum dalam tujuan pembelajaran yang telah disepakati sebelumnya	√		-
12.	Pendidik bersama peserta didik merumuskan kesimpulan pembelajaran	√		-
13.	Pendidik melakukan refleksi dan evaluasi pembelajaran	√		-

Jember, 24 Mei 2017

Observer

Lampiran J. Hasil Observasi Daya Tarik Belajar Peserta Didik

J.1 Hasil Observasi Daya Tarik Belajar Peserta Didik Siklus I

Lembar Observasi Daya Tarik Belajar Peserta Didik

Cara penilaian dengan memberikan tanda (√) pada lajur yang tersedia sesuai terhadap peserta didik sesuai dengan indikator di bawah ini.

No.	Nama Peserta Didik	Indikator Daya Tarik Belajar																				Jumlah Skor					
		Perhatian				Skor	Komitmen				Skor	Keterlibatan				Skor	Penghargaan				Skor		Motivasi				Skor
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4			1	2	3	4	
1.	Achmad Abdur Rozaq				√	4		√			2				√	4			√		3			√		3	19
2.	Ahmad Choirul Akbar			√		3		√			2				√	4		√			2			√		3	17
3.	Almawa Bil Ahdi			√		3		√			2				√	4		√			2			√		3	18
4.	Bertho Gistra Rezon M.				√	4		√			2				√	4		√			2			√		3	20
5.	M. Fairul Falah				√	4		√			2				√	4		√			2			√		3	20
6.	Moch. Alfanz Ghazali Akbar				√	4		√			2				√	4			√		3			√		3	20
7.	Mochammad Haidar Reza				√	4		√			2				√	4			√		3			√		3	18
8.	Moh. Faqih Firdausi				√	4		√			2				√	4			√		3			√		3	17
9.	Moh. Septian Victoria R.			√		3			√		3				√	4			√		3		√			2	18
10.	Nizam Abizar Al Ghiffari			√		3			√		3				√	4			√		3			√		3	18
11.	Prima Oracle Ar Rasyid			√		3			√		3			√		3				√	4				√	4	18
12.	Ridwan Hermawan																										
13.	Riki Wahyudi				√	4		√			2			√		3				√	4			√		3	18
14.	Subhan Makmun				√	4		√			2		√			2				√	4			√		3	17
15.	Amartyana Adiningsih				√	4		√			2		√			2				√	4				√	4	17
16.	Amilu Sayyidah Faizah																										
17.	Amira Yusrillia Salsabella			√		3			√		3			√		3				√	4				√	4	17
18.	Caresa Laurensia		√			2			√		3			√		3			√		3				√	4	15
19.	Dini Nofitasari		√			2		√			2				√	4			√		3			√		3	16

20.	Ela Aprina		√	3		√	3			√	4			√	4			√	4	17
21.	Ervin Dwi Astuti		√	3		√	3			√	4		√		2			√	3	17
22.	Evin Nur Faidah		√	3	√		2		√	3		√		3			√	3	17	
23.	Farah Qorinatin Nabilah			√	4	√	2		√	3		√		3			√	4	18	
24.	Fikri Alfina Zahro			√	4	√	2			√	4		√		3		√	3	18	
25.	Firla Khoirul Umami			√	4		√	4		√	4		√		3	√		2	17	
26.	Ika Afida Kalsum			√	4	√	2			√	4		√		3	√		2	17	
27.	Lailatul Indah Kumala			√	4	√	2			√	4			√	4	√		2	18	
28.	Mardiyani		√	3	√		2			√	4			√	4	√		2	17	
29.	Maya Puji Ainur Rohma		√	3	√		2			√	4			√	4	√		2	17	
30.	Nabila Nur Indah Restari			√	4		√	3		√	3		√		3			√	4	17
31.	Nindy Faradila Hanafi			√	4		√	4			√	4		√		3		√	4	19
32.	Nurlailin			√	4		√	4			√	4		√		3		√	3	19
33.	Rina Faridatul Ilmia			√	4		√	3			√	4		√		3		√	3	17
34.	Roihanah			√	4		√	4		√	3			√	4	√		2	18	
35.	Safira Ayu Amelia			√	4		√	3		√	3			√	4	√		2	17	
36.	Sulva Ulin Nuha			√	4		√	3		√	3			√	4	√		2	17	
37.	Syafinatul Rosyidah		√	3			√	4			√	4			√	4	√		2	17
38.	Talyta Anggy Prammartha		√	3		√	3		√		2		√		3			√	4	16
39.	Yovanta A. Mirandy			√	4		√	3		√	2		√		3	√		2	17	
40.	Zaida Rahma Salsabila			√	4		√	3		√	2		√		3			√	4	18
JUMLAH					135		99			132		122		113	601					
JUMLAH (%)				Perhatian	88,8 %	Komitmen	65,1 %	Keterlibatan	86,8 %	Penghargaan	80,2 %	Motivasi	74,3 %	79,1%						

