



**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK
DENGAN PENILAIAN PRODUK UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SEJARAH
PESERTA DIDIK KELAS X MIA 4
SMA NEGERI 1 GAMBIRAN
TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Oleh
Erly Nurul Hidayah
NIM 110210302048

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



**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK
DENGAN PENILAIAN PRODUK UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SEJARAH
PESERTA DIDIK KELAS X MIA 4
SMA NEGERI 1 GAMBIRAN
TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

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

Oleh
Erly Nurul Hidayah
NIM 110210302048

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

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahanda Hasyim dan Ibunda Maslikah, yang telah memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang serta pengorbanan selama ini;
2. Adikku Moh. Yusron Afendi dan seluruh keluarga besar yang telah memberi dukungan, kasih sayang dan warna hidup yang indah;
3. Guru-guruku dan Bapak/Ibu Dosen yang telah tulus membimbing, mengajarkan dan membekali ilmu pengetahuan dengan penuh kesabaran dan tak kenal lelah.
4. Almamater tercinta Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan.

MOTTO

Tujuan pendidikan adalah mempersiapkan generasi muda untuk mendidik diri mereka sendiri seumur hidup mereka (Robert Maynard Hutchins)^{*)}



^{*)} <http://duniabaca.com/kata-kata-mutiara-tentang-pendidikan-dari-para-tokoh.html>

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

nama : Erly Nurul Hidayah

NIM : 110210302048

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Penilaian Produk untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran Tahun Ajaran 2014/2015” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 2 Juli 2015

Yang menyatakan,

Erly Nurul Hidayah

NIM : 110210302048

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK
DENGAN PENILAIAN PRODUK UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SEJARAH
PESERTA DIDIK KELAS X MIA 4
SMA NEGERI 1 GAMBIRAN
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Oleh
Erly Nurul Hidayah
NIM 110210302048

Pembimbing :

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

Dosen Pembimbing Anggota : Drs. Marjono, M.Hum

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Penilaian Produk untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran Tahun Ajaran 2014/2015” telah diuji dan disahkan pada :

hari, tanggal : Kamis, 2 Juli 2015

tempat : Gedung 1 FKIP Universitas Jember

Tim Penguji :

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nurul Umamah, M.Pd
NIP. 19690204 199303 2 008

Drs. Marjono, M.Hum
NIP. 19600422 198802 1 001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Sumardi, M.Hum
NIP. 19600518 198902 1 001

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

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

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

RINGKASAN

Penerapan Metode Pembelajaran berbasis Proyek dengan Penilaian Produk untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran Tahun Ajaran 2014/2015; Erly Nurul Hidayah, 110210302048; 2011; xx + 295 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Ilmu Pendidikan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Paradigma baru dalam pembelajaran dan penilaian kurikulum 2013 sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah. Tujuan pembelajaran sejarah mengharapkan peserta didik mampu mengembangkan kreativitasnya. Penilaian hasil belajar dalam paradigma baru ditujukan untuk mengukur tingkat kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Faktanya saat pembelajaran sejarah berlangsung pendidik kurang memfasilitasi tumbuhnya kreativitas peserta didik sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang kreatif. Produktivitas yang dimiliki peserta didik cukup rendah, terlihat dari tugas-tugas yang diberikan oleh pendidik kurang berhasil baik. Rendahnya kreativitas dan produktivitas peserta didik juga disebabkan teknik penilaian yang dilakukan pendidik fokus pada aspek kognitif. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan merubah metode pembelajaran dengan metode pembelajaran berbasis proyek dan teknik penilaian produk. Metode pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas peserta didik karena melibatkan peserta didik dalam mengerjakan proyek untuk memecahkan masalah yang diwujudkan dalam bentuk produk. Produk yang dihasilkan dapat dinilai dengan teknik penilaian produk. Penilaian produk merupakan penilaian terhadap keterampilan peserta didik dalam membuat produk dan kualitas produk

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) apakah penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan kreativitas belajar sejarah peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015; (2) apakah penerapan metode pembelajaran berbasis proyek

dengan penilaian produk dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk meningkatkan kreativitas belajar sejarah peserta didik kelas X MIA 4 di SMA Negeri 1 Gambiran dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk; (2) untuk meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X MIA 4 di SMA Negeri 1 Gambiran dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pemecahan masalah pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran yang berjumlah 37. Desain penelitian ini menggunakan model penelitian Hopkins dengan 4 tahapan tiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi dokumen.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan hasil belajar psikomotorik peserta didik. Pada siklus I kreativitas peserta didik memperoleh persentase 59,86%, pada siklus II meningkat sebesar 9,05% dan pada siklus III meningkat 9,60%. Hasil belajar psikomotorik peserta didik diukur dengan penilaian produk. Pada siklus I memperoleh persentase 57,70%, pada siklus II meningkat 10,13%, pada siklus III meningkat sebesar 9,87%.

Kesimpulan penelitian ini adalah (1) penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015; (2) penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015. Saran peneliti berdasarkan hasil penelitian ini, sebaiknya menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek dan penilaian produk sebagai salah satu metode pembelajaran dan penilaian yang digunakan dalam pembelajaran sejarah di sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Penilaian Produk untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran Tahun Ajaran 2014/2015”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

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

1. Drs. Moh Hasan, M.Sc., Ph.D, selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sunardi, M.pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Sukidin, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
4. Dr. Nurul Umamah, M.pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah sekaligus sebagai pembimbing I yang telah meluangkan waktu, memberikan pengarahan dan saran, serta selalu mengingatkan dengan penuh kesabaran dalam penulisan skripsi ini;
5. Drs. Marjono, M.Hum, selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan pengarahan dan saran dengan penuh kesabaran dalam penulisan skripsi ini;
6. Nur Ahmadi, S.Pd, selaku guru Sejarah yang telah memberikan kesempatan dan banyak membantu selama proses penelitian sampai selesai;
7. Bapak Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga;
8. Kedua Orang tua dan adikku tercinta, serta seluruh keluarga besar yang turut memberikan dukungan dan doa untuk bisa segera menyelesaikan skripsi ini;

9. Antonius Agung Prasetyo dan keluarga, terimakasih atas doanya, dukungan, semangat dan perhatiannya.
10. Sahabat-sahabatku Emilliyah Nurjanah, S.Pd, Dwi Atika Fitrianingtyas, S.Pd, Ayu Agustin, M. Arif Ramdhani, S.Pd, Murbarani Indah Lestari, Dwiki Olivia Silvi, S.Pd, Fahreza Erico P., dan teman-teman seperjuangan angkatan 2011, terimakasih atas semangat, tawa, dan kebersamaan kita selama ini;
11. Teman-teman terkasih Dellies Khoirunnisa, Nur Sayidah, Winda Oktaviana, S.Pd, yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini;
12. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, Juli 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Pembelajaran Sejarah	9
2.1.1 Karakteristik Pembelajaran Sejarah	11
2.1.2 Tujuan Pembelajaran Sejarah	13
2.2 Metode Pembelajaran Berbasis Proyek	15
2.2.1 Karakteristik Metode Pembelajaran Berbasis Proyek	17
2.2.2 Langkah-langkah Metode Pembelajaran Berbasis Proyek	18

2.2.3 Kelebihan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek	20
2.3 Penilaian Produk (<i>Product Assessment</i>)	22
2.3.1 Tujuan Penilaian Produk	25
2.3.2 Kelebihan dan Kelemahan Penilaian Produk	26
2.4 Kreativitas Peserta Didik	27
2.4.1 Indikator Kreativitas Peserta Didik	29
2.5 Hasil Belajar	31
2.6 Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Penilaian Produk dapat Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah	33
2.7 Penelitian yang Relevan	35
2.8 Kerangka Berpikir	37
2.9 Hipotesis Tindakan	40
BAB 3. METODE PENELITIAN	41
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	41
3.2 Subjek Penelitian	41
3.3 Definisi Operasional	42
3.4 Jenis dan Pendekatan Penelitian	44
3.4.1 Jenis Penelitian	44
3.4.2 Pendekatan Penelitian	45
3.5 Desain Penelitian	45
3.6 Prosedur Penelitian	47
3.6.1 Tindakan Pendahuluan	48
3.6.2 Pelaksanaan Siklus I	48
3.6.3 Pelaksanaan Siklus II	51
3.6.4 Pelaksanaan Siklus III	52
3.7 Metode Pengumpulan Data	53
3.7.1 Metode Observasi	53
3.7.2 Metode Wawancara	53

3.7.3 Studi Dokumen	54
3.8 Analisis Data	54
3.9 Indikator Keberhasilan	57
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Hasil Penelitian	58
4.1.1 Hasil Observasi Prasiklus	58
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus I	64
4.1.3 Hasil Penelitian Siklus II.....	71
4.1.4 Hasil Penelitian Siklus III	77
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	83
4.2.1 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran dengan Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Penilaian Produk dalam Pembelajaran Sejarah	83
4.2.2 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran dengan Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Penilaian Produk dalam Pembelajaran Sejarah.....	95
BAB 5. PENUTUP	107
5.1 Simpulan	107
5.2 Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	115

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kelebihan dan Kelemahan Penilaian Produk	26
Tabel 3.1 Kriteria Kreativitas Belajar Peserta Didik	55
Tabel 3.2 Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik	57
Tabel 4.1 Kreativitas Peserta Didik Prasiklus	60
Tabel 4.2 Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik Prasiklus	62
Tabel 4.3 Kreativitas Peserta Didik Siklus I	65
Tabel 4.4 Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik Siklus I	67
Tabel 4.5 Kreativitas Peserta Didik Siklus II	72
Tabel 4.6 Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik Siklus II	74
Tabel 4.7 Kreativitas Peserta Didik Siklus III	78
Tabel 4.8 Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik Siklus III	80
Tabel 4.9 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Indikator Mengajukan Pertanyaan yang Baik	84
Tabel 4.10 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	86
Tabel 4.11 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Indikator Memberikan Banyak Gagasan/Ide	87
Tabel 4.12 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Indikator Menanggapi dan Memeberi Jawaban Lebih Banyak	89
Tabel 4.13 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Indikator Berpartisipasi Aktif dalam Melaksanakan Tugas	91
Tabel 4.14 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Per Siklus	93
Tabel 4.15 Peningkatan Hasil Belajar (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Sistematika Penulisan	96

Tabel 4.16 Peningkatan Hasil Belajar (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Kelengkapan Materi	97
Tabel 4.17 Peningkatan Hasil Belajar (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Pengembangan Gagasan Pokok	99
Tabel 4.18 Peningkatan Hasil Belajar (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Penggunaan Sumber dan Keakuratan Sumber	100
Tabel 4.19 Peningkatan Hasil Belajar (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Penarikan Kesimpulan	102
Tabel 4.20 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Psikomotorik Per Siklus	104

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Langkah-langkah Metode Pembelajaran Berbasis Proyek	18
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	39
Gambar 3.1 Desain Model Penelitian	46
Gambar 4.1 Persentase Kreativitas Peserta Didik Prasiklus	60
Gambar 4.2 Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik Prasiklus	62
Gambar 4.3 Persentase Kreativitas Peserta Didik Siklus I	65
Gambar 4.4 Persentase Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus I	68
Gambar 4.5 Persentase Kreativitas Peserta Didik Siklus II	72
Gambar 4.6 Persentase Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus II	74
Gambar 4.7 Persentase Kreativitas Peserta Didik Siklus III	78
Gambar 4.8 Persentase Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus III	80
Gambar 4.9 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik pada Indikator Mengajukan Pertanyaan yang Baik	84
Gambar 4.10 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik pada Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	86
Gambar 4.11 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik pada Indikator Memberikan Banyak Gagasan/Ide	88
Gambar 4.12 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik pada Indikator Menanggapi dan Memeberi Jawaban Lebih Banyak	90
Gambar 4.13 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik pada Indikator Berpartisipasi Aktif dalam Melaksanakan Tugas	92
Gambar 4.14 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	94
Gambar 4.15 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Sistematika Penulisan	96

Gambar 4.16 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Kelengkapan Materi	98
Gambar 4.17 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Pengembangan Gagasan Pokok	99
Gambar 4.18 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Penggunaan Sumber dan Keakuratan Sumber	101
Gambar 4.19 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Penarikan Kesimpulan	103
Gambar 4.20 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Psikomotorik Siklus I, Siklus II, Siklus III	105

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matriks Penelitian	115
Lampiran B. Pedoman Penelitian	117
Lampiran C. Lembar Observasi	119
C.1 Lampiran Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran	119
C.2 Lampiran Lembar Observasi Penilaian Kreativitas (Penilaian Proses) Peserta Didik	120
C.3 Lampiran Lembar Aspek Psikomotorik Peserta Didik	123
Lampiran D. Pedoman dan Hasil Wawancara	126
D.1 Pedoman Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan	126
D.2 Pedoman Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan	127
D.3 Pedoman Wawancara Pendidik Setelah Tindakan	128
D.4 Pedoman Wawancara Peserta Didik Setelah Tindakan	129
D.5 Hasil Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan	130
D.6 Hasil Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan	132
D.7 Hasil Wawancara Pendidik Setelah Tindakan	133
D.8 Hasil Wawancara Peserta Didik Setelah Tindakan	135
Lampiran E. Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Pra Siklus (Penilaian Proses)	136
Lampiran F. Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik Prasiklus	141
Lampiran G. Silabus.....	145
Lampiran H. RPP	154
H.1 RPP Siklus 1	154
H.2 RPP Siklus 2	181
H.3 RPP Siklus 3	216

Lampiran I. Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran...	252
I.1 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran Siklus I	252
I.2 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran Siklus II	253
I.3 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran Siklus III	254
Lampiran J. Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Selama Proses Pembelajaran	255
J.1 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus I	255
J.2 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus II	261
J.3 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus III	266
Lampiran K. Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Per Siklus	271
Lampiran L. Hasil Observasi Penilaian Produk Peserta Didik	273
L.1 Hasil Observasi Penilaian Produk Peserta Didik Siklus I	273
L.2 Hasil Observasi Penilaian Produk Peserta Didik Siklus II	278
L.3 Hasil Observasi Penilaian Produk Peserta Didik Siklus III	283
Lampiran M. Peingkatan Hasil Belajar Aspek Psikomotorik (Penilaian Produk) Peserta Didik Per Siklus	288
Lampiran N. Foto-Foto Kegiatan	290
Lampiran O. Surat Ijin	293
O.1 Surat Ijin Observasi	293
O.2 Surat Ijin Penelitian	294
O.3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	295

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini akan memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan pendahuluan yang meliputi: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian dan (4) manfaat penelitian. Berikut penjelasan masing-masing.

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi ini berakibat pada paradigma pembelajaran di Indonesia. Paradigma pembelajaran yang sebelumnya behavioristik berubah menjadi paradigma konstruktivistik. Paradigma konstruktivistik menekankan bahwa peranan utama dalam kegiatan belajar adalah aktivitas peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan sendiri (Umamah, 2014: 30). Paradigma konstruktivistik memungkinkan peserta didik sebagai pusat dalam pembelajaran (*student centered learning*). Paradigma pembelajaran konstruktivistik diwujudkan dalam kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mengharapkan pembelajaran yang dapat mengembangkan keseimbangan antara sikap, rasa ingin tahu, kreativitas, kerjasama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik agar peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran (Kemendikbud, 2012: 80). Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk berpikir secara kreatif, kritis dan analitis, serta tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran.

Perubahan paradigma pendidikan tidak hanya menuntut adanya perubahan dalam proses pembelajaran, tetapi juga perubahan dalam melaksanakan penilaian. Penilaian dalam pandangan tradisional hanyalah dipusatkan pada penilaian hasil belajar yang biasanya dilihat dari perolehan skor ulangan, baik ulangan harian maupun ulangan umum. Adanya perubahan paradigma ini penilaian juga dipusatkan pada penilaian proses belajar disamping penilaian hasil belajar (Setiawan, 2008: 1). Hal ini mengisyaratkan bahwa proses pembelajaran dan penilaian selain menilai

hasil belajar peserta didik juga harus memperhatikan proses belajar peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah yang memperhatikan proses dan hasil belajar peserta didik agar peserta didik mampu berpikir kreatif.

Sebagaimana tujuan pembelajaran sejarah yaitu mampu mengembangkan kemampuan berpikir historis yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif (Kemendikbud, 2014: 18). Kreatif menjadi salah satu keterampilan yang harus dimiliki peserta didik dalam tujuan pembelajaran sejarah. Kreativitas peserta didik dapat diperoleh berdasarkan pengalamannya, baik dalam pembelajaran maupun di luar konteks pembelajaran. Kreativitas dalam pembelajaran sejarah dapat diwujudkan dalam proses pembelajaran berlangsung, misalnya mengerjakan proyek dengan membuat produk seperti membuat karya tulis tentang peristiwa-peristiwa masa lampau. Pembelajaran sejarah akan bermakna apabila peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.

Faktanya pembelajaran sejarah selama ini dianggap sebagai pelajaran membosankan yang hanya menuntut kemampuan menghafal. Pembelajaran sejarah juga sangat lemah dalam hal mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses belajarnya sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang kreatif. Proses pembelajaran sejarah berpusat pada pendidik sehingga yang mendominasi proses pembelajaran adalah pendidik bukan peserta didik (Trianto, 2011: 1). Pembelajaran sejarah hanya disajikan dengan bercerita atau lebih tepatnya membacakan peristiwa sejarah yang sudah terdapat di buku ajar (Widja, 1989: 1). Pendidik sering menggunakan metode pembelajaran yang kurang membantu tumbuhnya kreativitas peserta didik. Selain itu produktivitas peserta didik cukup rendah, terlihat dari tugas-tugas yang diberikan oleh pendidik kurang berhasil baik. Rendahnya kreativitas dan produktivitas peserta didik tersebut disebabkan oleh teknik penilaian yang fokus pada aspek kognitif. Metode pembelajaran dan teknik penilaian dalam pembelajaran harus mampu memfasilitasi peserta didik agar kreativitas dan hasil belajarnya dapat berkembang. Metode pembelajaran sejarah dan teknik penilaian yang demikian

dapat mengakibatkan rendahnya kreativitas peserta didik karena kemampuan berpikir peserta didik kurang terasah selama pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas X MIA 4 pada tanggal 26 November 2014 diamati bahwa pembelajaran masih didominasi oleh pendidik sehingga peserta didik kurang berpartisipasi pada saat pembelajaran berlangsung. Metode yang digunakan pendidik adalah ceramah dan penugasan yang menempatkan pendidik sebagai pembicara dan pendidik sebagai pendengar. Peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat materi sehingga peserta didik hanya mampu menghafal materi sejarah yang disampaikan oleh pendidik. Pembelajaran sejarah yang demikian menjadikan kelas menjadi pasif dan tidak memberikan kesempatan peserta didik untuk menganalisis suatu permasalahan dan berdampak padarendahnya kreativitas peserta didik.

Wawancara terhadap pendidik mata pelajaran sejarah kelas X MIA 4 Bapak Nur Achmadi, S.Pd menyatakan bahwa kreativitas peserta didik dalam pembelajaran masih belum optimal, begitu pula dengan hasil belajar sejarah yang rendah. Pembelajaran sejarah selama ini masih terdapat beberapa kendala seperti peserta didik yang sulit memahami materi yang telah disampaikan. Terlihat pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung pasif. Hasil wawancara terhadap peserta didik kelas X MIA 4 menunjukkan bahwa kendala yang dihadapi adalah peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran sejarah. Peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan. Pembelajaran sejarah dianggap sebagai pembelajaran yang hanya bersifat hafalan dan tidak bermakna dan tidak dapat menumbuhkan kreativitas peserat didik. Hal tersebut mengindikasikan bahwa masih terdapat kendala-kendala selama proses pembelajaran sejarah terkait dengan kreativitas peserta didik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik kelas X MIA 4 masih rendah, hal ini dapat dilihat selama proses pembelajaran sebagai berikut: (1) peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, masih terdapat beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan pendidik dan hanya bergurau

dengan temannya, (2) peserta didik tidak mampu mengajukan pertanyaan, kemampuan bertanya peserta didik masih rendah terlihat pada saat pendidik memberikan kesempatan bertanya peserta didik hanya diam, (3) peserta didik kurang mampu memecahkan masalah, (4) peserta didik tidak dapat memberikan banyak gagasan/ide, (5) peserta didik tidak dapat menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak, (6) peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas, terlihat pada saat berdiskusi banyak peserta didik yang melakukan aktivitas di luar konteks pembelajaran seperti bergurau dengan teman.

Berdasarkan hasil studi dokumen terhadap pendidik mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Gambiran dapat diketahui bahwa rata-rata nilai ulangan harian mata pelajaran sejarah beberapa kelas sebagai berikut : X MIA 1= 78,2 ; X MIA 2= 85,1; X MIA 3= 80,9; X MIA 4= 70,4; X MIA 5= 78,7; X IIS 1= 77,4; X IIS 2= 79,3; X IIS 3= 77,9. Rata-rata nilai ulangan harian terendah pada kelas X MIA 4. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas X MIA 4 yaitu 54,05% peserta didik tuntas dan 45,95% peserta didik tidak tuntas.

Berdasarkan paparan permasalahan rendahnya kreativitas dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah di atas, dibutuhkan alternatif berupa metode pembelajaran dan teknik penilaian yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Beberapa metode yang dapat dijadikan alternatif antara lain metode pembelajaran berbasis proyek, metode discovery, metode pembelajaran berbasis masalah, metode inquiry, dan lain-lain. Sedangkan untuk teknik penilaian dapat dilakukan dengan penilaian otentik yang terdiri dari beberapa teknik penilaian seperti penilaian produk, penilaian kinerja, penilaian proyek, penilaian diri. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek karena dalam metode pembelajaran berbasis proyek selain menekankan pada proses juga pada hasil belajar peserta didik, sedangkan metode pembelajaran berbasis masalah, discovery dan inquiry lebih menekankan pada proses belajar peserta didik (Sani, 2014). Metode pembelajaran berbasis proyek kemudian dikombinasikan dengan teknik penilaian produk karena dalam

metode pembelajaran berbasis proyek, peserta didik dilibatkan untuk memecahkan suatu permasalahan, dan pemecahan atas permasalahan tersebut diwujudkan dalam sebuah produk sehingga perlu dinilai pula kualitas produk tersebut.