J.2 Hasil Observasi Daya Tarik Belajar Peserta Didik Siklus II

Lembar Observasi Daya Tarik Belajar Peserta Didik

Cara penilaian dengan memberikan tanda (√) pada lajur yang tersedia sesuai terhadap peserta didik sesuai dengan indikator di bawah ini.

No.	Nama Peserta Didik	Indikator Daya Tarik Belajar																				Jumlah Skor					
		Perhatian				Skor	Komitmen				Skor	Keterlibatan				Skor	Penghargaan				Skor		Motivasi				Skor
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4			1	2	3	4	
1.	Achmad Abdur Rozaq				√	4			√		3				√	4			√		3				√	4	18
2.	Ahmad Choirul Akbar			√		3		√		2			√		3			√		3			√		3		14
3.	Almawa Bil Ahdi			√		3			√	3			√	4			√		3			√		4		17	
4.	Bertho Gistra Rezon M.				√	4			√	3			√	4				√	4			√		4		19	
5.	M. Fairul Falah			√		3		√		2			√	3			√		3			√		3		14	
6.	Moch. Alfian Ghazali Akbar				√	4			√	3			√	4				√	4			√		4		19	
7.	Mochammad Haidar Reza				√	4			√	3			√	4			√		3			√		4		18	
8.	Moh. Faqih Firdausi				√	4		√		2			√	3		√		2		√				2		13	
9.	Moh. Septian Victoria R.				√	4			√	3			√	4			√		3			√		4		18	
10.	Nizam Abizar Al Ghiffari				√	4			√	3			√	4				√	4			√		3		18	
11.	Prima Oracle Ar Rasyid				√	4		√		2			√	4				√	4			√		4		18	
12.	Ridwan Hermawan																										
13.	Riki Wahyudi				√	4		√		2			√	4				√	4			√		4		18	
14.	Subhan Makmun				√	4			√	3			√	4			√		3			√		3		17	
15.	Amartyana Adiningsih			√		3		√		2			√	3		√		2		√				2		12	
16.	Amilu Sayyidah Faizah																										
17.	Amira Yusrillia Salsabella			√		3			√	3			√	4				√	4			√		3		17	
18.	Caresa Laurensia				√	4		√		2			√	3				√	4			√		4		17	
19.	Dini Nofitasari				√	4			√	3			√	4				√	4			√		4		19	
20.	Ela Aprina				√	4			√	3			√	4				√	3			√		4		18	

21.	Ervin Dwi Astuti		√	3		√		2		√	3		√	3		√	3		√	3	14				
22.	Evin Nur Faidah			√	4		√	3			√	4		√	3			√	4	18					
23.	Farah Qorinatin Nabilah		√	3		√		3			√	4			√	4		√	3	17					
24.	Fikri Alfina Zahro			√	4		√	2		√	3			√	4			√	4	17					
25.	Firla Khoirul Umami			√	4		√	2			√	4		√	3		√	3	16						
26.	Ika Afida Kalsum			√	4			√	4		√	3			√	4		√	3	18					
27.	Lailatul Indah Kumala		√	3			√	3		√	3			√	3		√	3	15						
28.	Mardiyani			√	4		√	3			√	4			√	4		√	4	19					
29.	Maya Puji Ainur Rohma		√	3			√	3			√	4			√	4		√	3	17					
30.	Nabila Nur Indah Restari			√	4		√	2		√	3			√	3		√	3	15						
31.	Nindy Faradila Hanafi			√	4		√	3			√	4			√	4		√	4	19					
32.	Nurlailin			√	4		√	3	√		2			√	3		√	3	15						
33.	Rina Faridatul Ilmia		√	3		√		2			√	4		√	3		√	3	15						
34.	Roihanah			√	4		√	3			√	4			√	4		√	4	19					
35.	Safira Ayu Amelia		√	3			√	3			√	4			√	4		√	3	17					
36.	Sulva Ulin Nuha			√	4		√	3		√	3			√	3			√	4	17					
37.	Syafinatul Rosyidah			√	4		√	3			√	4			√	4		√	4	19					
38.	Talyta Anggy Prammartha			√	4			√	4		√	3			√	3		√	3	17					
39.	Yovanta A. Mirandy			√	4			√	4			√	4			√	4		√	4	20				
40.	Zaida Rahma Salsabila			√	4		√	3			√	4			√	4		√	4	19					
JUMLAH				141	Komitmen				105	Keterlibatan				138	Penghargaan				131	Motivasi				132	647
JUMLAH (%)				92,8 %					69,1 %					90,8 %					86,2 %					86,8 %	85,1%