Metode pembelajaran berbasis proyek menurut Sani (2014: 174), merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan peserta didik dalam mengerjakan sebuah proyek. Pembelajaran berbasis proyek dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan cara membuat karya atau proyek yang terkait dengan materi pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang sistematis, yang melibatkan peserta didik dalam belajar pengetahuan dan keterampilan melalui proses pencarian yang panjang dan terstruktur dalam menyelesaikan masalah dan merancang produk (Widiyatmoko, 2012: 53). Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik karena melibatkan peserta didik dalam mengerjakan sebuah proyek untuk memecahkan suatu masalah yang diwujudkan dalam sebuah produk.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Tiantong & Siksen (2013: 204) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan memecahkan masalah, serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek juga dilakukan oleh Guo & Yang (2012: 41), hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dan memberikan dampak positif terhadap kemandirian peserta didik. Melalui penerapan metode pembelajaran berbasis proyek, diharapkan kreativitas peserta didik akan meningkat karena peserta didik dilatih agar mampu memberikan

solusi atas suatu permasalahan dan mengeksplor kemampuannya untuk membuat produk.

Setelah melakukan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, pendidik perlu melakukan penilaian yang dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran (Sani, 2014: 25). Teknik penilaian yang dapat digunakan untuk mendukung metode pembelajaran berbasis proyek adalah teknik penilaian produk. Teknik penilaian produk digunakan untuk menilai produk yang dihasilkan peserta didik. Penilaian yang dilakukan pendidik selama ini belum bervariasi. Penilaian prestasi peserta didik selama ini sebagian besar bertumpu pada aspek kognitif saja, di semua jenjang dari penilaian di kelas sampai ke penilaian tingkat nasional (Wijayanti, 2014: 102). Penilaian produk dapat dijadikan alternatif untuk mengetahui hasil belajar peserta didik terutama ranah psikomotorik dalam keterampilan membuat suatu produk/karya.

Penilaian produk termasuk dalam penilaian otentik. Jenis dan model penilaian otentik yang akan digunakan disesuaikan pada jenis kompetensi, indikator hasil belajar yang ingin dicapai, materi pembelajaran dan tujuan penilaian itu sendiri. Penilaian produk merupakan penilaian yang tidak hanya mengandalkan hasil/kualitas suatu produk tetapi juga proses pembuatan produk. Penilaian produk adalah penilaian terhadap keterampilan peserta didik dalam membuat produk dan kualitas produk tersebut (Taufina, 2009: 117). Penilaian produk juga memungkinkan peserta didik mengembangkan kreativitas, potensi, dan kecakapan yang dimiliki. Selain itu, peserta didik dapat mengaplikasikan materi yang didapat dari kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian yang mengkaji tentang penilaian produk, menunjukkan bahwa teknik penilaian produk dapat menganalisis kemampuan peserta didik dalam mempersiapkan suatu proyek/percobaan dan dalam mengevaluasi data (Schreiber, *et.al.*, 2009: 6). Penelitian lain tentang penilaian produk dilakukan oleh Sudewi (2008: 1) yang menyatakan bahwa penilaian produk juga dapat meningkatkan kompetensi peserta didik secara komprehensif. Dari beberapa penelitian di atas,

dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan teknik penilaian produk menekankan pada kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sehingga alternatif ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sejarah.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti berkolaborasi dengan pendidik melakukan penelitian tindakan kelas di SMA Negeri 1 Gambiran dengan judul **Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Penilaian Produk untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran Tahun Ajaran 2014/2015.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut ini.

- 1) Apakah penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan kreativitas belajar sejarah peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015?
- 2) Apakah penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai tersebut di bawah ini.

- 1) Untuk meningkatkan kreativitas belajar sejarah peserta didik kelas X MIA 4 di SMA Negeri 1 Gambiran dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk;
- 2) Untuk meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X MIA 4 di SMA Negeri 1 Gambiran dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan tersebut di bawah ini.

- 1) Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pemecahan masalah pembelajaran, yaitu untuk perbaikan proses dan hasil belajar peserta didik.
- 2) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat membangkitkan minat belajar supaya lebih aktif dan mengembangkan kreativitasnya selama proses pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah yang diteliti, dapat memberikan masukan bagi peningkatan mutu pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Gambiran.
- 4) Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi tentang penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan mengkaji teori dan konsep-konsep yang berkaitan dengan masalah penelitian. Hal-hal yang akan dikaji yaitu (1) pembelajaran sejarah; (2) metode pembelajaran berbasis proyek; (3) penilaian produk; (4) kreativitas peserta didik; (5) hasil belajar peserta didik; (6) metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah; (7) penelitian yang relevan; (8) kerangka berpikir; dan (9) hipotesis tindakan. Berikut penjelasan masing-masing.

2.1 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh pendidik untuk melibatkan peserta didik dalam belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Dimiyati dan Mujiono, 2006: 157). Pembelajaran menurut Hamalik (2011: 57) adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran menjadi sangat penting karena dalam kegiatan inilah terdapat proses interaksi antara pendidik sebagai pembawa pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan. Pandangan ini menunjukkan bahwa pembelajaran merupakan wahana transformasi dan regenerasi budaya dari suatu generasi ke generasi berikutnya.

Sejarah adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa masa lampau yang berguna bagi kehidupan manusia pada masa sekarang dan yang akan datang (Soewarso, 2000: 23). Belajar sejarah adalah mempelajari peristiwa pada masa lalu. Langkah terbaik dalam mempelajari sejarah adalah dengan menghadirkan peristiwa sejarah dalam kelas, sehingga peserta didik dapat menangkap makna dan manfaat setelah mempelajari sejarah. Pembelajaran sejarah merupakan suatu pembelajaran yang imajinatif yang akan mempunyai banyak manfaat dalam kehidupan berbangsa

(Susanto, 2014: 43). Pembelajaran sejarah memperlihatkan peran yang penting dalam proses pendewasaan peserta didik untuk memahami identitas, jati diri dan kepribadian bangsa melalui pemahaman terhadap peristiwa sejarah.

Pembelajaran sejarah menurut Susanto (2014: 56-57) hendaknya memperhatikan beberapa prinsip sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran yang dilakukan haruslah adaptif terhadap perkembangan zaman. Sejarah memang bercerita tentang kehidupan masa lampau, namun bukan berarti sejarah tidak bisa diajarkan secara kontekstual. Banyak nilai dan fakta sejarah yang mampu membangkitkan pemahaman dan kesadaran peserta didik terhadap nilai-nilai nasionalisme, patriotisme, dan persatuan.
- 2) Pembelajaran sejarah hendaknya berorientasi pada pendekatan nilai. Menyampaikan fakta memang sangat penting dalam pembelajaran sejarah, akan tetapi yang tidak kalah penting adalah mengupas fakta-fakta tersebut dan mengambil intisari nilai yang terdapat di dalamnya sehingga peserta didik akan lebih mawas diri.
- 3) Strategi pembelajaran yang digunakan hendaknya tidak mematikan kreativitas dan mengharuskan peserta didik hanya untuk menghafal fakta dalam buku teks. Sejarah sudah saatnya diajarkan dengan cara yang berbeda, kebakuan pembelajaran yang terjadi seringkali dikarenakan rendahnya kreativitas dalam pembelajaran sejarah. Sebagai akibatnya kejenuhan seringkali menjadi faktor utama yang dihadapi guru dalam mengajarkan sejarah dan peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan ketiga hal di atas, dapat dipahami bahwa peran pendidik sangat berpengaruh dalam membelajarkan sejarah. Permasalahan pembelajaran sejarah yang sampai saat ini dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan karena hanya disampaikan dengan cara bercerita menjadi tantangan pendidik yang tidak mudah. Pendidik harus menggunakan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik memaknai nilai dalam peristiwa sejarah dan mampu mengkonstruksi pengetahuan yang diperolehnya. Kreativitas peserta didik sangat diperlukan dalam

pembelajaran sejarah agar dapat memaknai dan memecahkan permasalahan yang ada. Kreativitas peserta didik dapat diperoleh berdasarkan pengalamannya dalam pembelajaran. Kreativitas peserta didik dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang mampu melatih peserta didik untuk berpikir dan memberikan pengalaman nyata dalam memecahkan permasalahan yaitu melalui metode pembelajaran berbasis proyek.

2.1.1 Karakteristik Pembelajaran Sejarah

Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran wajib di jenjang pendidikan menengah (SMA/MA dan SMK/MAK). Setiap mata pelajaran dalam pembelajarannya memiliki karakteristik yang berbeda. Karakteristik pembelajaran sejarah menurut Susanto (2014: 59-61) antara lain sebagai berikut.

- a. Pembelajaran sejarah yang mengajarkan tentang kesinambungan dan perubahan.
- b. Pembelajaran sejarah mengajarkan tentang jiwa zaman.
- c. Pembelajaran sejarah bersifat kronologis.
- d. Pembelajaran sejarah pada hakikatnya adalah mengajarkan tentang bagaimana perilaku manusia.
- e. Kulminasi dari pembelajaran sejarah adalah memberikan pemahaman akan hukum-hukum sejarah.

Adapun karakteristik mata pelajaran sejarah menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2006: viii) yaitu sebagai berikut.

- a. Sejarah terkait dengan peristiwa masa lampau yang berisi peristiwa dan setiap peristiwa hanya terjadi sekali. Sementara materi pokok pembelajaran sejarah adalah produk masa kini berdasarkan sumber-sumber sejarah yang ada. Oleh karena itu dalam pembelajaran sejarah harus lebih cermat, kritis, dan tidak memihak menurut kehendak sendiri dan kehendak pihak-pihak tertentu.
- b. Sejarah memiliki tiga perspektif waktu yakni masa lampau, masa kini, dan masa akan datang. Dalam mendesain materi pokok pembelajaran sejarah dapat

dikaitkan dengan persoalan masa kini dan masa depan, terutama dalam menyisipkan kecakapan hidup.

- c. Sejarah memiliki prinsip sebab akibat. Dalam menjelaskan peristiwa sejarah perlu mengingat prinsip-prinsip sebab akibat karena peristiwa sejarah yang satu diakibatkan oleh peristiwa sejarah yang lain dan peristiwa sejarah yang satu akan menjadi sebab peristiwa sejarah berikutnya.
- d. Sejarah pada hakikatnya menyangkut perkembangan masyarakat yang menyangkut berbagai aspek kehidupan seperti politik, ekonomi, sosial, budaya, dan agama. Oleh karena itu, dalam memahami sejarah haruslah dengan pendekatan multidimensional sehingga dalam pembelajaran sejarah uraian materi untuk setiap pokok/topik bahasan bisa dilihat dari berbagai aspek. Sejarah terkait tiga unsur yakni unsur manusia, ruang, dan waktu. Dalam pembelajaran sejarah harus selalu diingat siapa pelaku peristiwa sejarah, dimana, dan kapan peristiwa itu terjadi.
- e. Pelajaran sejarah di SMA adalah mata pelajaran yang mengkaji permasalahan dan perkembangan masyarakat dari masa lampau sampai masa kini, baik di Indonesia maupun di luar Indonesia.

Berdasarkan karakteristik pembelajaran sejarah di atas, pembelajaran sejarah membelajarkan tentang fakta-fakta peristiwa masa lampau yang sangat unik karena hanya terjadi satu kali. Pembelajaran sejarah menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat dari masa lampau hingga masa kini. Dalam pembelajaran sejarah, fakta-fakta sejarah bisa dihadirkan kepada peserta didik yaitu dengan memberikan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari. Penghadiran fakta-fakta sejarah dapat juga dilakukan dengan melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman untuk mengkonstruksi pengetahuannya dan menemukan konsep-konsep pelajaran sejarah sendiri. Hal yang demikian akan membuat peserta didik mampu untuk berpikir kreatif karena pembelajaran sejarah dalam kurikulum 2013 saat ini

menuntut peserta didik untuk menganalisa tentang peristiwa sejarah dan mampu mengkaji setiap perubahan lingkungannya.

2.1.2 Tujuan Pembelajaran Sejarah

Semua mata pelajaran yang dimasukkan dalam kurikulum sekolah memiliki sejumlah tujuan atau sasaran tertentu. Adapun tujuan umum pembelajaran sejarah (Kochhar, 2008: 27-38) adalah sebagai berikut.

- a. Mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri;
- b. Memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang dan masyarakat (manusia);
- c. Membuat masyarakat (manusia) 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 depan;
- i. Memberikan pelatihan mental;
- j. Melatih siswa menangani isu-isu kontroversial;
- k. Membantu mencari jalan keluar bagi berbagai masalah sosial dan individual;
- l. Memperkokoh rasa nasionalisme;
- m. Mengembangkan pemahaman internasional;
- n. Mengembangkan ketrempilan-keterampilan fungsional.

Selanjutnya tujuan pembelajaran sejarah dalam Kemendikbud (2014: 18) yaitu sebagai berikut.

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat/ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia;

- b. Mengembangkan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif;
- c. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau;
- d. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang;
- e. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa;
- f. Mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa;
- g. Menanamkan sikap berorientasi kepada masa kini dan masa depan.

Berdasarkan paparan di atas, terlihat bahwa melalui pembelajaran sejarah peserta didik diarahkan agar mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi. Tujuan pembelajaran sejarah untuk mengembangkan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah menuntut peserta didik dalam memecahkan permasalahan di masa lampau. Dalam memecahkan suatu permasalahan peserta didik harus mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data yang diperoleh. Melalui tahapan tersebut peserta didik akan dilatih untuk berpikir kreatif dan mandiri dalam menghadapi permasalahan yang ada. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk pemecahan permasalahan akan dapat mengembangkan kreativitas peserta didik. Apabila kreativitas peserta didik meningkat diharapkan hasil belajar peserta didik akan meningkat pula. Salah satu metode pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya yaitu metode pembelajaran berbasis proyek. Melalui metode pembelajaran berbasis proyek peserta didik akan dilibatkan dalam membuat proyek

investigasi yang membutuhkan kreativitas peserta didik untuk memecahkan permasalahan yang ada.

2.2 Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk pelaksanaan Kurikulum 2013 yaitu metode pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek didasarkan pada teori konstruktivistik dan merupakan pembelajaran peserta didik aktif (*student centered learning*). Pembelajaran berbasis proyek atau dalam bahasa Inggris dinamakan *Project Based Learning* (PjBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas peserta didik untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata (Kemendikbud, 2014: 12). Produk yang dimaksud adalah hasil proyek dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, dan karya teknologi atau prakarya. Metode pembelajaran berbasis proyek ini memperkenankan peserta didik untuk bekerja secara mandiri maupun berkelompok dalam mengkonstruksikan produk nyata.

Metode pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan. Peserta didik dilatih untuk melakukan analisis terhadap permasalahan, kemudian melakukan eksplorasi, mengumpulkan informasi, interpretasi, dan penilaian dalam mengerjakan proyek yang terkait dengan permasalahan yang dikaji (Sani, 2014: 172-173). Metode pembelajaran berbasis proyek dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh terkait dengan materi ajar dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya (Daryanto, 2014: 23). Pembelajaran berbasis proyek memuat tugas-

tugas yang kompleks berdasarkan pada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja secara mandiri (Thomas, 2000: 5). Tujuan adanya pembelajaran berbasis proyek agar peserta didik mempunyai kemandirian dalam menyelesaikan tugas dan permasalahan yang dihadapinya serta mampu mengembangkan kreativitas.

Metode pembelajaran berbasis proyek sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Metode pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan pembuatan proyek (Wena, 2011: 144). Peran pendidik dalam pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai fasilitator untuk mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan daya imajinasi, kreasi dan inovasi peserta didik. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pendapat serupa diungkapkan oleh Sani (2014: 175) bahwa pendidik berperan dalam membantu peserta didik merencanakan pengerjaan proyek, menganalisis sketsa, mengurus kebutuhan kerjasama yang mungkin diperlukan, dan sebagainya, namun tidak memberikan arahan untuk menyelesaikan proyek yang direncanakan oleh peserta didik. Pemahaman secara mendalam tentang konsep dan prinsip merupakan sasaran yang dikehendaki dalam melibatkan peserta didik mengerjakan sebuah proyek.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat dipahami bahwa metode pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam merancang dan membuat proyek dari permasalahan nyata. Melalui metode pembelajaran berbasis proyek peserta didik dituntut untuk menyelesaikan permasalahan yang ada sehingga metode pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan proses berpikir peserta didik yang mengarah pada kreativitas peserta didik.

2.2.1 Karakteristik Metode Pembelajaran Berbasis Proyek

Metode pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Metode pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa karakteristik (Kemendikbud, 2014: 38-39) sebagai berikut.

- a. Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja,
- b. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik,
- c. Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan,
- d. Peserta didik secara kolaboratif bertanggungjawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan,
- e. Proses evaluasi dijalankan secara kontinyu,
- f. Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atau aktivitas yang sudah dijalankan,
- g. Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif,
- h. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Adapun karakteristik metode pembelajaran berbasis proyek menurut Sani (2014: 173-174) adalah sebagai berikut.

- a. Pembuatan proyek melibatkan peserta didik dalam melakukan investigasi konstruktif;
- b. Terkait dengan kebutuhan dan minat peserta didik;
- c. Berpusat pada peserta didik dengan membuat produk dan melakukan presentasi secara mandiri;
- d. Menggunakan keterampilan berpikir kreatif, kritis, dan mencari informasi untuk melakukan investigasi, menarik kesimpulan, dan menghasilkan produk;
- e. Terkait dengan permasalahan dan isu dunia nyata yang autentik.

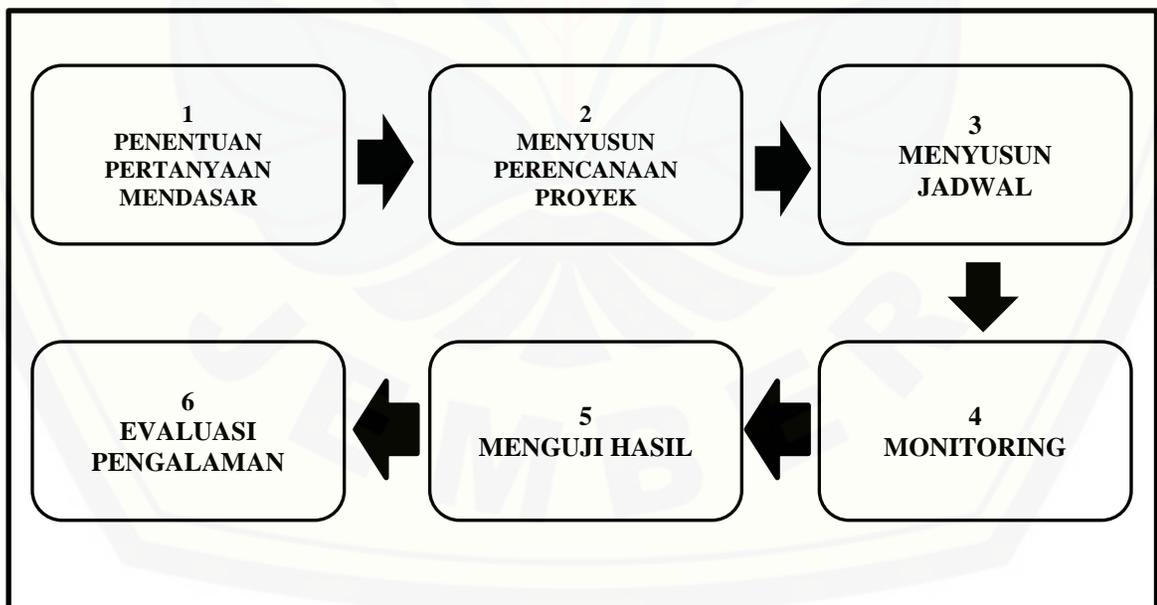
Berdasarkan beberapa karakteristik di atas, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek menekankan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Metode pembelajaran berbasis proyek mencakup kegiatan menyelesaikan masalah,

pengambilan keputusan, keterampilan melakukan investigasi dan keterampilan membuat karya. Melalui metode pembelajaran berbasis proyek peserta didik akan menentukan solusi atas permasalahan yang dihadapi dan memperoleh pengalaman secara langsung. Kegiatan-kegiatan tersebut akan dapat mendorong tumbuhnya kreativitas peserta didik serta melatih peserta didik untuk berpikir secara mandiri dalam menghadapi permasalahan yang dihadapi. Kreativitas peserta didik sangat diperlukan dalam pembelajaran sejarah untuk mengkonstruksi pengetahuan yang diperolehnya.

2.2.2 Langkah-langkah Metode Pembelajaran Berbasis Proyek

Beberapa ahli mengusulkan beberapa tahapan utama yang perlu dilakukan dalam metode pembelajaran berbasis proyek, yaitu: 1) penentuan pertanyaan mendasar; 2) menyusun perencanaan proyek; 3) menyusun jadwal; 4) monitoring; 5) menguji hasil; dan 6) evaluasi pengalaman (Kemendikbud, 2014: 39-40).

Langkah-langkah dalam metode pembelajaran berbasis proyek dapat dijelaskan dengan gambar berikut.



Gambar 2.1 Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek

(Kemendikbud, 2014: 39)

Penjelasan langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai berikut.

a. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam dan topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik.

b. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pendidik dan peserta didik. Peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi aturan kegiatan dalam penyelesaian proyek.

c. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

Pendidik dan peserta didik menyusun jadwal aktivitas penyelesaian proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (a) membuat timeline penyelesaian proyek, (b) membuat deadline penyelesaian proyek, (c) membimbing peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (d) membimbing peserta didik ketika peserta didik membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, (e) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

d. Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek (*Monitor the Student and the Progress of the Project*)

Pendidik bertanggungjawab untuk memonitor aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek, menggunakan rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

e. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian kompetensi, mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik terhadap pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, dan membantu pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

f. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pendidik dan peserta didik mengembangkan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Tahapan-tahapan dalam metode pembelajaran berbasis proyek berawal dari adanya suatu permasalahan. Dari permasalahan yang ada kemudian disusun dalam sebuah kerja proyek untuk memecahkan permasalahan yang ada. Solusi dari permasalahan tersebut diwujudkan dalam sebuah karya/produk yang nyata. Dalam hal ini kreativitas peserta didik sangat diperlukan dalam kegiatan-kegiatan kompleks untuk memecahkan permasalahan. Implementasi metode pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran sejarah akan memfasilitasi peserta didik untuk mengasah kreativitasnya. Melalui tahapan-tahapan pembelajaran berbasis proyek, tujuan pembelajaran sejarah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik akan dapat tercapai.

2.2.3 Kelebihan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek

Metode Pembelajaran Berbasis Proyek memiliki beberapa kelebihan (Daryanto, 2014: 25-26) yaitu sebagai berikut.

- a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan peserta didik untuk melakukan pekerjaan penting;
- b. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah;
- c. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks;
- d. Meningkatkan kolaborasi;

- e. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi;
- f. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber belajar;
- g. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas;
- h. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata;
- i. Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata;
- j. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Adapun beberapa keuntungan dari metode pembelajaran berbasis proyek menurut Moursund (dalam Wena, 2011: 147) yaitu sebagai berikut.

- a. *Increased motivation.* Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik terbukti dari beberapa laporan penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek yang menyatakan bahwa peserta didik sangat tekun, berusaha keras untuk menyelesaikan proyek, merasa lebih bergairah dalam pembelajaran, serta disiplin.
- b. *Increased problem-solving ability.* Lingkungan belajar pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, peserta didik lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang bersifat kompleks.
- c. *Improved library research skills.* Keterampilan peserta didik untuk mencari informasi akan meningkat karena pembelajaran berbasis proyek mempersyaratkan peserta didik harus mampu secara cepat memperoleh informasi melalui sumber-sumber informasi.
- d. *Increased collaboration.* Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan peserta didik mengembangkan keterampilan komunikasi. Kelompok kerja

kooperatif, evaluasi peserta didik, pertukaran informasi *online* adalah aspek-aspek kolaboratif dalam sebuah proyek.

- e. *Increased resource-management skills*. Pembelajaran berbasis proyek yang diimplementasikan secara baik memberikan kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

Berdasarkan beberapa kelebihan di atas menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik melalui kegiatan penting membuat proyek dan memecahkan permasalahan kompleks yang dihadapi di dunia nyata. Metode pembelajaran berbasis proyek juga mampu mengarahkan peserta didik untuk menghasilkan produk yang bermanfaat dalam kehidupan. Melalui metode pembelajaran berbasis proyek peserta didik akan mampu mengembangkan keterampilan dalam mencari dan mengelola sumber-sumber informasi. Peserta didik juga dapat mendorong kemampuan dalam berkomunikasi dan berkolaborasi dengan baik dalam sebuah proyek kerjasama melalui metode pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran tersebut akan mampu meningkatkan kreativitas peserta didik. Dengan demikian metode pembelajaran berbasis proyek cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah untuk menciptakan pribadi peserta didik yang kreatif, produktif dan inovatif serta mampu berkomunikasi dan berkolaborasi dengan baik.

2.3 Penilaian Produk (*Product Assessment*)

Penilaian adalah rangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan sehingga dapat menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan (Daryanto, 2014: 111). Penilaian dipandang sebagai proses sistematis pengumpulan, penganalisaan, dan penafsiran informasi untuk menentukan sejauh mana peserta didik mencapai tujuan (Grondlund, dalam Jihad & Haris, 2012: 54-56). Penilaian adalah proses memberikan atau menentukan terhadap

hasil belajar tertentu berdasarkan kriteria tertentu. Dapat disimpulkan bahwa penilaian merupakan upaya sistematis untuk mengumpulkan dan mengolah data/informasi dalam rangka melakukan pertimbangan untuk pengambilan keputusan suatu program pembelajaran.

Pembelajaran berbasis proyek mendorong peserta didik untuk memecahkan permasalahan kompleks yang diwujudkan dalam bentuk produk. Teknik penilaian yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek dapat menggunakan penilaian produk untuk menilai produk yang dihasilkan.

Kata produk berasal dari bahasa Inggris *product* yang berarti “sesuatu yang diproduksi”. Penilaian produk merupakan penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk (Kemendikbud, 2014: 98). Penilaian produk adalah cara penilaian yang dilakukan dengan mengamati dan menilai keterampilan- keterampilan peserta didik dalam menghasilkan sebuah produk dan kualitas dari produk tersebut. Objek penilaian produk tidak saja kualitas produk yang dihasilkan oleh peserta didik, tetapi juga pada kualitas keterampilan- keterampilan peserta didik dalam menyiapkan dan proses membuat produk tersebut. Dalam mata pelajaran sejarah, produk dapat berupa hal-hal lain terkait dengan benda-benda kesejarahan (Kemendikbud, 2014: 98). Penilaian produk ini dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah yang membutuhkan kemampuan berpikir kreatif agar pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan bermakna. Dalam penelitian ini produk yang dimaksud berupa karya tulis yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar mata pelajaran Sejarah Indonesia Wajib dalam Kurikulum 2013.

Peserta didik dalam menghasilkan sebuah produk tidak hanya langsung menuju pada terwujudnya benda. Semua yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan kerja ilmiah, maka perlu mengikuti aturan tahapan (Arikunto, 2012: 247). Pengembangan produk meliputi tiga tahap dan setiap tahap perlu diadakan penilaian (Kemendiknas dalam Umamah, 2014: 181-182) sebagai berikut.

- 1) Tahap persiapan, meliputi: penilaian kemampuan peserta didik dalam merencanakan, menggali, dan mengembangkan gagasan, dan mendesain produk.
- 2) Tahap pembuatan produk (proses), meliputi: penilaian kemampuan peserta didik dalam menyeleksi dan menggunakan bahan, alat dan teknik.
- 3) Tahap penilaian produk (appraisal), meliputi: penilaian produk yang dihasilkan peserta didik sesuai kriteria yang diterapkan.

Penilaian produk tidak bersifat tunggal pada objek produk saja, melainkan juga pada proses penyiapan dan proses pembuatan produknya sehingga diperlukan teknik dalam penilaiannya. Teknik penilaian dalam penilaian produk biasanya menggunakan cara analitik atau holistik. Teknik ini digunakan untuk mengetahui proyek dari segi proses pembuatan produk maupun hasil produk yang dihasilkan (Jihad & Haris, 2011: 111). Berikut teknik penilaian produk.

- a. Cara analitik, yaitu berdasarkan aspek-aspek produk, biasanya dilakukan terhadap semua kriteria yang terdapat pada semua tahap proses pengembangan.
- b. Cara holistik, yaitu berdasarkan kesan keseluruhan dari produk, biasanya dilakukan pada tahap appraisal.

Tahap-tahap dan teknik penilaian produk tersebut meliputi penilaian kemampuan peserta didik dalam merencanakan suatu proyek hingga penilaian terhadap hasil sebuah produk. Kreativitas dan inovasi peserta didik akan terukur melalui penilaian produk. Metode pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang berfokus pada proses dan produknya (hasil). Penilaian produk tidak hanya menilai kualitas produk tetapi juga keterampilan peserta didik dalam menghasilkan produk yang bermanfaat. Penilaian produk juga dapat mengukur hasil belajar pada aspek afektif dan psikomotorik. Penilaian produk digunakan sebagai teknik penilaian dalam metode pembelajaran berbasis proyek agar peserta didik mampu menggali, mengembangkan gagasan dan mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan peserta didik dalam berinovasi.

2.3.1 Tujuan Penilaian Produk

Pendidik harus memahami tujuan penilaian produk agar tidak terjadi kekeliruan dalam menyusun kisi-kisi instrumen penilaian. Penilaian produk menurut Ahiri (2008: 58) biasa digunakan pendidik untuk hal-hal berikut.

- a. Menilai keterampilan peserta didik dalam membuat produk tertentu sehubungan dengan pencapaian tujuan pembelajaran di kelas;
- b. Menilai penguasaan keterampilan sebagai syarat untuk mempelajari keterampilan berikutnya;
- c. Menilai kompetensi yang telah dicapai peserta didik pada akhir jenjang tertentu pada sekolah kejuruan;
- d. Menilai keterampilan peserta didik sebagai prasyarat untuk memasuki sekolah kejuruan

Selain itu penilaian produk akan menilai kemampuan peserta didik (Lea, 2011) dalam hal-hal berikut ini.

- a. Bereksplorasi dan mengembangkan gagasan dalam mendesain
- b. Memilih bahan-bahan yang tepat
- c. Menggunakan alat
- d. Menunjukkan inovasi dan kreasi
- e. Memilih bentuk dan gaya dalam karya seni.

Berdasarkan paparan tujuan penilaian produk di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian produk akan dapat mengukur keterampilan-keterampilan yang mengarah pada kreativitas peserta didik. Tujuan penilaian produk akan dapat menunjukkan inovasi dan kreasi peserta didik dalam menghasilkan suatu produk yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Teknik penilaian ini tepat diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode pembelajaran berbasis proyek.

2.3.2 Kelebihan dan Kelemahan Penilaian Produk

Teknik penilaian produk memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan dalam penerapannya (Suprawoto, 2009), antara lain sebagai berikut.

KELEBIHAN	KELEMAHAN
<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik dapat menilai kreativitas peserta didik untuk melihat peserta didik memiliki daya cipta dan mempunyai kompetensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Memerlukann waktu yang cukup banyak
<ul style="list-style-type: none"> • Kompetensi masing-masing peserta didik betul-betul dapat diketahui secara obyektif 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak semua Kompetensi Dasar dapat dibuat karya nyata terutama yang abstrak
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat mempraktikkan ilmu yang diperoleh secara langsung melalui pengalaman yang real 	<ul style="list-style-type: none"> • Biaya untuk membuat karya nyata kadang-kadang mahal
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat menelaah kembali kebenaran materi yang telah diperoleh 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan fisik sebagai penunjang tidak sama.

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kelemahan Penilaian Produk

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian produk dapat menilai kreativitas peserta didik dalam menghasilkan suatu produk/karya. Penilaian produk juga dimaksudkan untuk menilai keberhasilan peserta didik dalam mengaplikasikan kompetensi pembelajaran tertentu. Pendidik akan dapat memonitor kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik secara obyektif. Adanya suatu penilaian digunakan untuk mengambil suatu keputusan dan mengetahui ketercapaian tujuan dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran sejarah menuntut peserta didik untuk berpikir historis yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif,

inspirasi dan inovatif. Melalui pembelajaran sejarah peserta didik difasilitasi agar dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan yang ada dalam diri peserta didik termasuk kreativitas. Agar dapat mengetahui kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui penilaian produk karena penilaian ini dapat menilai kreativitas peserta didik dalam menghasilkan suatu produk/karya.

2.4 Kreativitas Peserta Didik

Peserta didik tidak hanya dituntut untuk menerima pelajaran, akan tetapi peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi dirinya termasuk kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan berpikir tentang sesuatu dengan cara baru dan tak biasa serta menghasilkan solusi unik atas suatu masalah (Suranto dan Swastika, 2013: 9-10). Kreativitas melibatkan skill-skill seperti keingintahuan, kemampuan menemukan, eksplorasi, pencarian kepastian dan antusiasme peserta didik (Beetlestone, 2012: 2-3). Kreativitas dapat diartikan sebagai pola berpikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang mencirikan hasil artistik, penemuan ilmiah, dan penciptaan secara mekanik. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru (Talajan, 2012: 10-13). Melalui proses kreatif yang berlangsung dalam benak orang atau suatu kelompok, akan menciptakan produk-produk yang kreatif.

Kreativitas terkait dengan keterampilan berpikir kreatif. Keterampilan berpikir kreatif untuk memecahkan sebuah permasalahan ditunjukkan dengan pengajuan ide yang berbeda dengan solusi pada umumnya. Pemikiran kreatif masing-masing orang akan berbeda dan terkait dengan cara mereka berpikir dalam melakukan pendekatan dalam permasalahan. Pemikiran kreatif juga terkait dengan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang yang relevan dengan ide atau upaya kreatif yang diajukan (Sani, 2014: 14). Pengertian kreativitas juga dikemukakan oleh Hurlock (2007: 4) yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.

Definisi kreativitas dapat ditinjau dari empat aspek atau 4P (Munandar, 2009: 45-46) yaitu sebagai berikut.

a. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik ini diharapkan dapat menimbulkan ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif.

b. Pendorong (*press*)

Bakat kreativitas peserta didik akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri untuk menghasilkan sesuatu.

c. Proses

Bersibuk diri secara kreatif menuntut dihasilkannya produk-produk yang kreatif dan bermakna.

d. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungannya, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam melahirkan gagasan atau produk/karya baru yang belum pernah ada atau sudah ada namun berbeda dengan yang ada sebelumnya. Suatu produk dapat mencerminkan seberapa besar kreativitas dan inovasi seseorang. Kreativitas sangat diperlukan dalam pembelajaran untuk mempermudah peserta didik agar mampu mengatasi permasalahan yang dihadapinya.

Kegiatan pembelajaran dapat diarahkan untuk mengembangkan ide kreatif peserta didik. Pada kegiatan pembelajaran untuk peserta didik di sekolah menengah,

dapat dilakukan pembelajaran berbasis proyek dengan meminta peserta didik membuat proyek kreatif. Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar dan kemampuan yang berbeda, maka pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif (Daryanto, 2014: 24). Jadi pembelajaran berbasis proyek akan dapat memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan dan mengasah kreativitasnya.

2.4.1 Indikator Kreativitas Peserta Didik

Beberapa komponen utama kreativitas (Sani, 2014: 13-14) antara lain sebagai berikut.

a. Keahlian

Keahlian berupa pengetahuan teknis, prosedural, dan intelektual. Keahlian terdiri atas pengetahuan dan kapasitas kecerdasan seseorang dalam mengorganisasi, memproduksi, dan menganalisis informasi.

b. Keterampilan berpikir kreatif

Keterampilan berpikir kreatif untuk memecahkan sebuah permasalahan ditunjukkan dengan pengajuan ide yang berbeda dengan solusi pada umumnya. Pemikiran kreatif masing-masing orang akan berbeda terkait dengan cara mereka berpikir untuk memecahkan permasalahan. Kemampuan peserta didik untuk mengajukan ide kreatif seharusnya dikembangkan dengan meminta mereka untuk memikirkan ide-ide atau pendapat yang berbeda dari yang diajukan temannya.

c. Motivasi

Motivasi merupakan kunci untuk menghasilkan kreativitas. Pengajuan ide kreatif sangat terkait dengan motivasi internal dan minat seseorang untuk melakukan pekerjaan atau pemikiran kreatif yang dapat memberi kepuasan atas tantangan yang dihadapi.

Individu yang dengan potensi kreatif menurut Getzels & Jackson (dalam Talajan, 2012: 28) dapat dikenali dengan mudah melalui ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Memiliki hasrat keingintahuan yang cukup besar,
- b. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru,
- c. Mengemukakan berbagai ide,
- d. Panjang akal,
- e. Keinginan untuk menemukan dan meneliti,
- f. Cenderung lebih suka melakukan tugas yang lebih berat dan sulit,
- g. Mencari jawaban yang memuaskan dan komprehensif,
- h. Bergairah, aktif, dan berdedikasi dalam melakukan tugasnya,
- i. Berpikir fleksibel,
- j. Menanggapi pertanyaan dan kebiasaan untuk memberikan jawaban lebih banyak,
- k. Kemampuan membuat analisi dan sintesis,
- l. Kemampuan membentuk abstraksi,
- m. Memiliki semangat untuk menyelidiki dan menemukan (*discovery and inquiry*), dan
- n. Keluasan dalam latar belakang kemampuan membaca.

Adapun ciri-ciri kreativitas menurut Munandar (2009: 71) yaitu sebagai berikut.

- a. Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam;
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik;
- c. Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah;
- d. Bebas dalam menyatakan pendapat;
- e. Mempunyai rasa keindahan yang dalam;
- f. Menonjol dalam suatu bidang seni;
- g. Mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang;
- h. Mempunyai rasa humor yang luas;
- i. Mempunyai daya imajinasi;
- j. Orisinal dalam ungkapan gagasan dan pemecahan masalah.

Berdasarkan pembahasan di atas, dalam penelitian ini indikator kreativitas yang digunakan mengarah pada proses pembelajaran. Indikator kreativitas peserta didik yang diamati diadaptasi dari pendapat Getzels & Jackson (dalam Talajan, 2012: 28) dan Munandar (2009: 71) yang sesuai dengan metode pembelajaran berbasis proyek yaitu: (1) mengajukan pertanyaan yang baik; (2) kemampuan pemecahan masalah; (3) memberikan banyak gagasan/ide; (4) menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak; (5) berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas.

2.5 Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2011: 3). Pendapat lain dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi pendidik, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Hasil belajar merupakan salah satu bukti yang menunjukkan kemampuan atau keberhasilan seseorang yang melakukan proses belajar sesuai dengan bobot atau nilai yang diperolehnya. Berdasarkan beberapa pendapat mengenai definisi hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang relatif permanen pada perilaku, pengetahuan dan kemampuan berpikir yang berdasarkan pengalaman.

Klasifikasi hasil belajar secara garis besar terbagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yang telah direvisi oleh Anderson & Krathwohl (2010: 99-132), yakni: mengingat (*remember*), memahami (*understanding*), mengaplikasikan (*applying*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan mencipta (*create*). Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai

pendidik, dan teman kelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Jenjang ranah afektif yaitu: menerima (*receiving*), menjawab (*responding*), menilai (*valuing*), dan organisasi (*organization*).

Hasil belajar selain ranah kognitif dan afektif adalah ranah psikomotorik. Menurut Davies (dalam Dimiyati, 2006: 207), ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sudjana (2011: 54) menjelaskan bahwa hasil belajar dalam ranah psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan-keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak individu. Taksonomi ranah psikomotorik menurut Harrow (dalam Dimiyati, 2006: 208) disusun secara hierarkis dalam lima tingkatan, yaitu:

- 1) meniru, artinya peserta didik dapat meniru atau mengikuti suatu perilaku yang dilihatnya,
- 2) manipulasi, artinya peserta didik dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan visual sebagaimana pada tingkat meniru,
- 3) ketetapan gerak, artinya peserta didik diharapkan dapat melakukan sesuatu perilaku tanpa menggunakan contoh visual ataupun petunjuk tertulis,
- 4) artikulasi, artinya peserta didik diharapkan dapat menunjukkan serangkaian gerakan dengan akurat, urutan yang benar, dan kecepatan yang tepat,
- 5) naturalisasi, artinya peserta didik diharapkan melakukan gerakan tertentu secara spontan atau otomatis.

Hasil belajar yang akan diamati dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah psikomotorik. Hasil belajar ranah kognitif dan afektif tidak diamati karena penelitian ini memfokuskan pada hasil belajar berupa produk yang dihasilkan peserta didik sebagai hasil dari pembelajaran berbasis proyek. Aspek psikomotorik yang diukur pada penelitian ini adalah kreativitas peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran dalam menghasilkan suatu produk. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu berupa karya tulis sejarah. Penentuan produk ini disesuaikan dengan Kompetensi Dasar 4.7 mengolah informasi mengenai proses masuk dan

perkembangan kerajaan islam dengan menerapkan cara berpikir kronologis, dan pengaruhnya pada kehidupan masyarakat Indonesia mas kini serta mengemukakannya dalam bentuk tulisan, dan Kompetensi Dasar 4.8 menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Islam dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini. Penilaian hasil belajar psikomotor akan diukur menggunakan rubrik penilaian produk yang terdiri dari aspek (1) sistematika penulisan, (2) kelengkapan materi, (3) pengembangan gagasan pokok, (4) penggunaan sumber dan keakuratan sumber, (5) penarikan kesimpulan.

2.6 Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Penilaian Produk dapat Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah berarti membelajarkan peserta didik pada peristiwa masa lampau. Pendidik berperan untuk melaksanakan pembelajaran sejarah yang efektif dan menumbuhkan kreativitas peserta didik. Pembelajaran yang efektif akan terwujud apabila peserta didik menjadi pusat pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk melibatkan aktif peserta didik adalah metode pembelajaran berbasis proyek.