J.3 Hasil Observasi Daya Tarik Belajar Peserta Didik Siklus III

Lembar Observasi Daya Tarik Belajar Peserta Didik

Cara penilaian dengan memberikan tanda (√) pada lajur yang tersedia sesuai terhadap peserta didik sesuai dengan indikator di bawah ini.

No.	Nama Peserta Didik	Indikator Daya Tarik Belajar																				Jumlah Skor					
		Perhatian				Skor	Komitmen				Skor	Keterlibatan				Skor	Penghargaan				Skor		Motivasi				Skor
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4			1	2	3	4	
1.	Achmad Abdur Rozaq				√	4				√	4				√	4			√		3			√		3	16
2.	Ahmad Choirul Akbar			√		3		√			2			√		3			√		3			√		3	14
3.	Almawa Bil Ahdi		√			2			√		3			√		4			√		3				√	4	14
4.	Bertho Gistra Rezon M.				√	4			√		3			√		4				√	4				√	4	17
5.	M. Fairul Falah				√	4			√		3			√		3				√	4				√	4	17
6.	Moch. Alfian Ghazali Akbar				√	4			√		3			√		4			√		3				√	4	17
7.	Mochammad Haidar Reza			√		3				√	4			√		4				√	4				√	4	19
8.	Moh. Faqih Firdausi				√	4			√		3			√		4			√		3			√		3	17
9.	Moh. Septian Victoria R.			√		3			√		3			√		3			√		3				√	4	16
10.	Nizam Abizar Al Ghiffari				√	4			√		3			√		3				√	4			√		3	17
11.	Prima Oracle Ar Rasyid				√	4			√		3			√		4				√	4				√	4	18
12.	Ridwan Hermawan																										
13.	Riki Wahyudi				√	4			√		3			√		4				√	4				√	4	17
14.	Subhan Makmun			√		3			√		3			√		4			√		3				√	4	16
15.	Amartyana Adiningsih				√	4			√		3			√		4				√	4				√	4	17
16.	Amilu Sayyidah Faizah																										
17.	Amira Yusrillia Salsabella				√	4			√		3			√		4				√	4			√		3	18
18.	Caresa Laurensia				√	4			√		3			√		3			√		3				√	4	17
19.	Dini Nofitasari				√	4			√		3			√		3				√	4				√	4	17
20.	Ela Aprina				√	4			√		3			√		4			√		3				√	4	18

21.	Ervin Dwi Astuti		√	3		√	3		√	3		√	3		√	4	16	
22.	Evin Nur Faidah			√	4		√	4		√	3		√	4		√	4	18
23.	Farah Qorinatin Nabilah			√	4		√	3		√	3		√	3		√	4	17
24.	Fikri Alfina Zahro			√	4		√	3		√	4		√	3		√	4	17
25.	Firla Khoirul Umami			√	4		√	3		√	4		√	3		√	4	18
26.	Ika Afida Kalsum			√	4		√	4		√	4		√	3		√	3	18
27.	Lailatul Indah Kumala		√		3		√	3		√	4		√	4		√	4	18
28.	Mardiyani		√		3		√	2		√	3		√	4		√	4	16
29.	Maya Puji Ainur Rohma			√	4		√	3		√	4		√	4		√	3	17
30.	Nabila Nur Indah Restari			√	4		√	3		√	4		√	4		√	3	17
31.	Nindy Faradila Hanafi			√	4		√	3		√	4		√	4		√	3	17
32.	Nurlailin		√		3		√	3		√	4		√	4		√	4	18
33.	Rina Faridatul Ilmia			√	4		√	4		√	4		√	3		√	3	18
34.	Roihanah			√	4		√	3		√	4		√	3		√	3	17
35.	Safira Ayu Amelia			√	4		√	3		√	4		√	3		√	4	18
36.	Sulva Ulin Nuha			√	4		√	3		√	4		√	4		√	4	18
37.	Syafinatul Rosyidah			√	4		√	3		√	3		√	4		√	4	17
38.	Talyta Anggy Prammartha			√	4		√	4		√	4		√	4		√	4	20
39.	Yovanta A. Mirandy			√	4		√	4		√	4		√	4		√	4	20
40.	Zaida Rahma Salsabila			√	4		√	3		√	4		√	3		√	3	17
JUMLAH					142		119		141		134		140		676			
JUMLAH (%)				Perhatian	93,4 %	Komitmen	78,3 %	Keterlibatan	92,8 %	Penghargaan	88,2 %	Motivasi	92,1 %	88,9%				

Lampiran K. Hasil Belajar Siklus I – Siklus III

K.1 Hasil Belajar Siklus I

No.	Nama	L/P	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Achmad Abdur Rozaq	L	90	√	
2.	Ahmad Choirul Akbar	L	80	√	
3.	Almawa Bil Ahdi	L	70		√
4.	Bertho Gistra Rezon Mahendra	L	80	√	
5.	M. Fairul Falah	L	75	√	
6.	Moch. Alfani Ghazali Akbar	L	-		√
7.	Mochammad Haidar Reza	L	90	√	
8.	Moh. Faqih Firdausi	L	80	√	
9.	Moh. Septian Victoria Rohmanika	L	75	√	
10.	Nizam Abizar Al Ghiffari	L	80	√	
11.	Prima Oracle Ar Rasyid	L	75	√	
12.	Ridwan Hermawan	L	-		
13.	Riki Wahyudi	L	80	√	
14.	Subhan Makmun	L	80	√	
15.	Amartyana Adiningsih	P	80	√	
16.	Amilu Sayyidah Faizah	P	-		
17.	Amira Yusrillia Salsabella	P	80	√	
18.	Caresa Laurensia	P	75	√	
19.	Dini Nofitasari	P	80	√	
20.	Ela Aprina	P	90	√	
21.	Ervin Dwi Astuti	P	80	√	
22.	Evin Nur Faidah	P	75	√	
23.	Farah Qorinatin Nabilah	P	80	√	
24.	Fikri Alfina Zahro	P	75	√	
25.	Firla Khoirul Umami	P	-		√
26.	Ika Afida Kalsum	P	90	√	
27.	Lailatul Indah Kumala	P	90	√	
28.	Mardiyani	P	70		√
29.	Maya Puji Ainur Rohma	P	80	√	
30.	Nabila Nur Indah Restari	P	85	√	
31.	Nindy Faradila Hanafi	P	80	√	
32.	Nurlailin	P	90	√	
33.	Rina Faridatul Ilmia	P	85	√	
34.	Roihanah	P	70		√
35.	Safira Ayu Amelia	P	90	√	

36.	Sulva Ulin Nuha	P	75	√	
37.	Syafinatul Rosyidah	P	75	√	
38.	Talyta Anggy Prammartha	P	80	√	
39.	Yovanta A. Mirandy	P	80	√	
40.	Zaida Rahma Salsabila	P	70		√
Jumlah			2880	32	6

Keterangan:

- Jumlah Peserta Didik = 38 anak
- Terdapat 2 anak yang tidak mengikuti *posttest*

Penilaian:

Rata-rata nilai = 75,8

$$\text{Persentase Ketuntasan Hasil Belajar} = \frac{32}{38} \times 100\% = 84,2\%$$

K.2 Hasil Belajar Siklus II

No.	Nama	L/P	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Achmad Abdur Rozaq	L	85	√	
2.	Ahmad Choirul Akbar	L	85	√	
3.	Almawa Bil Ahdi	L	80	√	
4.	Bertho Gistra Rezon Mahendra	L	80	√	
5.	M. Fairul Falah	L	80	√	
6.	Moch. Alfani Ghazali Akbar	L	70		√
7.	Mochammad Haidar Reza	L	85	√	
8.	Moh. Faqih Firdausi	L	85	√	
9.	Moh. Septian Victoria Rohmanika	L	80	√	
10.	Nizam Abizar Al Ghiffari	L	85	√	
11.	Prima Oracle Ar Rasyid	L	75	√	
12.	Ridwan Hermawan	L	-		
13.	Riki Wahyudi	L	80	√	
14.	Subhan Makmun	L	75	√	
15.	Amartyana Adiningsih	P	85	√	
16.	Amilu Sayyidah Faizah	P	-		
17.	Amira Yusrillia Salsabella	P	85	√	
18.	Caresa Laurensia	P	80	√	
19.	Dini Nofitasari	P	85	√	
20.	Ela Aprina	P	85	√	
21.	Ervin Dwi Astuti	P	80	√	
22.	Evin Nur Faidah	P	80	√	
23.	Farah Qorinatin Nabilah	P	85	√	
24.	Fikri Alfina Zahro	P	75	√	
25.	Firla Khoirul Umami	P	75	√	
26.	Ika Afida Kalsum	P	85	√	
27.	Lailatul Indah Kumala	P	85	√	
28.	Mardiyani	P	75	√	
29.	Maya Puji Ainur Rohma	P	80	√	
30.	Nabila Nur Indah Restari	P	75	√	
31.	Nindy Faradila Hanafi	P	75	√	
32.	Nurlailin	P	85	√	
33.	Rina Faridatul Ilmia	P	85	√	
34.	Roihanah	P	80	√	
35.	Safira Ayu Amelia	P	85	√	
36.	Sulva Ulin Nuha	P	75	√	