Metode pembelajaran berbasis proyek diterapkan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan cara membuat karya atau proyek yang terkait dengan materi ajar dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek membutuhkan beberapa keterampilan untuk melakukan investigasi dalam membuat proyek. Proses identifikasi permasalahan dan pembuatan proyek juga membutuhkan keterampilan berpikir (Sani, 2014: 178). Keterampilan berpikir yang perlu dimiliki oleh peserta didik adalah berpikir kreatif, menyelesaikan masalah, membuat keputusan, melihat gambaran ide, menalar dan mengetahui cara belajar. Kegigihan dan kemampuan bekerja sama juga sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan proyek. Melalui kegiatan-kegiatan dalam

metode pembelajaran berbasis proyek peserta didik akan dapat mengasah kreativitasnya dalam memecahkan suatu permasalahan. Metode pembelajaran berbasis proyek tidak hanya menekankan pada proses, tetapi juga memperhatikan hasil/produknya. Dengan demikian penerapan pembelajaran berbasis proyek akan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Secara keseluruhan, penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek menyimpulkan hasil yang positif berkaitan dengan belajar peserta didik dalam bidang pengetahuan, keterampilan kolaboratif, keterlibatan dan motivasi, dan kreativitas serta kemampuan memecahkan masalah. Penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek dilakukan oleh Tiantong & Siksen (2013: 204) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan memecahkan masalah, serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Peneliti lain Belland, *et.al.*, 2006 (dalam University of Indianapolis, 2009: 1) menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Penilaian dalam pembelajaran berbasis proyek dapat dilakukan dengan beberapa teknik, salah satunya adalah dengan penilaian produk. Penilaian produk dilakukan untuk menilai proses pembuatan dan kualitas suatu produk. Tujuan penilaian produk untuk menilai keterampilan peserta didik dalam membuat produk tertentu sehubungan dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Penilaian produk meliputi tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pembuatan produk, dan tahap penilaian produk. Tahap-tahapan tersebut meliputi penilaian kemampuan peserta didik dalam merencanakan, menggali, dan mengembangkan gagasan, serta mendesain produk; kemampuan menyeleksi bahan dan alat; dan bentuk fisik produk dan kemampuan peserta didik dalam berinovasi (Jihad & Haris, 2012: 111). Penilaian produk mengarah pada hasil belajar peserta didik berupa produk yang berkualitas. Penilaian produk akan dapat menilai kreativitas peserta didik dalam mendesain sebuah produk.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dalam pembelajaran sejarah akan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran untuk membuat proyek dan produk, serta dapat meningkatkan kualitas produk sebagai hasil belajar peserta didik

2.7 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh Meity Priskilla (2014) yang berjudul “Implementasi Metode *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X3 SMAN 1 Bondowoso Semester Genap Tahun Ajaran 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik. Kreativitas peserta didik pada siklus 1 memperoleh presentase 56,36 % dengan kategori kurang kreatif. Pada siklus 2 meningkat menjadi 62,72 % dengan kategori cukup kreatif. Pada siklus 3 meningkat menjadi 75,30 % dengan kategori kreatif. Hasil belajar peserta didik pada siklus 1 memperoleh presentase sebesar 66,67 %. Pada siklus 2 meningkat menjadi 75,75%. Pada siklus 3 meningkat menjadi 75,30%.

Penelitian yang berhubungan dengan pembelajaran berbasis proyek dilakukan oleh Sudewi, Naswan Suharsono, dan Made Kirna (2013) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas X Multimedia 3 SMK Negeri 1 Sukasada”. Penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran IPS. Fokus dalam penelitian ini adalah pada penerapan model pembelajaran berbasis proyek, tanggapan siswa, berpikir kritis, kendala pelaksanaan, dan upaya pemecahannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran IPS di kelas X MM3 SMK Negeri 1 Sukasada menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh I Ketut Turyanata (2013) menerapkan pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan judul “Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Aktivitas dan Ketuntasan Hasil Belajar Menulis Karya Ilmiah Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMA Saraswati Seririt” menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Terlihat sebelum diterapkan pembelajaran berbasis proyek skor rata-rata aktivitas belajar peserta didik secara klasikal adalah 3,42. Pada siklus I mencapai 3,8 dan meningkat pada siklus II menjadi 4,7. Ketuntasan hasil belajar sebelum tindakan diperoleh skor 67, setelah diadakan tindakan siklus I memperoleh skor 70 dan meningkat pada siklus II menjadi 79.

Beberapa penelitian tentang teknik penilaian produk antara lain dilakukan oleh Fitria Wahyu Pinilih (2013) yang berjudul “Pengembangan Instrumen Penilaian Produk pada Pembelajaran IPA untuk Siswa SMP” yang menyimpulkan bahwa teknik penilaian produk efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan instrumen penilaian produk termasuk pada kriteria sangat baik dan memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,98 yang memenuhi kriteria istimewa. Oleh karena itu, instrumen penilaian produk memenuhi kriteria kualifikasi yang baik, valid, dan reliabel sehingga layak digunakan. Penelitian lain dilakukan oleh Sudewi (2008) dengan judul “Pendekatan Penilaian Berbasis Produk pada Praktikum Cipta Boga Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran”. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah proses penilaian dengan menerapkan pendekatan *product assesment* (penilaian produk) pada mata kuliah Cipta boga dilaksanakan pada aspek yang berkaitan dengan penilaian proses pembuatan aneka menu dengan menggunakan metode *analytic rating* dan aspek penilaian pada produk akhir menu telah sesuai dengan rencana pembelajaran dan terbukti dapat meningkatkan kompetensi peserta didik secara komprehensif.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu di atas, pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Teknik penilaian produk juga dinilai efektif untuk mengukur keterampilan-keterampilan peserta didik

dalam berproses. Proses belajar peserta didik akan lebih bermakna bagi peserta didik apabila mereka terlibat langsung dalam pembelajaran dan mendapatkan pengalamannya sendiri. Peneliti ingin mengembangkan penelitian yang telah ada yaitu dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek yang dikolaborasi dengan penilaian produk untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Adanya produk yang dihasilkan diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

2.8 Kerangka Berpikir

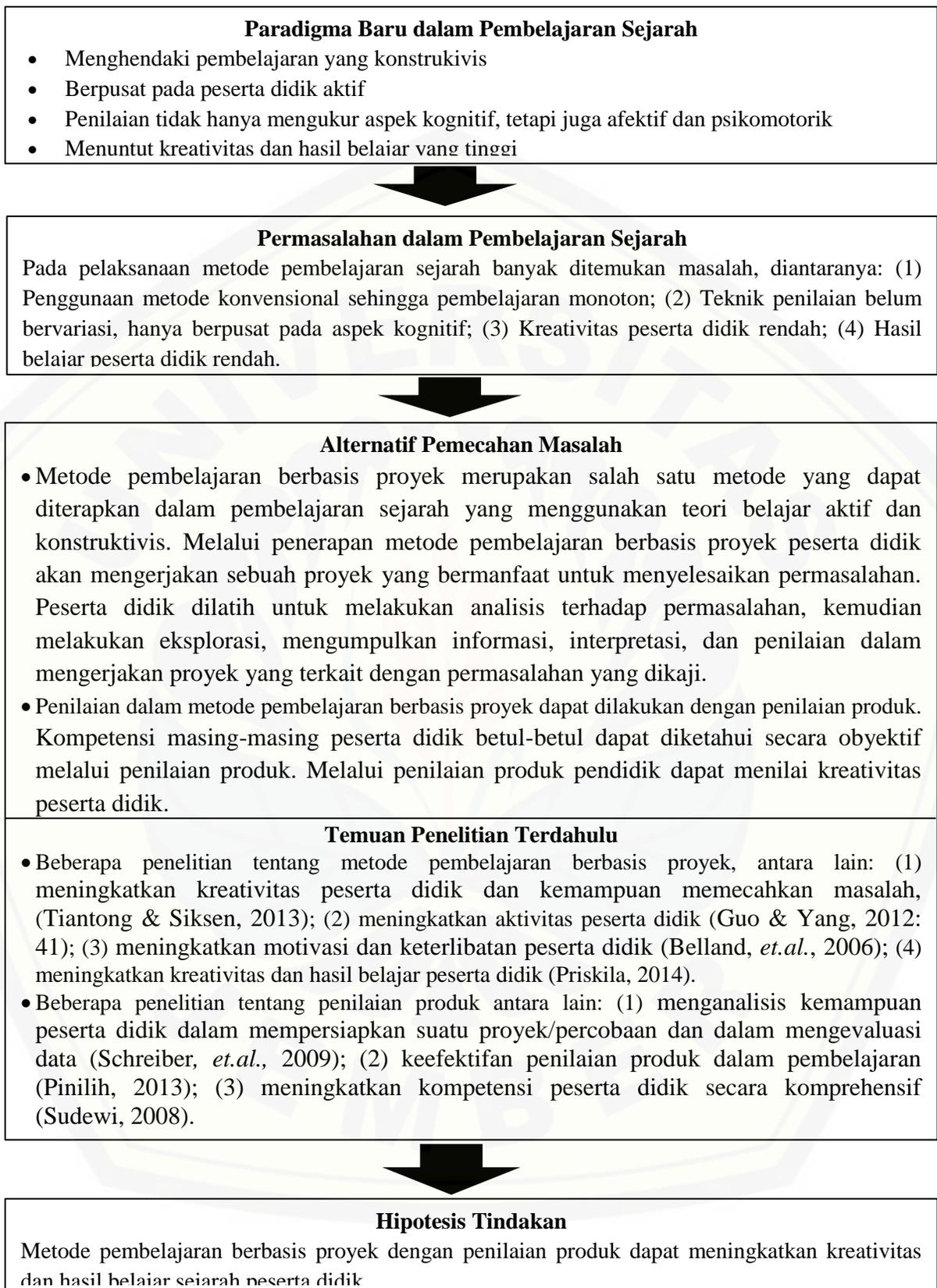
Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang menarik karena berkaitan dengan dimensi waktu, ruang dan peristiwa. Paradigma baru dalam pembelajaran sejarah menghendaki pembelajaran yang konstruktivis. Penekanan pembelajaran konstruktivis bahwa pembelajaran berpusat pada peserta didik aktif untuk mengkonstruksi pengetahuan yang diperolehnya. Adanya perubahan paradigma juga berdampak pada penilaian yang dilakukan. Penilaian pembelajaran dalam paradigma konstruktivis tidak hanya ditujukan untuk mengukur tingkat kemampuan kognitif semata, tetapi afektif dan psikomotorik. Paradigma konstruktivis dalam pembelajaran mengharapkan peserta didik mampu mengasah kreativitas belajarnya sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat.

Fakta yang ada menunjukkan bahwa mata pelajaran sejarah dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan. Penyajian pembelajaran masih monoton dengan penggunaan metode yang kurang mengasah kreativitas peserta didik. Pada saat mengikuti pembelajaran peserta didik cenderung pasif dan kurang kreatif. Produktivitas peserta didik juga cenderung rendah terlihat dari tugas yang diberikan oleh pendidik kurang berhasil baik. Teknik penilaian yang dilakukan pendidik masih belum bervariasi. Penilaian hanya dilakukan dengan tes yang hanya dapat mengukur kognitif peserta didik. Pembelajaran yang demikian tidak dapat merangsang kreativitas peserta didik, akibatnya hasil belajar peserta didik rendah. Oleh karena itu diperlukan alternatif dalam pembelajaran sejarah dan penilaian yang dapat

meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek dan teknik penilaian produk.

Metode pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah yang menggunakan teori belajar aktif dan konstruktivis. Melalui penerapan metode pembelajaran berbasis proyek peserta didik akan mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan. Solusi atau pemecahan atas permasalahan tersebut diwujudkan dalam sebuah produk nyata sehingga peserta didik akan terfasilitasi untuk mengembangkan kreativitasnya. Selain itu peserta didik dilatih untuk melakukan analisis terhadap permasalahan, kemudian melakukan eksplorasi, mengumpulkan informasi, interpretasi, dan penilaian dalam mengerjakan proyek yang terkait dengan permasalahan yang dikaji. Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat proyek, hal ini terbukti dari penelitian yang telah dilakukan oleh Tiantong & Siksen (2013: 204) yang menyimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan memecahkan masalah, serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Penilaian dalam pembelajaran berbasis proyek dapat dilakukan dengan beberapa cara, salah satunya adalah dengan penilaian produk karena pembelajaran berbasis proyek akan menghasilkan sebuah produk yang nyata. Kompetensi masing-masing peserta didik betul-betul dapat diketahui secara obyektif melalui penilaian produk. Melalui penilaian produk pendidik dapat menilai kreativitas peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Schreiber, *et.al.* (2009: 6) yang menunjukkan bahwa teknik penilaian produk dapat menganalisis kemampuan peserta didik dalam mempersiapkan suatu proyek/percobaan dan dalam mengevaluasi data. Dengan demikian penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk akan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

2.9 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut.

- 1) Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan kreativitas belajar sejarah peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran.
- 2) Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini akan memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian yang meliputi: (1) tempat dan waktu penelitian; (2) subjek penelitian; (3) definisi operasional; (4) jenis dan pendekatan penelitian; (5) desain penelitian; (6) prosedur penelitian; (7) metode pengumpulan data; (8) analisis data; (9) indikator keberhasilan. Berikut penjelasan masing-masing.

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat yang akan digunakan sebagai tempat penelitian ini adalah di SMA Negeri 1 Gambiran Kabupaten Banyuwangi. Alasan penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Gambiran antara lain sebagai berikut.

- 1) Terdapat masalah yaitu pembelajaran yang diterapkan pendidik masih menggunakan metode konvensional dan hanya menggunakan penilaian kognitif, sehingga peserta didik kurang terlibat dalam pembelajaran sejarah yang berakibat kreativitas dan hasil belajar peserta didik rendah.
- 2) Kesiapan Kepala Sekolah dan pendidik sejarah di SMA Negeri 1 Gambiran sebagai tempat penelitian.
- 3) Adanya semangat untuk meningkatkan mutu pembelajaran.
- 4) Belum pernah diadakan penelitian tentang penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Gambiran.

Adapun waktu penelitian tindakan ini akan dilakukan bulan Maret sampai Mei 2015 pada semester genap tahun ajaran 2014/2015.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIA 4 semester genap SMA Negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 37

peserta didik yang terdiri dari 26 peserta didik perempuan dan 11 peserta didik laki-laki. Pemilihan kelas yang akan dijadikan penelitian adalah kelas berdasarkan nilai terendah pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Kelas X MIA 4 dalam pembelajaran sejarah menunjukkan kreativitas belajar yang rendah, hal ini terlihat ketika pembelajaran berlangsung peserta didik masih kurang aktif dalam pembelajaran, peserta didik kesulitan mengemukakan ide/gagasan, tidak berani bertanya dan mengemukakan pendapat.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional ditujukan untuk mengartikan judul yang sebenarnya dibahas dalam penelitian ini untuk menghindari kesalahan dalam mengartikan judul penelitian. Beberapa istilah yang akan dijelaskan dalam penelitian ini yaitu : (1) metode pembelajaran berbasis proyek; (2) penilaian produk; (3) kreativitas; (4) hasil belajar. Berikut penjelasan masing-masing.

Metode pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks dan pengalaman nyata. Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan peserta didik untuk menyusun proyek. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas peserta didik untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata.

Penilaian produk merupakan penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk. Objek penilaian produk tidak hanya kualitas produk yang dihasilkan oleh peserta didik, tetapi juga kualitas keterampilan- keterampilan peserta didik dalam menyiapkan dan proses membuat produk tersebut. Pembuatan produk dalam pembelajaran sejarah akan membutuhkan kreativitas peserta didik dalam

berinovasi. Produk yang akan dinilai dalam penelitian ini adalah pembuatan karya tulis sejarah yang akan diukur dengan lembar observasi penilaian produk.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan/ menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata. Kreativitas mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan originalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan dan memperinci suatu gagasan). Indikator kreativitas peserta didik yang diamati dalam penelitian ini yaitu: (1) mengajukan pertanyaan yang baik; (2) kemampuan pemecahan masalah; (3) memberikan banyak gagasan/ide; (4) menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak; (5) berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas. Penskoran indikator kreativitas menggunakan cek list (√) pada lembar observasi yang telah disusun. Skala penilaian terentang dari 1 (kurang baik), 2 (cukup baik), 3 (baik), 4 (amat baik). Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

SA = Skor akhir

$\sum SP$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = jumlah skor maksimal yang diperoleh

Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh peserta didik setelah terjadinya proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur dengan tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar peserta didik yang diukur dalam penelitian ini adalah aspek psikomotorik. Aspek kognitif dan afektif tidak diukur karena penelitian ini memfokuskan pada keterampilan kreativitas dan hasil belajar peserta didik yang berupa produk. Aspek psikomotorik diukur berdasarkan produk yang dihasilkan peserta didik berupa karya tulis. Penilaian hasil belajar psikomotorik akan diukur menggunakan rubrik penilaian produk dengan aspek sebagai berikut: (1) sistematika penulisan, (2) kelengkapan materi, (3) pengembangan gagasan pokok, (4) penggunaan sumber dan keakuratan sumber, (5) penarikan kesimpulan. Skor

diberikan dengan rentang 1 sampai dengan 4, dengan ketentuan semakin lengkap jawaban dan ketepatan dalam proses pembuatan maka semakin tinggi nilainya. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

SA = Skor akhir

ΣSP = jumlah skor yang diperoleh

ΣSM = jumlah skor maksimal yang diperoleh

Peningkatan hasil belajar peserta didik diukur berdasarkan selisih pada pelaksanaan siklus I, siklus II, dan siklus III.

3.4 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Berikut ini akan dijelaskan mengenai jenis penelitian dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini.

3.4.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan peserta didik dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dalam peningkatan mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang sedang belajar (Muslich, 2011: 10). Sasaran pencapaian penelitian tindakan kelas memperhatikan dan meningkatkan kualitas isi, masukan, proses, dan hasil pembelajaran (Arikunto, 2014: 107). Dengan demikian tekanan penelitian tindakan kelas bukan hanya pada proses pembelajaran tetapi juga hasil pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dengan kolaborasi/ kerja sama antara pendidik dengan peneliti sebagai observer pada proses pembelajaran di kelas dengan mengkaji

peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Peneliti memiliki peran dalam merencanakan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

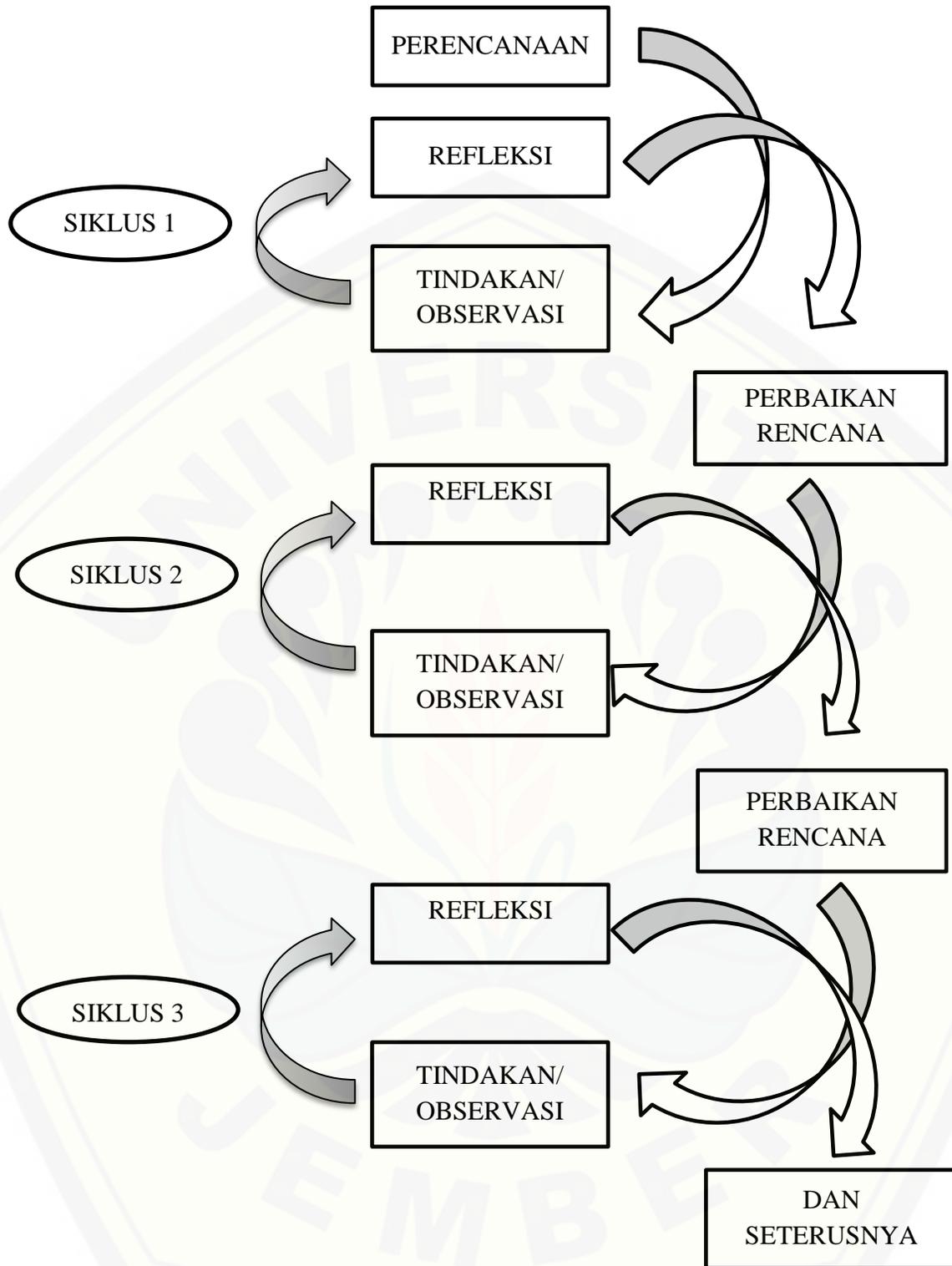
3.4.2 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif memiliki ciri antara lain: (1) menggunakan alam sebagai sumber data langsung; (2) bersifat deskriptif analitik; (3) lebih menekankan proses dari pada hasil; (4) bersifat induktif; (5) mengutamakan makna. Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis bagaimana penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis bagaimana aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung yang kemudian dipaparkan secara deskriptif.

Pendekatan kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui (Margono, 2010: 105). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menghitung dan menganalisis peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

3.5 Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah suatu rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Tahapan penelitian tindakan diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan refleksi (*reflection*) (Arikunto, 2014: 104). Desain penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain yang diadaptasi dari spiral penelitian tindakan kelas Hopkins. Adapun desain siklus tindakan berdasarkan model penelitian Hopkins adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1 Desain model penelitian (diadaptasi dari model skema Hopkins)

Sumber : Arikunto (2014: 105)

Tahapan prosedur penelitian tindakan tersebut dijabarkan dengan keterangan sebagai berikut.

- a. Perencanaan (*planning*), dalam hal ini perencanaan yang akan dilakukan yaitu: 1) peneliti dan pendidik bersama-sama membuat perencanaan kegiatan pembelajaran yang diimplementasikan dalam RPP dan mengacu pada silabus dan dapat mengembangkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk; 2) membuat dan melengkapi alat-alat pembelajaran serta membuat lembar observasi.
- b. Pelaksanaan Tindakan (*action*), dalam hal ini tindakan yang dilakukan adalah upaya untuk meningkatkan kreativitas dan memperbaiki hasil belajar peserta didik di kelas sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan melalui metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk.
- c. Observasi (*observation*), dalam tahap ini pendidik dan peneliti melakukan observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung, dalam pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui tentang gambaran aktivitas peserta didik dan pendidik di kelas pada saat kegiatan berlangsung, sehingga nantinya akan dapat diketahui kendala apa saja yang muncul saat pembelajaran berlangsung.
- d. Refleksi (*reflection*), berdasarkan hasil observasi tersebut pendidik dapat merefleksikan diri tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi ini akan dapat diketahui bagaimana kekurangan dan kelemahan yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik sehingga dapat digunakan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus selanjutnya.

3.6 Prosedur Penelitian

Penelitian ini direncanakan menggunakan tiga siklus yang masing-masing siklus mencakup empat tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut paparan siklus I, II dan III.

3.6.1 Tindakan Pendahuluan

Tindakan pendahuluan merupakan tindakan yang dilakukan sebelum pelaksanaan siklus. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tindakan pendahuluan ini adalah sebagai berikut.

- a. Meminta izin kepada Kepala SMA Negeri 1 Gambiran untuk mengadakan penelitian dengan menyertakan surat pengantar dari Fakultas untuk mengadakan penelitian.
- b. Melakukan wawancara kepada pendidik mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas X mengenai pembelajaran yang selama ini dilakukan, gambaran umum kondisi peserta didik pada saat menerima pembelajaran sejarah.
 - a. Melakukan observasi ketika pembelajaran sejarah berlangsung, untuk mengetahui cara-cara pendidik dalam mengajar, dan bagaimana tingkat kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah.
 - b. Wawancara dengan peserta didik kelas X untuk mengetahui kendala peserta didik dalam pembelajaran sejarah.
 - c. Menentukan kelas yang akan diberi tindakan.
 - d. Menentukan jadwal penelitian.

3.6.2 Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus I yang dilakukan terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang mengacu pada skema model Hopkins. Adapun kegiatan dalam siklus 1 adalah sebagai berikut.

a. Perencanaan

Perencanaan adalah kegiatan yang dilakukan untuk mempersiapkan pelaksanaan penelitian. Kegiatan perencanaan ini meliputi :

- 1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada siklus I bersama guru dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk.
- 2) membuat lembar observasi peserta didik yang digunakan untuk mencatat kegiatan yang berlangsung pada proses pembelajaran.

3) menyusun lembar observasi peserta didik dan rubrik penilaian produk.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan merupakan pelaksanaan dari rancangan pembelajaran yang telah direncanakan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut.

1) Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan selama \pm 10 menit. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

- a) pendidik memberikan salam, meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa, dan memeriksa kehadiran peserta didik;
- b) pendidik memberi motivasi belajar siswa dengan cara memberikan contoh nyata sesuai dengan materi yang akan dipelajari;
- c) pendidik memberikan pertanyaan tentang materi/pengetahuan sebelumnya;
- d) pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran;
- e) pendidik menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk;

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan dari pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk. Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan ini yaitu:

- a) Fase penentuan pertanyaan mendasar: pendidik mengemukakan pertanyaan esensial yang bersifat eksplorasi.
- b) Fase menyusun perencanaan: Pendidik membimbing peserta didik untuk membuat perencanaan pembuatan proyek serta membicarakan alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek;

- c) Fase menyusun jadwal: pendidik membimbing peserta didik untuk menyusun jadwal pelaksanaan proyek. Peserta didik membuat jadwal aktivitas yang mengacu pada batas waktu maksimal penyelesaian proyek yang disepakati;
- d) Fase monitoring: pendidik melakukan monitoring terhadap pelaksanaan pembuatan proyek peserta didik;
- e) Fase menguji hasil: pendidik melakukan penilaian terhadap hasil proyek peserta didik. Masing-masing kelompok menyajikan produk yang telah dihasilkan dan pendidik melakukan penilaian;
- f) Fase evaluasi pengalaman: pendidik bersama peserta didik melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan proyek yang telah berjalan. Pendidik akan menanyakan pengalaman pada saat mencari sumber dan menanyakan perasaan peserta didik ketika melaksanakan proyek.

3) Penutup

Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan penutup yaitu:

- a) pendidik memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran yang berlangsung;
- b) pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- c) pendidik menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

c. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan pada saat pendidik menerapkan pembelajarn berbasis proyek dengan penilaian produk. Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dan mencatat kreativitas peserta didik yang sesuai dengan indikator kreativitas pada saat pembelajaran berlangsung. Kreativitas peserta didik dilihat dari produk yang berupa karya tulis. Dengan demikian peneliti dapat melihat kekurangan atau kelemahan yang terjadi pada saat pembelajaran sejarah pada siklus I dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk.

d. Refleksi

Tahapan refleksi ini diperlukan untuk mengkaji segala hal yang terjadi selama proses pelaksanaan berlangsung, dan hasil dari refleksi ini digunakan oleh peneliti untuk menetapkan langkah-langkah berikutnya dalam upaya pencapaian hasil dari tujuan penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil tindakan yang disertai dengan observasi dan refleksi maka peneliti dapat mengetahui kekurangan dan kelemahan apa saja yang dialami pada siklus I, dan dapat digunakan untuk tindakan selanjutnya yaitu pada tahap siklus II.

3.6.3 Pelaksanaan Siklus II

Setelah melakukan evaluasi tindakan pada pelaksanaan siklus I, maka peneliti melaksanakan tindakan pada siklus II. Tahapan pada siklus II sama seperti siklus pertama yang terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan yaitu membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pendidik melaksanakan pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi siklus pertama. Langkah-langkah yang dilakukan sesuai dengan tahapan dalam pembelajaran berbasis proyek.

c. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh peneliti untuk mengamati kegiatan peserta didik dan mencatat kreativitas peserta didik yang sesuai dengan indikator kreativitas pada saat pembelajaran berlangsung, mendiskusikan kelemahan dan kelebihan pelaksanaan siklus II, serta ketidaksesuaian langkah-langkah pembelajaran yang sudah direncanakan.

d. Refleksi

Tahapan refleksi ini diperlukan untuk menganalisis segala hal yang terjadi selama proses pelaksanaan berlangsung. Berdasarkan hasil tindakan yang disertai

dengan observasi dan refleksi maka peneliti dan pendidik dapat mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus berikutnya.

3.6.4 Pelaksanaan Siklus III

Siklus ketiga dilaksanakan setelah melakukan evaluasi pada siklus kedua. Tahapan pada siklus III terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan yaitu membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus kedua.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pendidik melaksanakan pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi siklus kedua. Langkah-langkah yang dilakukan sesuai dengan tahapan dalam pembelajaran berbasis proyek.

c. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh peneliti untuk mengamati kegiatan peserta didik dan mencatat kreativitas peserta didik yang sesuai dengan indikator kreativitas pada saat pembelajaran berlangsung, mendiskusikan kelemahan dan kelebihan pelaksanaan siklus.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini peneliti dan pendidik mendiskusikan hasil tindakan di kelas dan permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran. Selanjutnya menganalisis hasil observasi untuk membuat kesimpulan sementara dari pelaksanaan siklus III. Setelah itu mendiskusikan hasil analisis. Apabila hasil yang dicapai lebih baik dari siklus I dan II maka penerapan tindakan dapat dikatakan berhasil dan dapat dihentikan.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh data-data yang relevan dan akurat yang dapat digunakan dengan tepat sesuai dengan tujuan penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

3.7.1 Metode Observasi

Observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian atau pengamat melihat situasi penelitian. Teknik ini digunakan untuk mengamati dari dekat melalui pengamatan secara langsung dan mendalam terhadap subjek dan objek yang diteliti (Paizaluddin & Ermalinda, 2013: 113). Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai perilaku individu atau proses kegiatan tertentu. Observasi dalam penelitian ini adalah pengamatan yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data peningkatan kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran.

Observasi pada penelitian ini dilakukan tiga kali, yaitu observasi awal untuk mengidentifikasi masalah, observasi sebelum pelaksanaan tindakan, dan observasi saat pelaksanaan tindakan. Observasi awal dilakukan pada tanggal 26 November 2014 dengan tujuan mengidentifikasi masalah terhadap proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Gambiran. Observasi kedua dilakukan pada saat sebelum tindakan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi pendidik maupun peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Observasi ketiga, dilakukan pada saat tindakan yaitu dengan penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan penilaian produk, tujuannya untuk mengetahui reaksi dari tindakan yang diberikan adakah perubahan atau tidak.

3.7.2 Metode Wawancara

Wawancara adalah suatu cara untuk mengumpulkan data dengan jalan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada subyek penelitian (Paizaluddin & Ermalinda, 2013: 130). Teknik-teknik wawancara dalam proses pengambilan data, wawancara dapat dibedakan menjadi dua yaitu wawancara terstruktur, kombinasi dan

bebas (Sukardi, 2011: 80). Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara bebas dimana pewawancara tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data. Wawancara dilakukan dengan pendidik mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas X MIA 4 dengan tujuan untuk mengetahui kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran sejarah berlangsung.

Wawancara dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu wawancara awal, wawancara sebelum tindakan dan wawancara setelah tindakan. Wawancara awal dilakukan dengan pendidik untuk mendapatkan informasi dan kendala-kendala yang dihadapi pada saat proses pembelajaran sejarah berlangsung. Wawancara kedua dilakukan sebelum tindakan, dengan mewawancarai pendidik mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas X MIA 4 pada untuk mengetahui kreativitas peserta didik. Wawancara ketiga dilakukan setelah tindakan dengan pendidik untuk mengetahui adakah perubahan atau tidak setelah penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dalam pembelajaran sejarah.

3.7.3 Studi Dokumen

Studi dokumen adalah salah satu metode pengumpulan data dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain tentang subjek yang diteliti (Herdiansyah, 2012: 143). Metode dokumenter dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data dari proses pembelajaran sejarah di kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran. Dokumen yang dikumpulkan berupa daftar hadir peserta didik, hasil ulangan harian peserta didik, biodata peserta didik dan foto-foto kegiatan pada saat penelitian dilaksanakan.

3.8 Analisis Data

Data-data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawawancara, dan studi dokumen selanjutnya dianalisis. Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengetahui kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran, yang diperoleh dari

hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah melakukan proses pembelajaran melalui pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk.

Analisis data kreativitas peserta didik diperoleh dari penilaian pada saat pembelajaran berlangsung dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk. Penilaian kreativitas peserta didik diukur berdasarkan indikator: (1) mengajukan pertanyaan yang baik; (2) kemampuan pemecahan masalah; (3) memberikan banyak gagasan/ide; (4) menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak; (5) berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas. Penskoran indikator kreativitas menggunakan skala penilaian terentang dari 1 (kurang baik), 2 (cukup baik), 3 (baik), 4 (amat baik). Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan rumus:

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

Keterangan :

SA = Skor akhir

ΣSP = jumlah skor yang diperoleh

ΣSM = jumlah skor maksimal yang diperoleh

Dengan kriteria kreativitas peserta didik sebagai berikut:

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

Tabel 3.1 Kriteria Kreativitas Belajar Peserta Didik (Sumber: Kemendikbud, 2014: 93)

Peningkatan kreativitas belajar peserta didik dapat diketahui dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Persentase peningkatan hasil belajar peserta didik

Y1 = Nilai setelah pelaksanaan siklus

Y = Nilai sebelum pelaksanaan siklus

Analisis data hasil belajar diukur berdasarkan produk yang dihasilkan peserta didik berupa karya tulis sejarah. Penilaian produk peserta didik diukur dengan menggunakan rubrik penilaian produk. Peningkatan hasil belajar akan dapat diukur melalui selisih nilai pada setiap siklusnya. Penilaian produk akan diukur berdasarkan indikator: (1) sistematika penulisan, (2) kelengkapan materi, (3) pengembangan gagasan pokok, (4) penggunaan sumber dan keakuratan sumber, (5) penarikan kesimpulan. Penskoran indikator yang dinilai menggunakan skala penilaian terentang dari 1 (kurang baik), 2 (cukup baik), 3 (baik), 4 (amat baik). Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan rumus :

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

Keterangan :

SA = Skor akhir

ΣSP = jumlah skor yang diperoleh

ΣSM = jumlah skor maksimal yang diperoleh

Adapun untuk menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut.

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

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
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Baik
$70\% \geq SA \geq 79\%$	Baik
$60\% \geq SA \geq 69\%$	Cukup Baik
$\geq 60\%$	Kurang Baik

Sumber: Kemendikbud (2014: 93)

3.9 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu apabila pendidik dapat menerapkan pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas X MIA 4 di SMA Negeri 1 Gambiran. Peserta didik dinyatakan kreatif apabila skor mencapai ≥ 70 diukur dari aspek: (1) mengajukan pertanyaan yang baik; (2) kemampuan pemecahan masalah; (3) memberikan banyak gagasan/ide; (4) menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak; (5) berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas.

Hasil belajar peserta didik dinyatakan baik apabila skor mencapai ≥ 70 dari skor maksimal 100 yang diukur dari aspek: (1) sistematika penulisan, (2) kelengkapan materi, (3) pengembangan gagasan pokok, (4) penggunaan sumber dan keakuratan sumber, (5) penarikan kesimpulan. Hasil belajar peserta didik dinyatakan meningkat apabila skor yang diperoleh bertambah setiap siklusnya.

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan di kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran pada semester genap tahun ajaran 2014/2015.

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini memaparkan tentang penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah. Hasil penelitian ini mendeskripsikan kegiatan observasi prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III dengan indikator kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Kegiatan prasiklus dilaksanakan pada hari Rabu 4 Maret 2015, siklus I dilaksanakan pada hari Rabu 18 Maret 2015, siklus II dilaksanakan pada hari Rabu 8 April 2015, dan siklus III dilaksanakan pada hari Rabu 6 Mei 2015. Berikut paparan hasil observasi prasiklus, penelitian siklus I, siklus II, dan siklus III.

4.1.1 Hasil Observasi Prasiklus

Observasi prasiklus merupakan langkah awal sebelum melaksanakan siklus/tindakan yang dilakukan pada hari Rabu 4 Maret 2015. Kegiatan yang dilakukan pada prasiklus adalah wawancara dengan pendidik sejarah dan peserta didik kelas X MIA 4 di SMA Negeri 1 Gambiran dan observasi dengan pengamatan langsung pada saat proses pembelajaran sejarah. Aspek yang diamati pada prasiklus yaitu pendidik, peserta didik, proses pembelajaran (kreativitas) dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi prasiklus, selama proses pembelajaran berlangsung kelas cenderung didominasi oleh pendidik (*teacher centered*), pendidik masih menerapkan metode ceramah dan penugasan sehingga peserta didik pasif dan

hanya mendengarkan penjelasan pendidik dan membuat peserta didik kurang tertarik dengan pelajaran sejarah. Kurangnya rasa ingin tahu peserta didik menyebabkan peserta didik enggan untuk mengajukan pertanyaan, ketika pendidik memberikan pertanyaan peserta didik juga belum mampu untuk menanggapi pertanyaan tersebut. Kreativitas peserta didik pada kegiatan prasiklus masih kurang optimal dan kurang menonjol selama proses pembelajaran sejarah. Berdasarkan pengamatan, kreativitas peserta didik X MIA 4 masih kurang terasah dan terlatih. Indikator kreativitas yang diamati dalam observasi prasiklus yaitu: (1) mengajukan pertanyaan yang baik; (2) kemampuan pemecahan masalah; (3) memberikan banyak gagasan/ide; (4) menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak; (5) berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas. Pada indikator mengajukan pertanyaan yang baik peserta didik hanya menjadi pendengar dan cenderung pasif sehingga peserta didik menjadi kurang kreatif. Pada indikator kemampuan pemecahan masalah peserta didik kurang mampu untuk memecahkan permasalahan yang ada, terlihat pada saat pembelajaran peserta didik cenderung belum terampil dalam memberikan solusi dari sebuah permasalahan. Pada indikator memberikan banyak gagasan/ide peserta didik juga kurang kreatif, terlihat pada saat diberikan tugas peserta didik hanya menjawab apa yang ada di buku. Pada indikator menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak peserta didik cenderung pasif dan diam, terlihat bahwa peserta didik belum terampil dalam mengemukakan pendapat dan memberikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan. Peserta didik juga kurang bergairah dan berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas, hal ini dibuktikan banyak peserta didik yang tidak mengerjakan tugas dan tidak tepat waktu dalam mengumpulkan tugas yang ditentukan oleh pendidik.

Analisis hasil observasi kreativitas peserta didik pada prasiklus disajikan dalam tabel berikut.

Indikator Kreativitas Peserta Didik Prasiklus				
Mengajukan pertanyaan yang baik	Kemampuan pemecahan masalah	Memberikan banyak gagasan/ide	Menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak	Berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas
51,35%	53,84%	56,64%	56,64%	53,84%

Tabel 4.1 Kreativitas Peserta Didik Prasiklus (Sumber: Hasil Observasi Prasiklus)

Hasil observasi kreativitas prasiklus juga dapat disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4.1 Persentase Kreativitas Peserta Didik Prasiklus (Sumber: Hasil Observasi Prasiklus)

Berdasarkan tabel 4.1 dan gambar 4.1 dapat diketahui hasil persentase kreativitas peserta didik prasiklus. Hasil observasi pada saat proses pembelajaran peserta didik hanya menjadi pendengar dan cenderung pasif sehingga peserta didik menjadi kurang kreatif. Hal ini terbukti tidak adanya peserta didik dengan rentang amat baik dalam mengajukan pertanyaan yang baik, 9 peserta didik dengan rentang

baik, 21 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan 7 peserta didik dengan rentang kurang baik sehingga memperoleh persentase 51,35% dengan kriteria kurang kreatif. Pada indikator kemampuan pemecahan masalah tidak ada peserta didik dengan rentang amat baik, 11 peserta didik dengan rentang baik, 20 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan 6 peserta didik dengan rentang kurang baik sehingga memperoleh persentase 53,84% dengan kategori kurang kreatif. Pada indikator memberikan banyak gagasan/ide tidak ada peserta didik dengan rentang amat baik, 12 peserta didik dengan rentang baik, 20 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan 5 peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase 56,64% dengan kriteria kurang kreatif. Pada indikator menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak tidak ada peserta didik dengan rentang amat baik, 14 peserta didik dengan rentang baik, 17 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan 6 peserta didik dengan rentang kurang baik, sehingga memperoleh persentase 56,64% dengan kriteria kurang kreatif. Pada indikator berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas tidak ada peserta didik dengan rentang amat baik, 10 peserta didik dengan rentang baik, 20 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan 7 peserta didik dengan rentang kurang baik sehingga memperoleh persentase 53,84% dengan kriteria kurang kreatif. Berdasarkan rincian tersebut maka persentase secara klasikal kreativitas peserta didik pada prasiklus adalah 49,72% sehingga dinyatakan kurang kreatif (lihat lampiran E, hlm: 136).

Pembelajaran sejarah yang kurang memberikan kesempatan peserta didik untuk mengasah dan mengembangkan kreativitas yang dimilikinya menyebabkan kreativitas peserta didik kurang optimal sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal. Hasil belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah psikomotorik. Hasil belajar ranah kognitif dan afektif tidak diamati karena penelitian ini memfokuskan pada produk yang dihasilkan peserta didik dalam pembelajaran berbasis proyek. Hasil belajar yang dinilai dalam kegiatan prasiklus yaitu produk peserta didik berupa paper dari materi terkait. Produk tersebut kemudian diamati dengan menggunakan indikator penilaian produk yaitu: (1) sistematika

penulisan, (2) kelengkapan materi, (3) pengembangan gagasan pokok, (4) penggunaan sumber dan keakuratan sumber, (5) penarikan kesimpulan. Analisis hasil belajar yang telah dilakukan terhadap hasil belajar peserta didik prasiklus pada aspek psikomotorik disajikan dalam tabel berikut.

Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik Prasiklus				
Sistematika penulisan	Kelengkapan materi	Pengembangan gagasan pokok	Penggunaan sumber dan keakuratan sumber	Penarikan kesimpulan
54,05%	52,70%	54,72%	50,00%	53,37%

Tabel 4.2 Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik Prasiklus (Sumber: Hasil Studi Dokumen Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Pra Siklus)

Analisis hasil belajar yang telah dilakukan terhadap hasil belajar peserta didik prasiklus pada aspek psikomotorik berupa produk juga dapat disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4.2 Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik Prasiklus (Sumber: Hasil Studi Dokumen Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Pra Siklus)

Berdasarkan tabel 4.2 dan gambar 4.2 dapat diketahui hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik pada prasiklus. Hasil belajar aspek psikomotorik diperoleh dari studi dokumen yang telah dilakukan terhadap peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran. Hasil belajar yang dinilai dalam kegiatan prasiklus yaitu produk peserta didik berupa paper dari materi terkait. Berdasarkan hasil observasi prasiklus peserta didik belum kreatif dalam membuat produk yang baik, hal ini terlihat pada indikator sistematika penulisan bahwa tidak ada peserta didik dengan rentang amat baik, 12 peserta didik dengan rentang baik, 19 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan 6 peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase 54,05% dengan kriteria kurang kreatif; indikator kelengkapan materi tidak ada peserta didik dengan rentang amat baik, 12 peserta didik dengan rentang baik, 17 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan 8 peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase 52,70% dengan kriteria kurang kreatif; indikator pengembangan gagasan pokok tidak ada peserta didik dengan rentang amat baik, 13 peserta didik dengan rentang baik, 18 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan 6 peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase 54,72% dengan kriteria kurang kreatif; indikator penggunaan sumber dan keakuratan sumber tidak ada peserta didik dengan rentang amat baik, 9 peserta didik dengan rentang baik, 19 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan 9 peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase 50,00% dengan kriteria kurang kreatif; indikator penarikan kesimpulan tidak ada peserta didik dengan rentang amat baik, 13 peserta didik dengan rentang baik, 16 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan 8 peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase 53,37% dengan kriteria kurang kreatif. Berdasarkan rincian tersebut maka persentase secara klasikal kreativitas peserta didik pada prasiklus adalah 52,97% sehingga dinyatakan kurang kreatif (lihat lampiran F, hlm: 141).