37.	Syafinatul Rosyidah	P	80	√	
38.	Talyta Anggy Prammartha	P	90	√	
39.	Yovanta A. Mirandy	P	85	√	
40.	Zaida Rahma Salsabila	P	85	√	
Jumlah			3085	37	1

Keterangan:

- Jumlah Peserta Didik = 38 anak

Penilaian:

Rata-rata nilai = 81,2

Persentase Ketuntasan Hasil Belajar = $\frac{37}{38} \times 100\% = 97,4\%$

K.3 Hasil Belajar Siklus III

No.	Nama	L/P	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Achmad Abdur Rozaq	L	80	√	
2.	Ahmad Choirul Akbar	L	80	√	
3.	Almawa Bil Ahdi	L	80	√	
4.	Bertho Gistra Rezon Mahendra	L	90	√	
5.	M. Fairul Falah	L	80	√	
6.	Moch. Alfani Ghazali Akbar	L	75	√	
7.	Mochammad Haidar Reza	L	80	√	
8.	Moh. Faqih Firdausi	L	80	√	
9.	Moh. Septian Victoria Rohmanika	L	80	√	
10.	Nizam Abizar Al Ghiffari	L	90	√	
11.	Prima Oracle Ar Rasyid	L	80	√	
12.	Ridwan Hermawan	L	-		
13.	Riki Wahyudi	L	75	√	
14.	Subhan Makmun	L	80	√	
15.	Amartyana Adiningsih	P	80	√	
16.	Amilu Sayyidah Faizah	P	-		
17.	Amira Yusrillia Salsabella	P	90	√	
18.	Caresa Laurensia	P	80	√	
19.	Dini Nofitasari	P	75	√	
20.	Ela Aprina	P	80	√	
21.	Ervin Dwi Astuti	P	80	√	
22.	Evin Nur Faidah	P	80	√	
23.	Farah Qorinatin Nabilah	P	90	√	
24.	Fikri Alfina Zahro	P	80	√	
25.	Firla Khoirul Umami	P	75	√	
26.	Ika Afida Kalsum	P	80	√	
27.	Lailatul Indah Kumala	P	80	√	
28.	Mardiyani	P	80	√	
29.	Maya Puji Ainur Rohma	P	90	√	
30.	Nabila Nur Indah Restari	P	80	√	
31.	Nindy Faradila Hanafi	P	75	√	
32.	Nurlailin	P	80	√	
33.	Rina Faridatul Ilmia	P	80	√	
34.	Roihanah	P	80	√	
35.	Safira Ayu Amelia	P	90	√	
36.	Sulva Ulin Nuha	P	90	√	

37.	Syafinatul Rosyidah	P	75	√	
38.	Talyta Anggy Prammartha	P	80	√	
39.	Yovanta A. Mirandy	P	80	√	
40.	Zaida Rahma Salsabila	P	80	√	
Jumlah			3080	38	0

Keterangan:

- Jumlah Peserta Didik = 38 anak

Penilaian:

Rata-rata nilai = 81,1

Persentase Ketuntasan Hasil Belajar = $\frac{38}{38} \times 100\% = 100\%$

Lampiran L. Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Pendidik mempersiapkan peserta didik sebelum pembelajaran dimulai



Pendidik memberikan materi kepada peserta didik



Peserta didik mengerjakan Teka Teki Silang secara berkelompok



Peserta didik mempresentasikan hasil pekerjaannya



Peserta didik menyelesaikan Teka Teki Silang secara berkelompok



Peneliti memberikan *reward* kepada kelompok yang terbaik