Berdasarkan uraian di atas diperlukan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri

1 Gambiran dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk.

4.1.2 Hasil Penelitian Siklus I

Kegiatan siklus I dilaksanakan pada hari Rabu 18 Maret 2015 di kelas X MIA 4 SMA Negeri I Gambiran pada jam pelajaran ke III-IV berlangsung selama 4 x 45 menit dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk. Materi pokok yang dibahas pada siklus I adalah “menganalisis riwayat hidup dan peran Walisongo dalam menyebarkan Islam di Jawa”. Pelaksanaan siklus I dilakukan dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Tahap perencanaan merupakan tahap penyusunan rencana perbaikan pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan instrumen penilaian yang merupakan hasil diskusi peneliti dengan pendidik. Rencana perbaikan pembelajaran kemudian diterapkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sejarah di kelas X MIA 4 dalam pelaksanaan tindakan dengan metode pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan penilaian produk. Metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dilakukan selama dua pertemuan, setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 45 menit. Tahapan yang dilakukan pada pembelajaran siklus I dengan mengikuti langkah-langkah metode pembelajaran berbasis proyek.

Kegiatan observasi dibantu oleh lima orang observer. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disediakan. Observasi dilakukan untuk mengamati kreativitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, dan untuk mengetahui kendala-kendala yang muncul saat pelaksanaan tindakan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terjadi sedikit peningkatan kreativitas peserta didik dari prasiklus ke siklus I pada masing-masing indikator kreativitas meskipun belum optimal. Hasil analisis persentase kreativitas belajar peserta didik pada siklus I selama observasi disajikan dalam tabel berikut.

Kreativitas Peserta Didik Siklus I				
Mengajukan pertanyaan yang baik	Kemampuan pemecahan masalah	Memberikan banyak gagasan/ide	Menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak	Berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas
58,78%	59,45%	57,43%	59,45%	63,51%

Tabel 4.3 Kreativitas Peserta Didik Siklus I (Sumber: Hasil Observasi Siklus I)

Hasil analisis persentase kreativitas belajar peserta didik pada siklus I selama observasi juga dapat disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4.3 Persentase Kreativitas Peserta Didik Siklus I (Sumber: Hasil Observasi Penelitian Siklus I)

Berdasarkan tabel 4.3 dan gambar 4.3 dapat diketahui hasil persentase kreativitas peserta didik siklus I. Rincian persentase indikator kreativitas peserta didik dijabarkan sebagai berikut: pada indikator mengajukan pertanyaan yang baik tidak

ada peserta didik dengan rentang amat baik, 17 peserta didik dengan rentang baik, 16 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan 4 peserta didik dengan rentang kurang baik sehingga memperoleh persentase 58,78% dengan kriteria kurang kreatif; indikator kemampuan pemecahan masalah tidak ada peserta didik dengan rentang amat baik, 18 peserta didik dengan rentang baik, 15 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan 4 peserta didik dengan rentang kurang baik sehingga memperoleh persentase 59,45% dengan kategori kurang kreatif; indikator memberikan banyak gagasan/ide tidak ada peserta didik dengan rentang amat baik, 16 peserta didik dengan rentang baik, 16 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan 5 peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase 57,43% dengan kriteria kurang kreatif; indikator menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak tidak ada peserta didik dengan rentang amat baik, 18 peserta didik dengan rentang baik, 15 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan 4 peserta didik dengan rentang kurang baik, sehingga memperoleh persentase 59,45% dengan kriteria kurang kreatif; indikator berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas 2 peserta didik dengan rentang amat baik, 19 peserta didik dengan rentang baik, 13 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan 3 peserta didik dengan rentang kurang baik sehingga memperoleh persentase 63,51% dengan kriteria cukup kreatif. Berdasarkan rincian tersebut maka persentase secara klasikal kreativitas peserta didik pada siklus I adalah 59,86% sehingga dinyatakan kurang kreatif (lihat lampiran J.1, hlm: 255). Berdasarkan analisis tersebut terjadi peningkatan kreativitas belajar peserta didik dari pra siklus ke siklus I sebesar 10,14 % dari 49,72 % menjadi 59,86%.

Hasil belajar yang diperoleh melalui proses pembelajaran sejarah dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aspek psikomotorik pada produk yang dihasilkan peserta didik. Hasil belajar aspek kognitif tidak diukur karena penelitian ini berpusat pada produk yang dihasilkan peserta didik.

Aspek psikomotorik yang diukur adalah kreativitas peserta didik dalam membuat produk karya tulis sejarah. Pada siklus I aspek psikomotorik kreativitas

peserta didik dalam menghasilkan produk masih cenderung kurang kreatif. Indikator aspek psikomotorik yang dinilai disesuaikan dengan produk yang dihasilkan peserta didik yaitu berupa karya tulis meliputi (1) sistematika penulisan, (2) kelengkapan materi, (3) pengembangan gagasan pokok, (4) penggunaan sumber dan keakuratan sumber, dan (5) penarikan kesimpulan. Kendala yang dihadapi peserta didik pada aspek psikomotorik dikarenakan peserta didik belum terbiasa membuat karya tulis sejarah dengan metode penelitian sejarah sehingga produk yang dihasilkan masih kurang tepat. Hasil penelitian siklus I sudah lebih baik dibandingkan prasiklus meskipun peningkatannya belum optimal. Hasil analisis observasi aspek psikomotorik peserta didik pada siklus I disajikan dalam tabel berikut.

Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik Siklus I				
Sistematika penulisan	Kelengkapan materi	Pengembangan gagasan pokok	Penggunaan sumber dan keakuratan sumber	Penarikan kesimpulan
58,78%	56,76%	58,10%	57,43%	58,10%

Tabel 4.4 Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik Siklus I (Sumber: Hasil Studi Dokumen Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus I)

Hasil analisis observasi aspek psikomotorik peserta didik pada siklus I juga dapat disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4.4 Persentase Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus I (Sumber: Hasil Penelitian Siklus I)

Berdasarkan tabel 4.4 dan gambar 4.4 dapat diketahui hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik siklus I. Aspek psikomotorik yang diukur adalah kreativitas peserta didik membuat produk berupa karya tulis sejarah dari proyek yang telah diselesaikan peserta didik yaitu tentang “menganalisis riwayat hidup dan peran Walisongo dalam menyebarkan Islam di Jawa”. Hasil penelitian siklus I menunjukkan bahwa peserta didik masih banyak yang kurang memperhatikan sistematika penulisan karya tulis yang baik sehingga tulisan yang dihasilkan peserta didik masih belum rapi dan sistematis. Hal ini terbukti dari tidak adanya peserta didik dengan rentang amat baik pada indikator sistematika penulisan, 17 peserta didik dengan rentang baik, 16 peserta didik dengan rentang cukup baik dan 4 peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase sebesar 58,78% dengan kriteria kurang. Peserta didik kurang dilatih untuk membaca tentang pengetahuan sehingga peserta didik juga kurang mampu memberikan isi materi yang lengkap bahkan kurang relevan dengan permasalahan yang dibahas dalam karya tulis, hal ini

terbukti dari tidak adanya peserta didik dengan rentang amat baik pada indikator kelengkapan materi, 16 peserta didik dengan rentang baik, 15 peserta didik dengan rentang cukup baik dan 6 peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase sebesar 56,76% dengan kriteria kurang. Kreativitas peserta didik untuk menulis masih belum terlatih dan kurang terasah sehingga peserta didik kurang mampu menuangkan ide atau gagasan-gagasan dalam bentuk tulisan. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang mampu mengembangkan gagasan pokok dari permasalahan yang dibahas, terbukti dari tidak adanya peserta didik dengan rentang amat baik pada indikator pengembangan gagasan pokok, 16 peserta didik dengan rentang baik, 17 peserta didik dengan rentang cukup baik dan 4 peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase sebesar 58,10% dengan kriteria kurang kreatif. Keterampilan peserta didik dalam menggunakan sumber sebagai rujukan menulis karya tulis juga masih rendah. Peserta didik hanya terpaku pada sumber buku siswa sejarah yang diberikan oleh sekolah dan internet yang tidak akurat, sehingga produk yang dihasilkan belum maksimal, hal ini terlihat dari tidak adanya peserta didik dengan rentang amat baik pada indikator penggunaan sumber dan keakuratan sumber, 16 peserta didik dengan rentang baik, 17 peserta didik dengan rentang cukup baik dan 4 peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase sebesar 57,43% dengan kriteria kurang. Peserta didik juga kurang mampu memahami materi secara keseluruhan sehingga peserta didik kurang kreatif dalam menarik kesimpulan dari materi yang telah dibahas, hal ini terlihat dari tidak adanya peserta didik dengan rentang amat baik pada indikator penarikan kesimpulan, 18 peserta didik dengan rentang baik, 13 peserta didik dengan rentang cukup baik dan 6 peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase sebesar 58,10% dengan kriteria kurang. Berdasarkan rincian tersebut maka persentase secara klasikal hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik pada siklus I adalah 57,70% sehingga dinyatakan kurang (lihat lampiran L.1, hlm: 273). Aspek psikomotorik dari prasiklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 4,73% dari 52,97% menjadi 57,70%

Selanjutnya peneliti dan pendidik melakukan tahap refleksi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang terdapat pada pelaksanaan siklus I. Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada siklus I ini masih terdapat kendala-kendala yang terjadi meskipun dalam pelaksanaan pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran prasiklus.

Berdasarkan hasil observasi terdapat beberapa kendala yang ditemui dalam pelaksanaan siklus I diantaranya yaitu : (1) pendidik masih banyak memberikan ceramah di awal pembelajaran, (2) pendidik kurang memberikan pertanyaan untuk menggali pemahaman peserta didik, (3) pendidik kurang membimbing peserta didik dalam memecahkan masalah terkait dengan materi sehingga kelas kurang kondusif, (4) pendidik bersama peserta didik belum mengungkap pengalaman dalam proses perencanaan hingga penyelesaian tugas proyek (lihat lampiran I.1, hlm 252). Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Nur Ahmadi, S.Pd selaku pendidik mata pelajaran Sejarah, pendidik masih kesulitan dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek. Pendidik mengungkapkan bahwa beberapa peserta didik belum dapat mengungkapkan ide-ide yang lebih banyak (lihat lampiran D.7, hlm 133).

Kelebihan penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk di kelas X MIA 4 pada siklus I yaitu peserta didik sudah terlibat aktif untuk merencanakan tugas dan berusaha memecahkan masalah yang diwujudkan dalam bentuk produk. Namun masih belum yang maksimal sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus II. Beberapa kelemahan penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk di kelas X MIA 4 pada siklus I yaitu peserta didik pada saat merencanakan hingga menyelesaikan proyek terlihat masih kebingungan. Pada saat pembagian materi/topik peserta didik masih sulit dikendalikan dan masih ramai. Beberapa peserta didik ketika diberikan pertanyaan oleh pendidik terlihat belum mampu dan masih takut menjawab pertanyaan tersebut. Ketika berdiskusi hanya beberapa peserta didik saja yang memberikan gagasan/ide, banyak peserta didik yang melakukan hal diluar konteks pembelajaran seperti berbicara dengan teman lainnya dan bermain *handphone*. Pada saat presentasi hasil proyek ada beberapa peserta didik

yang tidak memperhatikan, dan hanya peserta didik tertentu yang terlibat aktif dalam diskusi. Selain itu peserta didik belum mampu memberikan kesimpulan dan mengemukakan pengalaman dalam menyelesaikan proyek. Hal ini terjadi karena pendidik dan peserta didik masih pertama kali menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk sehingga belum terbiasa. Untuk memperbaiki kondisi tersebut dan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik yang akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik maka perlu dilaksanakan siklus II.

4.1.3 Hasil Penelitian Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu 8 April 2015 di kelas X MIA 4 SMA Negeri I Gambiran pada jam pelajaran ke III-IV berlangsung selama 4 x 45 menit dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk. Materi pokok yang dibahas pada siklus II adalah “menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan Islam di Sumatera dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini”. Pelaksanaan siklus II dilakukan dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Tahap perencanaan merupakan tahap penyusunan rencana perbaikan pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan instrumen penilaian yang merupakan hasil diskusi peneliti dengan pendidik. Rencana perbaikan pembelajaran kemudian diterapkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sejarah di kelas X MIA 4 dalam pelaksanaan tindakan dengan metode pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan penilaian produk. Metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dilakukan selama dua pertemuan, setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 45 menit. Tahapan yang dilakukan pada pembelajaran siklus II dengan mengikuti langkah-langkah metode pembelajaran berbasis proyek.

Kegiatan observasi dibantu oleh lima orang observer. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disediakan. Observasi dilakukan

untuk mengamati kreativitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, dan untuk mengetahui kendala-kendala yang muncul saat pelaksanaan tindakan. Hasil analisis persentase kreativitas belajar peserta didik pada siklus II selama observasi disajikan dalam tabel berikut.

Kreativitas Peserta Didik Siklus II				
Mengajukan pertanyaan yang baik	Kemampuan pemecahan masalah	Memberikan banyak gagasan/ide	Menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak	Berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas
68,91%	68,24%	68,24%	66,89%	70,56%

Tabel 4.5 Kreativitas Peserta Didik Siklus II (Sumber: Hasil Observasi Siklus II)

Hasil analisis persentase kreativitas belajar peserta didik pada siklus II selama observasi juga dapat disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4.5 Persentase Kreativitas Peserta Didik Siklus II (Sumber: Hasil Observasi Penelitian Siklus II)

Berdasarkan tabel 4.5 dan gambar 4.5 dapat diketahui hasil persentase kreativitas peserta didik siklus II. Rincian persentase indikator kreativitas peserta

didik dijabarkan sebagai berikut: pada indikator mengajukan pertanyaan yang baik 6 peserta didik dengan rentang amat baik, 17 peserta didik dengan rentang baik, 13 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan 1 peserta didik dengan rentang kurang baik sehingga memperoleh persentase 68,91% dengan kriteria cukup kreatif; indikator kemampuan pemecahan masalah 5 peserta didik dengan rentang amat baik, 17 peserta didik dengan rentang baik, 15 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan tidak ada peserta didik dengan rentang kurang baik sehingga memperoleh persentase 68,24% dengan kategori cukup kreatif; indikator memberikan banyak gagasan/ide 4 peserta didik dengan rentang amat baik, 19 peserta didik dengan rentang baik, 14 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan tidak ada peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase 68,24% dengan kriteria cukup kreatif; indikator menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak 4 peserta didik dengan rentang amat baik, 17 peserta didik dengan rentang baik, 16 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan tidak ada peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase 66,89% dengan kriteria cukup kreatif; indikator berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas 5 peserta didik dengan rentang amat baik, 21 peserta didik dengan rentang baik, 11 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan tidak ada peserta didik dengan rentang kurang baik sehingga memperoleh persentase 70,56% dengan kriteria kreatif. Berdasarkan rincian tersebut maka persentase secara klasikal kreativitas peserta didik pada siklus II adalah 68,91% sehingga dinyatakan cukup kreatif (lihat lampiran J.2, hlm: 261). Berdasarkan analisis tersebut terjadi peningkatan kreativitas belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II sebesar 9,05% dari 59,86% menjadi 68,91%.

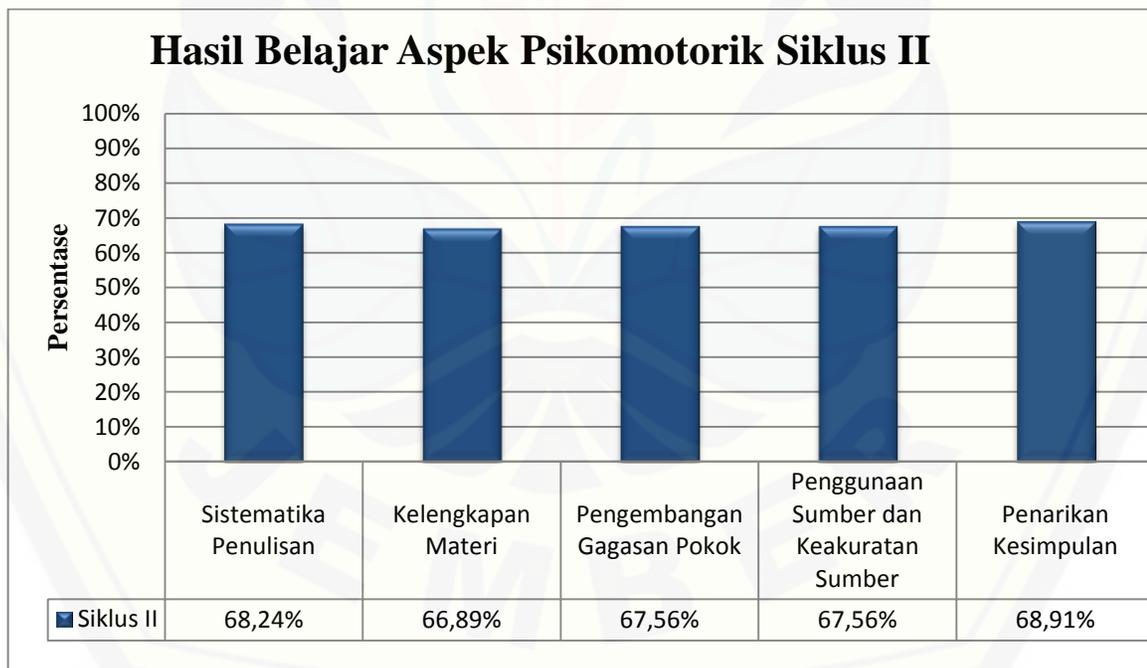
Hasil belajar yang diperoleh melalui proses pembelajaran sejarah dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aspek psikomotorik yang menekankan pada produk yang dihasilkan peserta didik. Aspek psikomotorik yang diukur adalah kreativitas peserta didik dalam membuat produk berupa karya tulis sejarah. Pada siklus II aspek psikomotorik kreativitas peserta didik dalam

menghasilkan produk sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I meskipun belum optimal. Peserta didik mulai mengerti dengan sistematika pembuatan produk karya tulis sejarah sehingga kreativitas peserta didik dinyatakan cukup kreatif. Hasil analisis observasi aspek psikomotorik peserta didik pada siklus II disajikan dalam tabel berikut.

Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik Siklus II				
Sistematika penulisan	Kelengkapan materi	Pengembangan gagasan pokok	Penggunaan sumber dan keakuratan sumber	Penarikan kesimpulan
68,24%	66,89%	67,56%	67,56%	68,91%

Tabel 4.6 Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik Siklus II (Sumber: Hasil Studi Dokumen Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus II)

Hasil analisis observasi aspek psikomotorik peserta didik pada siklus II juga dapat disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4.6 Persentase Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus II (Sumber: Hasil Penelitian Siklus II)

Berdasarkan tabel 4.6 dan gambar 4.6 dapat diketahui hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik siklus II. Aspek psikomotorik yang diukur adalah kreativitas peserta didik membuat produk berupa karya tulis sejarah dari proyek yang telah diselesaikan peserta didik yaitu tentang “menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan Islam di Sumatera dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini”. Indikator aspek psikomotorik yang dinilai meliputi (1) sistematika penulisan, (2) kelengkapan materi, (3) pengembangan gagasan pokok, (4) penggunaan sumber dan keakuratan sumber, dan (5) penarikan kesimpulan. Hasil penelitian siklus II menunjukkan bahwa peserta didik sudah mampu membuat karya tulis sejarah yang baik dibandingkan dengan siklus I meskipun belum maksimal. Rincian persentase hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik pada siklus II adalah sebagai berikut: pada indikator sistematika penulisan 5 peserta didik dengan rentang amat baik, 17 peserta didik dengan rentang baik, 15 peserta didik dengan rentang cukup baik dan tidak ada peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase sebesar 68,24% dengan kriteria cukup kreatif; pada indikator kelengkapan materi 4 peserta didik dengan rentang amat baik, 17 peserta didik dengan rentang baik, 16 peserta didik dengan rentang cukup baik dan tidak ada peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase sebesar 66,89% dengan kriteria cukup kreatif; pada indikator pengembangan gagasan pokok, 3 peserta didik dengan rentang amat baik, 20 peserta didik dengan rentang baik, 14 peserta didik dengan rentang cukup baik dan tidak ada peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase sebesar 67,56% dengan kriteria cukup kreatif; pada indikator penggunaan sumber dan keakuratan sumber 4 peserta didik dengan rentang amat baik, 18 peserta didik dengan rentang baik, 14 peserta didik dengan rentang cukup baik dan 1 peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase sebesar 67,56% dengan kriteria cukup kreatif; pada indikator penarikan kesimpulan 5 peserta didik dengan rentang amat baik, 18 peserta didik dengan rentang baik, 14 peserta didik dengan rentang cukup baik dan tidak ada peserta didik

dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase sebesar 68,91% dengan kriteria cukup kreatif. Berdasarkan rincian tersebut maka persentase secara klasikal hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik pada siklus II adalah 67,83% sehingga dinyatakan cukup kreatif (lihat lampiran L.2, hlm: 278). Berdasarkan analisis tersebut terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik aspek psikomotorik dari siklus I ke siklus II sebesar 10,13% dari 57,70% menjadi 67,83%.

Selanjutnya peneliti dan pendidik melakukan tahap refleksi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang terdapat pada pelaksanaan siklus II. Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada siklus II sudah terlaksana dengan baik dibandingkan dengan pelaksanaan siklus I, akan tetapi masih terdapat beberapa kendala yang perlu diatasi. Berdasarkan hasil observasi terdapat beberapa kendala yang dihadapi pada siklus II diantaranya yaitu: (1) pendidik kurang mampu memberikan pertanyaan untuk menggali pemahaman peserta didik, (2) pendidik lebih lagi membimbing peserta didik dalam memecahkan masalah terkait dengan materi (lihat lampiran I.2, hlm 253).

Kelebihan penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada siklus II yaitu antara pendidik dan peserta didik sudah mampu berkolaborasi dengan cukup baik dibandingkan siklus I. Hal ini terlihat adanya peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Pendidik juga secara baik telah memberikan pertanyaan untuk menggali pemahaman peserta didik dan menjelaskan aturan dalam tugas proyek. Peserta didik sudah cukup baik dalam mengajukan pertanyaan yang baik dan memberikan gagasan/ide pada saat berdiskusi. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas X MIA 4, peserta didik lebih mudah untuk memahami dan menerima materi dengan peserta didik lain. Peserta didik juga cukup aktif memecahkan masalah yang diwujudkan dalam bentuk proyek menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek (lihat lampiran D.8, hlm: 135).

Beberapa kekurangan dari pelaksanaan siklus II yaitu ada beberapa peserta didik yang tidak fokus terhadap tugas proyek yang telah diberikan, beberapa peserta didik masih terlihat ramai pada saat pembagian kelompok. Pendidik dan peserta didik

masih belum optimal dalam mengungkap pengalaman dalam proses perencanaan hingga penyelesaian tugas proyek. Untuk mencapai peningkatan kreativitas dan hasil belajar psikomotorik maka perlu dilakukan perbaikan siklus II yang akan dilaksanakan pada siklus III.

4.1.4 Hasil Penelitian Siklus III

Siklus III dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 6 Mei 2015 di kelas X MIA 4 SMA Negeri I Gambiran pada jam pelajaran ke III-IV berlangsung selama 4 x 45 menit dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk. Materi pokok yang dibahas pada siklus III adalah “menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan Islam di Jawa dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini”. Pelaksanaan siklus III dilakukan dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Tahap perencanaan merupakan tahap penyusunan rencana perbaikan pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan instrumen penilaian yang merupakan hasil diskusi peneliti dengan pendidik. Rencana perbaikan pembelajaran kemudian diterapkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sejarah di kelas X MIA 4 dalam pelaksanaan tindakan dengan metode pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan penilaian produk. Metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dilakukan selama dua pertemuan, setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 45 menit. Tahapan yang dilakukan pada pembelajaran siklus III dengan mengikuti langkah-langkah metode pembelajaran berbasis proyek.

Kegiatan observasi dibantu oleh lima orang observer. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disediakan. Observasi dilakukan untuk mengamati kreativitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, dan untuk mengetahui kendala-kendala yang muncul saat pelaksanaan tindakan. Hasil analisis persentase kreativitas belajar peserta didik pada siklus III selama observasi disajikan dalam tabel berikut.

Kreativitas Peserta Didik Siklus III				
Mengajukan pertanyaan yang baik	Kemampuan pemecahan masalah	Memberikan banyak gagasan/ide	Menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak	Berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas
77,70%	77,02%	77,02%	78,37%	80,40%

Tabel 4.7 Kreativitas Peserta Didik Siklus III (Sumber: Hasil Observasi Siklus III)

Hasil analisis persentase kreativitas belajar peserta didik pada siklus III selama observasi juga dapat disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4.7 Persentase Kreativitas Peserta Didik Siklus III (Sumber: Hasil Observasi Penelitian Siklus III)

Berdasarkan tabel 4.7 dan gambar 4.7 dapat diketahui hasil persentase kreativitas peserta didik siklus III. Rincian persentase indikator kreativitas peserta didik dijabarkan sebagai berikut: pada indikator mengajukan pertanyaan yang baik 10 peserta didik dengan rentang amat baik, 21 peserta didik dengan rentang baik, 6 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan tidak ada peserta didik dengan rentang

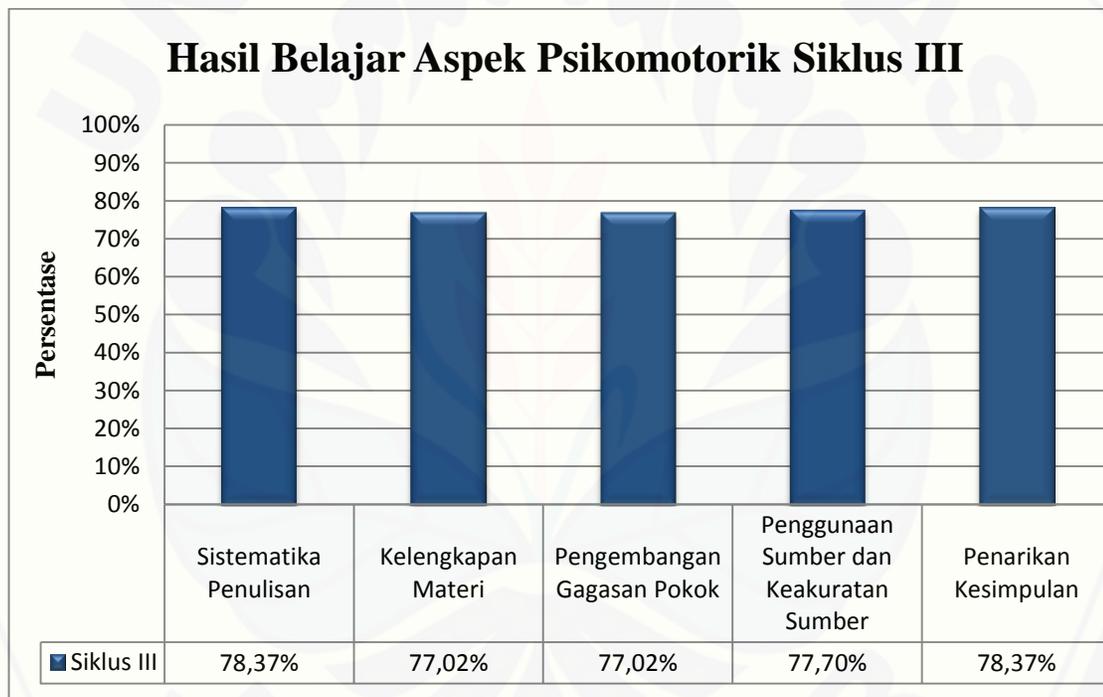
kurang baik sehingga memperoleh persentase 77,70% dengan kriteria kreatif; indikator kemampuan pemecahan masalah 9 peserta didik dengan rentang amat baik, 22 peserta didik dengan rentang baik, 6 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan tidak ada peserta didik dengan rentang kurang baik sehingga memperoleh persentase 77,02% dengan kategori kreatif; indikator memberikan banyak gagasan/ide 9 peserta didik dengan rentang amat baik, 22 peserta didik dengan rentang baik, 6 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan tidak ada peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase 77,02% dengan kriteria kreatif; indikator menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak 10 peserta didik dengan rentang amat baik, 22 peserta didik dengan rentang baik, 5 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan tidak ada peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase 78,37% dengan kriteria kreatif; indikator berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas 11 peserta didik dengan rentang amat baik, 23 peserta didik dengan rentang baik, 3 peserta didik dengan rentang cukup baik, dan tidak ada peserta didik dengan rentang kurang baik sehingga memperoleh persentase 80,40% dengan kriteria kreatif. Berdasarkan rincian tersebut maka persentase secara klasikal kreativitas peserta didik pada siklus III adalah 78,51 % sehingga dinyatakan kreatif (lihat lampiran J.3, hlm: 266). Berdasarkan analisis tersebut terjadi peningkatan kreativitas belajar peserta didik dari siklus II ke siklus III sebesar 9,60 % dari 68,91% menjadi 78,51%.

Hasil belajar yang diperoleh melalui proses pembelajaran sejarah dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aspek psikomotorik yang menekankan pada produk yang dihasilkan peserta didik. Aspek psikomotorik yang diukur adalah kreativitas peserta didik dalam membuat produk berupa karya tulis sejarah. Pada siklus III aspek psikomotorik kreativitas peserta didik dalam menghasilkan produk sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus II. Peserta didik mulai mengerti dengan sistematis pembuatan produk karya tulis sejarah sehingga kreativitas peserta didik dinyatakan kreatif. Hasil analisis observasi aspek psikomotorik peserta didik pada siklus III dapat disajikan dalam tabel berikut.

Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik Siklus III				
Sistematika penulisan	Kelengkapan materi	Pengembangan gagasan pokok	Penggunaan sumber dan keakuratan sumber	Penarikan kesimpulan
78,37%	77,02%	77,02%	77,70%	78,37%

Tabel 4.8 Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik Siklus III (Sumber: Hasil Studi Dokumen Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus III)

Hasil analisis observasi aspek psikomotorik peserta didik pada siklus III juga dapat disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4.8 Persentase Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus III (Sumber: Hasil Penelitian Siklus III)

Berdasarkan tabel 4.8 dan gambar 4.8 dapat diketahui hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik siklus III. Aspek psikomotorik yang diukur adalah kreativitas peserta didik membuat produk berupa karya tulis sejarah dari proyek yang telah diselesaikan peserta didik yaitu tentang “menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan Islam di Jawa dan

menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini”. Indikator aspek psikomotorik yang dinilai meliputi (1) sistematika penulisan, (2) kelengkapan materi, (3) pengembangan gagasan pokok, (4) penggunaan sumber dan keakuratan sumber, dan (5) penarikan kesimpulan. Rincian persentase hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik pada siklus III adalah sebagai berikut: pada indikator sistematika penulisan 12 peserta didik dengan rentang amat baik, 18 peserta didik dengan rentang baik, 7 peserta didik dengan rentang cukup baik dan tidak ada peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase sebesar 78,37% dengan kriteria kreatif; pada indikator kelengkapan materi 8 peserta didik dengan rentang amat baik, 24 peserta didik dengan rentang baik, 5 peserta didik dengan rentang cukup baik dan tidak ada peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase sebesar 77,02% dengan kriteria kreatif; pada indikator pengembangan gagasan pokok, 9 peserta didik dengan rentang amat baik, 22 peserta didik dengan rentang baik, 6 peserta didik dengan rentang cukup baik dan tidak ada peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase sebesar 77,02% dengan kriteria kreatif; pada indikator penggunaan sumber dan keakuratan sumber 11 peserta didik dengan rentang amat baik, 19 peserta didik dengan rentang baik, 7 peserta didik dengan rentang cukup baik dan tidak ada peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase sebesar 77,70% dengan kriteria kreatif; pada indikator penarikan kesimpulan 12 peserta didik dengan rentang amat baik, 18 peserta didik dengan rentang baik, 7 peserta didik dengan rentang cukup baik dan tidak ada peserta didik dengan rentang kurang baik dan memperoleh persentase sebesar 78,37% dengan kriteria kreatif. Berdasarkan rincian tersebut maka persentase secara klasikal hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik pada siklus III adalah 77,70% sehingga dinyatakan kreatif (lihat lampiran L.3, hlm: 283). Berdasarkan analisis tersebut terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik aspek psikomotorik dari siklus II ke siklus III sebesar 9,87% dari 67,83% menjadi 77,70%.

Selanjutnya peneliti dan pendidik melakukan tahap refleksi yang dilakukan sebagai bahan evaluasi atas tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus III.

Berdasarkan hasil observasi, pendidik sudah mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk sesuai dengan langkah-langkah metode pembelajaran berbasis proyek dan penilaian produk. Pendidik sudah baik dalam memberikan pertanyaan esensial untuk menggali pemahaman peserta didik. Pendidik mampu membimbing peserta didik membentuk beberapa kelompok untuk memecahkan masalah terkait dengan materi yang disampaikan. Selain itu pendidik baik dalam membimbing peserta didik dalam diskusi dan presentasi hasil proyek yang telah diselesaikan. Pendidik telah mampu mendorong peserta didik untuk mengungkap pengalaman dalam proses perencanaan hingga penyelesaian proyek (lihat lampiran I.3, hlm: 254). Peserta didik dalam pembelajaran ini terlibat secara penuh dan dilatih untuk terampil dan kreatif sehingga peserta didik memiliki keberanian untuk memberikan pertanyaan yang baik selama diskusi. Peserta didik mampu untuk memecahkan permasalahan dan memberikan banyak gagasan/ide. Peserta didik berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas. Aktivitas peserta didik menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk mampu meningkatkan kreativitas peserta didik dibandingkan dengan metode yang konvensional. Berdasarkan hasil refleksi pelaksanaan siklus III menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta sejarah peserta didik di kelas XMIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat diketahui kreativitas dan hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran pada prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada kegiatan prasiklus terlihat bahwa kreativitas dan hasil belajar peserta didik cenderung rendah, hal tersebut dibuktikan dengan persentase dari masing-masing indikator kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Peserta didik cenderung pasif dan kurang kreatif sehingga perlu diberikan alternatif berupa metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk. Pada siklus I pendidik menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk. Hasil observasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan

dalam aktivitas pembelajaran di kelas, terlihat dari adanya peningkatan persentase pada tiap-tiap indikator kreativitas dan hasil belajar peserta didik meskipun belum optimal. Namun kreativitas dan hasil belajar peserta didik masih dalam kriteria rendah dan selama pembelajaran masih terdapat beberapa kendala yang dijumpai dalam pelaksanaan siklus I. Hal ini dikarenakan baik pendidik maupun peserta didik masih belum terbiasa menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Pelaksanaan siklus II sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Kendala-kendala yang dihadapi dalam siklus I dapat diatasi oleh pendidik. Kreativitas dan hasil belajar peserta didik juga terjadi peningkatan dengan kriteria cukup kreatif namun belum memenuhi target yang diinginkan yaitu mencapai kriteria kreatif sehingga perlu dilaksanakan siklus III. Pada siklus III baik pendidik maupun peserta didik sangat baik dalam melaksanakan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk. Kreativitas dan hasil belajar peserta didik sudah mencapai kriteria yang diinginkan yaitu kreatif.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk di kelas X MIA 4 dilaksanakan sebanyak 3 siklus untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Setelah dilaksanakan 3 tahapan siklus, data yang diperoleh kemudian dianalisis selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan akan dibahas sebagai berikut.

4.2.1 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran dengan Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Penilaian Produk dalam Pembelajaran Sejarah

Peningkatan kreativitas peserta didik melalui penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk per siklus dapat dilihat dari masing-masing indikator berikut: (1) mengajukan pertanyaan yang baik, (2) kemampuan pemecahan masalah, (3) memberikan banyak gagasan/ide, (4) menanggapi dan memberi jawaban

lebih banyak, (5) berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas. Berikut hasil peningkatan indikator masing-masing kreativitas peserta didik.

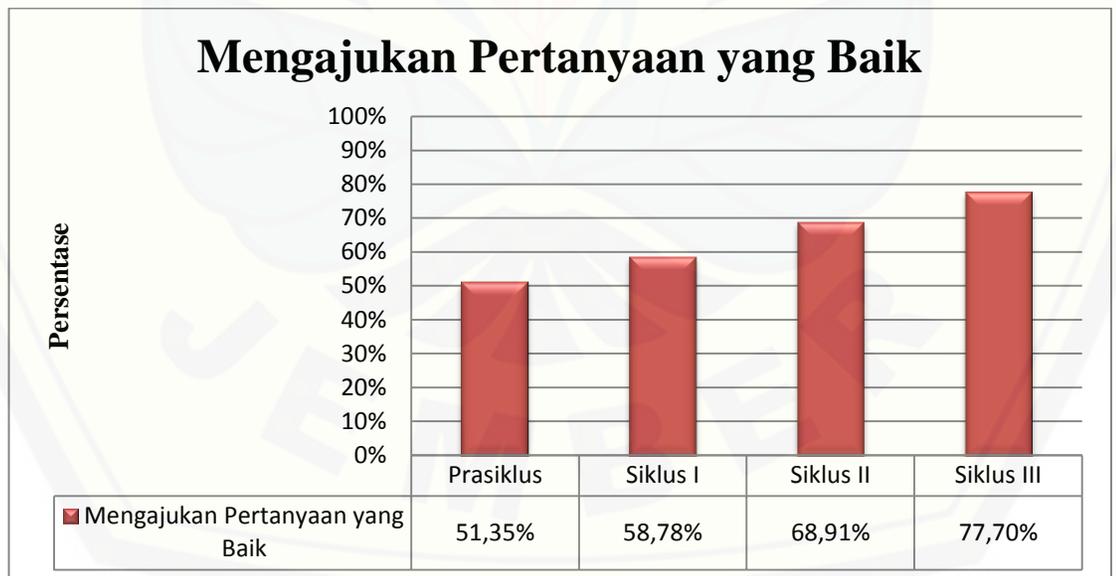
a. Indikator Mengajukan Pertanyaan yang Baik

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan pada prasiklus, siklus I, II dan III hasil analisis data kreativitas peserta didik dengan indikator mengajukan pertanyaan yang baik disajikan dalam tabel berikut.

Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Indikator Mengajukan Pertanyaan yang Baik								
Pra siklus	Siklus I	Peningkatan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan	Siklus II	Siklus III	Peningkatan
51,35 %	58,78%	7,43%	58,78 %	68,91 %	10,13%	68,91%	77,70 %	8,79%

Tabel 4.9 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik pada Indikator Mengajukan Pertanyaan yang Baik (Sumber: Hasil Penelitian Pra Siklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III)

Hasil analisis data pada prasiklus, siklus I, II dan III terhadap kreativitas peserta didik dengan indikator mengajukan pertanyaan yang baik juga dapat disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4.9 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik pada Indikator Mengajukan Pertanyaan yang Baik (Sumber: Hasil analisis data Prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III)

Berdasarkan tabel 4.9 dan gambar 4.9 dapat diketahui hasil analisis data kreativitas peserta didik yaitu terdapat peningkatan indikator mengajukan pertanyaan yang baik. Berdasarkan observasi pada prasiklus memperoleh persentase 51,35% dengan kriteria kurang kreatif, pada siklus I meningkat sebesar 7,43% menjadi 58,78% dengan kriteria kurang kreatif, pada siklus II meningkat sebesar 10,39% sehingga menjadi 68,91% dengan kriteria cukup kreatif, pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 8,79% menjadi 77,70% dengan kriteria kreatif. Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk terbukti dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mengajukan pertanyaan yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sani (2014: 175) bahwa metode pembelajaran berbasis proyek memungkinkan peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar saintifik termasuk kegiatan bertanya. Metode pembelajaran berbasis proyek mempersyaratkan peserta didik harus mampu secara cepat memperoleh informasi melalui sumber-sumber informasi, sehingga keterampilan peserta didik untuk mencari dan memperoleh informasi meningkat (Moursund dalam Wena, 2011: 147). Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas peserta didik yang ditunjukkan dengan indikator mengajukan pertanyaan yang baik melalui metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada siklus I, II, dan III.

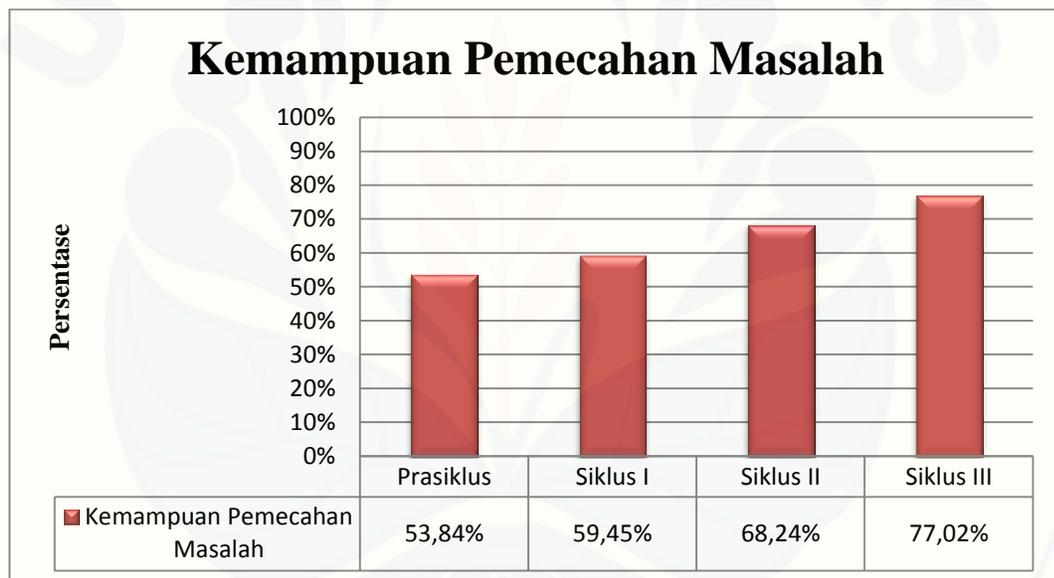
b. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan pada prasiklus, siklus I, II dan III hasil analisis data kreativitas peserta didik dengan indikator kemampuan pemecahan masalah disajikan dalam tabel berikut.

Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah								
Pra siklus	Siklus I	Peningkatan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan	Siklus II	Siklus III	Peningkatan
53,84 %	59,45 %	5,61%	59,45%	68,24%	8,79%	68,24 %	77,02%	8,78%

Tabel 4.10 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik pada Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah (Sumber: Hasil Penelitian Prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III)

Hasil analisis data pada prasiklus, siklus I, II dan III terhadap kreativitas peserta didik dengan indikator kemampuan pemecahan masalah juga dapat disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4.10 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik pada Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah (Sumber: Hasil analisis data prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III)

Berdasarkan tabel 4.10 dan gambar 4.10 dapat diketahui hasil analisis data kreativitas peserta didik yaitu terdapat peningkatan indikator kemampuan pemecahan masalah. Berdasarkan observasi pada prasiklus memperoleh persentase 53,84%, pada siklus I meningkat 5,61% sehingga memperoleh persentase 59,45% dengan kriteria kurang kreatif, pada siklus II meningkat sebesar 8,79% sehingga menjadi 68,24%

dengan kriteria cukup kreatif, pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 8,79% menjadi 77,02% dengan kriteria kreatif. Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk terbukti dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam kemampuan pemecahan masalah. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sani (2014: 172) bahwa metode pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk memecahkan permasalahan. Melalui pembelajaran berbasis proyek peserta didik dilatih untuk melakukan analisis terhadap permasalahan, kemudian melakukan eksplorasi, mengumpulkan informasi, interpretasi, dan penilaian dalam mengerjakan proyek yang terkait dengan permasalahan yang dikaji. Hasil pemecahan dari permasalahan yang dikaji akan diwujudkan dalam bentuk produk. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas peserta didik yang ditunjukkan dengan indikator kemampuan pemecahan masalah melalui metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada siklus I, II, dan III.

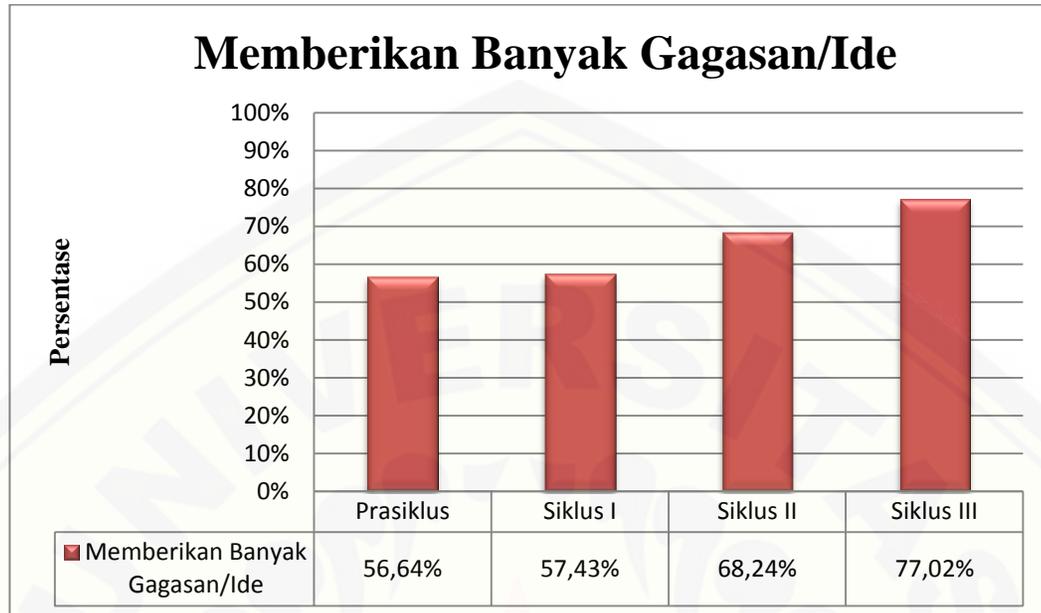
c. Indikator Memberikan Banyak Gagasan/Ide

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan pada prasiklus, siklus I, II dan III hasil analisis data kreativitas peserta didik dengan indikator memberikan banyak gagasan/ide disajikan dalam tabel berikut.

Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Indikator Memberikan Banyak Gagasan/Ide								
Pra siklus	Siklus I	Peningkatan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan	Siklus II	Siklus III	Peningkatan
56,64 %	57,43 %	0,79%	57,43 %	68,24 %	10,81 %	68,24 %	77,02 %	8,78%

Tabel 4.11 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik pada Indikator Memberikan Banyak Gagasan/Ide (Sumber: Hasil Penelitian Prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III)

Hasil analisis data pada prasiklus siklus I, II dan III terhadap kreativitas peserta didik dengan indikator memberikan banyak gagasan/ide juga dapat disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4.11 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik pada Indikator Memberikan Banyak Gagasan/Ide (Sumber: Hasil analisis data prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III)

Berdasarkan tabel 4.11 dan gambar 4.11 dapat diketahui hasil analisis data kreativitas peserta didik yaitu terdapat peningkatan indikator memberikan banyak gagasan/ide. Berdasarkan observasi pada prasiklus memperoleh persentase 56,64%. Pada siklus I meningkat 0,79% dan memperoleh persentase 57,43% dengan kriteria kurang kreatif, pada siklus II meningkat sebesar 10,81% sehingga menjadi 68,24% dengan kriteria cukup kreatif, pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 8,78% menjadi 77,02% dengan kriteria kreatif. Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk terbukti dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam memberikna banyak gagasan/ide. Hal ini sesuai dengan penelitian Rais (2010:13) bahwa metode pembelajaran berbasis proyek sebagai metode pembelajaran yang berusaha memberikan kemandirian bagi peserta didik dalam membentuk tim proyek untuk merumuskan ide dan gagasan secara berkelompok dan melaporkan gagasan proyek melalui presentasi kelompok. Metode pembelajaran berbasis proyek dapat dipandang sebagai salah satu metode penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong peserta didik mengkonstruk pengetahuan dan keterampilan secara

personal yang diwujudkan dengan menyampaikan ide, mendengarkan ide-ide orang lain, dan merefleksikan ide diri sendiri. Proyek dalam metode pembelajaran berbasis proyek dibangun berdasarkan ide-ide peserta didik sebagai bentuk alternatif pemecahan masalah tertentu. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas peserta didik yang ditunjukkan dengan indikator memberikan banyak gagasan/ide melalui metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada siklus I, II, dan III.

d. Indikator Menanggapi dan Memberi Jawaban Lebih Banyak

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan pada prasiklus, siklus I, II dan III hasil analisis data kreativitas peserta didik dengan indikator menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak disajikan dalam tabel berikut.

Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Indikator Menanggapi dan Memberi Jawaban Lebih Banyak								
Pra siklus	Siklus I	Peningkatan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan	Siklus II	Siklus III	Peningkatan
56,64 %	59,45 %	2,81%	59,45 %	66,89 %	7,44%	66,89 %	78,37%	11,48%

Tabel 4.12 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik pada Indikator Menanggapi dan Memberi Jawaban Lebih Banyak (Sumber: Hasil Penelitian Prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III)

Hasil analisis data pada prasiklus, siklus I, II dan III terhadap kreativitas peserta didik dengan indikator menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak juga dapat disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4.12 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik pada Indikator Menanggapi dan Memberi Jawaban Lebih Banyak (Sumber: Hasil analisis data siklus I, siklus II, dan siklus III)

Berdasarkan tabel 4.12 dan gambar 4.12 dapat diketahui hasil analisis data kreativitas peserta didik yaitu terdapat peningkatan indikator menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak. Berdasarkan observasi pada prasiklus memperoleh persentase 56,64%. Pada siklus I meningkat sebesar 2,81% dan memperoleh persentase 59,45% dengan kriteria kurang kreatif, pada siklus II meningkat sebesar 7,44% sehingga menjadi 66,89% dengan kriteria cukup kreatif, pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 11,48% menjadi 78,37% dengan kriteria kreatif. Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk terbukti dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak. Hal ini sesuai dengan pendapat Stripling (dalam Sani, 2014: 174) bahwa metode pembelajaran berbasis proyek akan dapat mengarahkan peserta didik untuk menginvestigasi ide dan mengeksplorasi pertanyaan penting. Melalui menanggapi pertanyaan atau masalah-masalah dapat menimbulkan suatu konflik konseptual yang

merangsang peserta didik untuk memberikan jawaban lebih banyak dan bekerja dalam melaksanakan tugas (Slameto, 2010: 177).

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas peserta didik yang ditunjukkan dengan indikator menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak melalui metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada siklus I, II, dan III.

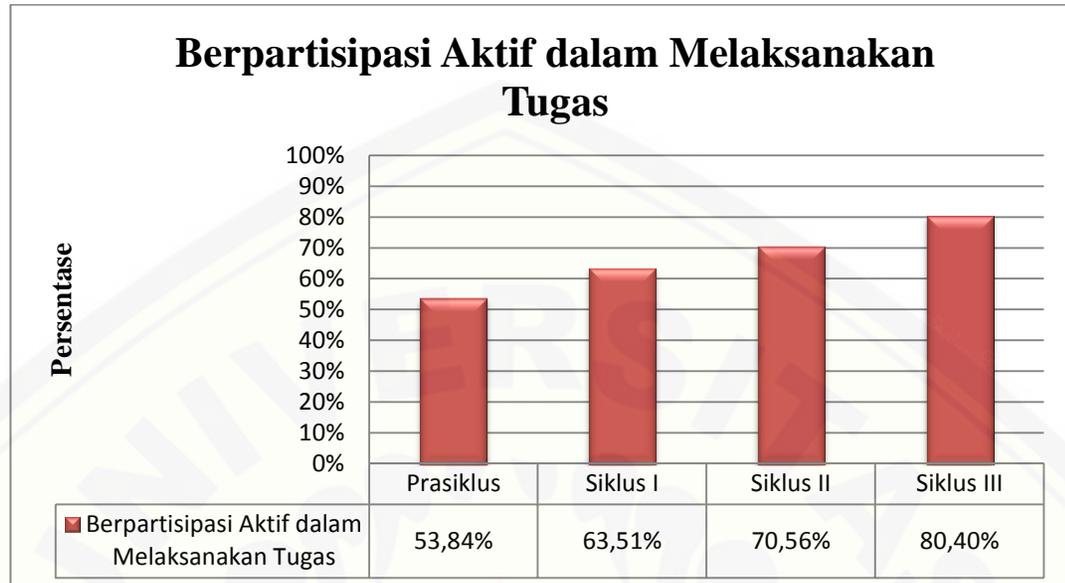
e. Indikator Berpartisipasi Aktif dalam Melaksanakan Tugas

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan pada prasiklus, siklus I, II dan III hasil analisis data kreativitas peserta didik dengan indikator berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas disajikan dalam tabel berikut.

Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Indikator Berpartisipasi Aktif dalam Melaksanakan Tugas								
Pra siklus	Siklus I	Peningkatan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan	Siklus II	Siklus III	Peningkatan
53,84 %	63,51 %	9,67%	63,51 %	70,56 %	7,05%	70,56 %	80,40 %	9,84%

Tabel 4.13 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik pada Indikator Berpartisipasi Aktif dalam Melaksanakan Tugas (Sumber: Hasil Penelitian Prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III)

Hasil analisis data pada prasiklus, siklus I, II dan III terhadap kreativitas peserta didik dengan indikator berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas juga dapat disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4.13 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik pada Indikator Berpartisipasi Aktif dalam Melaksanakan Tugas (Sumber: Hasil analisis data prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III)

Berdasarkan tabel 4.13 dan gambar 4.13 dapat diketahui hasil analisis data kreativitas peserta didik yaitu terdapat peningkatan indikator berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas. Berdasarkan observasi pada prasiklus memperoleh persentase 53,84%. Pada siklus I meningkat 9,67% dan memperoleh persentase 63,51% dengan kriteria cukup kreatif, pada siklus II meningkat sebesar 7,05% sehingga menjadi 70,56% dengan kriteria cukup kreatif, pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 9,84% menjadi 80,40% dengan kriteria kreatif. Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk terbukti dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas. Hal ini sesuai dengan pendapat Daryanto (2014: 27) bahwa metode pembelajaran berbasis proyek akan meningkatkan antusiasme peserta didik untuk belajar. Peserta didik akan lebih banyak terlibat ketika peserta didik bersemangat dan antusias tentang materi yang dipelajari. Metode pembelajaran berbasis proyek dapat menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas peserta didik

yang ditunjukkan dengan indikator berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas melalui metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada siklus I, II, dan III.

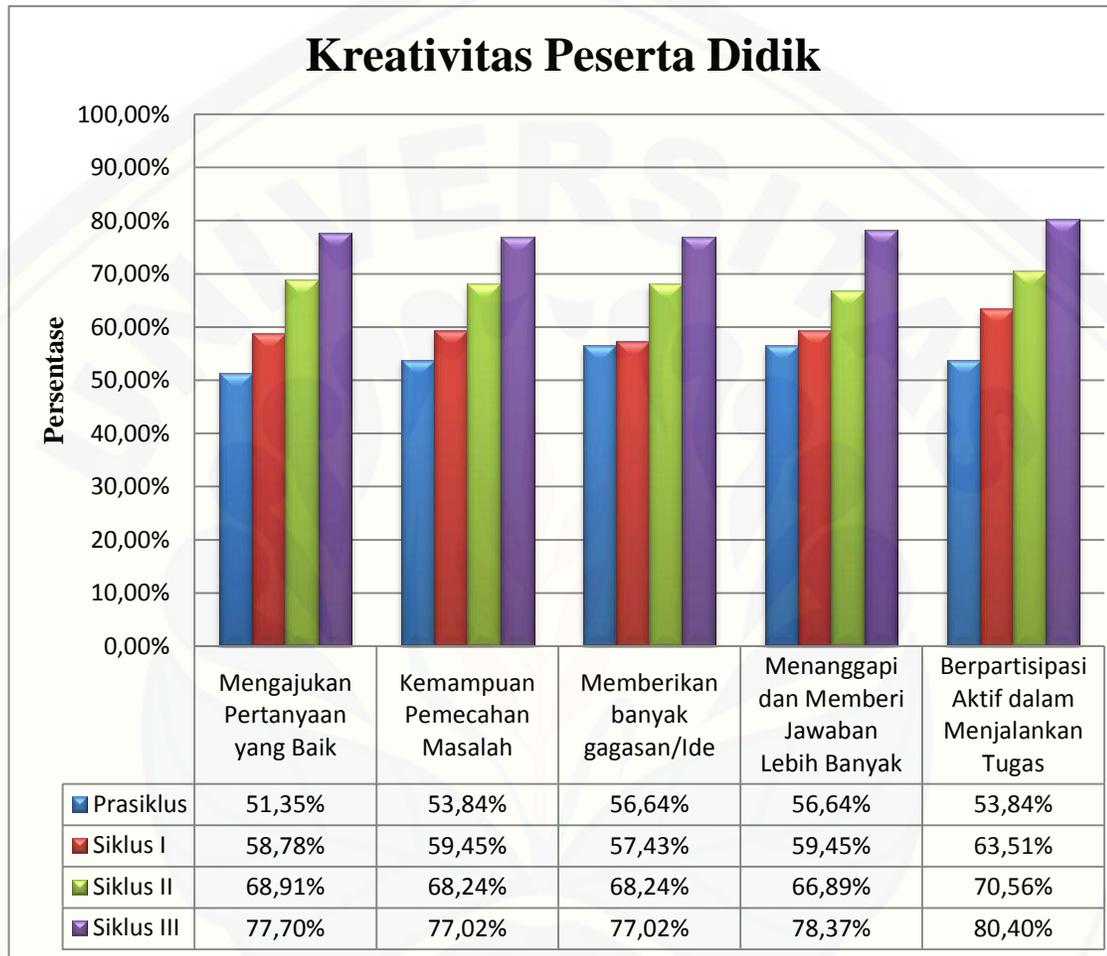
Hasil analisis data kreativitas peserta didik secara klasikal berdasarkan observasi pada prasiklus, siklus I, II dan III terdapat peningkatan kreativitas peserta didik pada pembelajaran sejarah. Pada prasiklus persentase kreativitas peserta didik sebesar 49,72%. Pada siklus I sebesar 59,86% dengan kategori kurang kreatif. Pada siklus II persentase kreativitas peserta didik sebesar 68,91% dengan kategori cukup kreatif. Pada siklus III persentase kreativitas peserta didik sebesar 78,51% dengan kategori kreatif.

Hasil analisis persentase kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada prasiklus, siklus I, II, dan III disajikan dalam tabel di bawah ini.

Indikator Kreativitas	Pra Siklus	Peningkatan	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan	Siklus 2	Siklus 3	Peningkatan
Mengajukan Pertanyaan yang Baik	51,35 %	7,43%	58,78 %	68,91 %	10,13%	68,91 %	77,70 %	8,79%
Kemampuan Pemecahan Masalah	53,84 %	5,61%	59,45 %	68,24 %	8,79%	68,24 %	77,02 %	8,78%
Memberikan Banyak Gagasan/Ide	56,64 %	0,79%	57,43 %	68,24 %	10,81%	68,24 %	77,02 %	8,78%
Menanggapi dan Memberi Jawaban Lebih Banyak	56,64 %	2,81%	59,45 %	68,89 %	9,44%	68,89 %	78,37 %	9,48%
Berpartisipasi Aktif dalam Melaksanakan Tugas	53,84 %	9,67%	63,51 %	70,56 %	7,05%	70,56 %	80,40 %	9,48%

Tabel 4.14 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Per Siklus (Sumber: Hasil Analisis Data Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III)

Hasil analisis persentase kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada prasiklus, siklus I, II, dan III juga dapat dilihat dalam diagram di bawah ini.



Gambar 4.14 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III (Sumber: Hasil analisis data prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III)

Berdasarkan tabel 4.14 dan gambar 4.14 dapat diketahui bahwa kreativitas peserta didik mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I, II, dan III. Persentase kreativitas peserta didik dalam indikator mengajukan pertanyaan yang baik pada prasiklus sebesar 51,35%, pada siklus I meningkat 7,43% menjadi 58,78%, pada siklus II meningkat 10,13% menjadi 68,91%, dan pada siklus III meningkat 8,79%

menjadi 77,70%. Persentase kreativitas peserta didik dalam indikator kemampuan pemecahan masalah pada prasiklus sebesar 53,84%, pada siklus I meningkat 5,61% menjadi 59,45%, pada siklus II meningkat 8,79% menjadi 68,24%, dan pada siklus III meningkat 8,78% menjadi 77,02%. Persentase kreativitas peserta didik dalam indikator memberikan banyak gagasan/ide pada prasiklus sebesar 56,64%, pada siklus I meningkat 0,79% menjadi 57,43%, pada siklus II meningkat 10,81% menjadi 68,24%, dan pada siklus III meningkat 8,78% menjadi 77,02%. Persentase kreativitas peserta didik dalam indikator menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak pada prasiklus sebesar 56,64%, pada siklus I meningkat 2,81% menjadi 59,45%, pada siklus II meningkat 9,44% menjadi 68,89%, dan pada siklus III meningkat 9,48% menjadi 78,37%. Persentase kreativitas peserta didik dalam indikator berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas pada prasiklus sebesar 53,84%, pada siklus I meningkat 9,67% menjadi 63,51%, pada siklus II meningkat 7,05% menjadi 70,56%, dan pada siklus III meningkat 9,48% menjadi 80,40% (lihat lampiran J, hlm: 255).

Berdasarkan hasil observasi kreativitas peserta didik pada pelaksanaan prasiklus, siklus I, II dan III dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran.

4.2.2 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran dengan Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Penilaian Produk dalam Pembelajaran Sejarah

Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk ini adalah aspek psikomotorik dilihat dari produk berupa karya tulis sejarah yang dihasilkan peserta didik sebagai hasil proyek yang telah dikerjakan oleh peserta didik. Produk yang telah dihasilkan tersebut diukur menggunakan penilaian produk yang meliputi beberapa indikator yaitu (1) sistematika penulisan, (2) kelengkapan materi, (3) pengembangan gagasan pokok, (4) penggunaan sumber dan keakuratan sumber, dan (5) penarikan

kesimpulan. Peningkatan hasil belajar sejarah aspek psikomotorik peserta didik pada siklus I, siklus II dan siklus III disajikan sebagai berikut.

a. Indikator Sistematika Penulisan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan berdasarkan produk yang dihasilkan peserta didik berupa karya tulis sejarah pada pelaksanaan siklus I, siklus II, dan siklus III, hasil analisis aspek psikomotorik peserta didik pada aspek penilaian produk dengan indikator sistematika penulisan disajikan dalam tabel berikut.

Indikator Psikomotorik	Pra siklus	Siklus I	Peningkatan	Siklus II	Peningkatan	Siklus II	Siklus III	Peningkatan
Sistematika Penulisan	54,05 %	58,78 %	4,73%	68,24 %	9,46%	68,24 %	78,37 %	10,31%

Tabel 4.15 Peningkatan Hasil Belajar (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Sistematika Penulisan (Sumber: Hasil Analisis Data Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III)

Hasil analisis aspek psikomotorik peserta didik pada aspek penilaian produk dengan indikator sistematika penulisan pada prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III juga dapat disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4.15 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Sistematika Penulisan (Sumber: Hasil Analisis Data Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III)

Berdasarkan tabel 4.15 dan gambar 4.15 dapat diketahui terdapat peningkatan hasil belajar aspek psikomotorik (penilaian produk) pada indikator sistematika penulisan. Pada prasiklus memperoleh persentase 54,05%, pada siklus I meningkat 4,73% menjadi 58,78% dengan kriteria kurang kreatif, pada siklus II meningkat sebesar 9,46% sehingga menjadi 68,24% dengan kriteria cukup kreatif, pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 10,13% menjadi 78,37% dengan kriteria kreatif. Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk terbukti dapat meningkatkan hasil belajar psikomotorik peserta didik dalam sistematika penulisan. Melalui penerapan metode pembelajaran berbasis proyek peserta didik memiliki kemampuan dalam mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan laporan proyek sesuai materi yang diberikan oleh pendidik (Kemendikbud, 2013:244-245). Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar psikomotorik peserta didik dengan indikator sistematika penulisan melalui penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada pelaksanaan siklus I, siklus II dan siklus III.

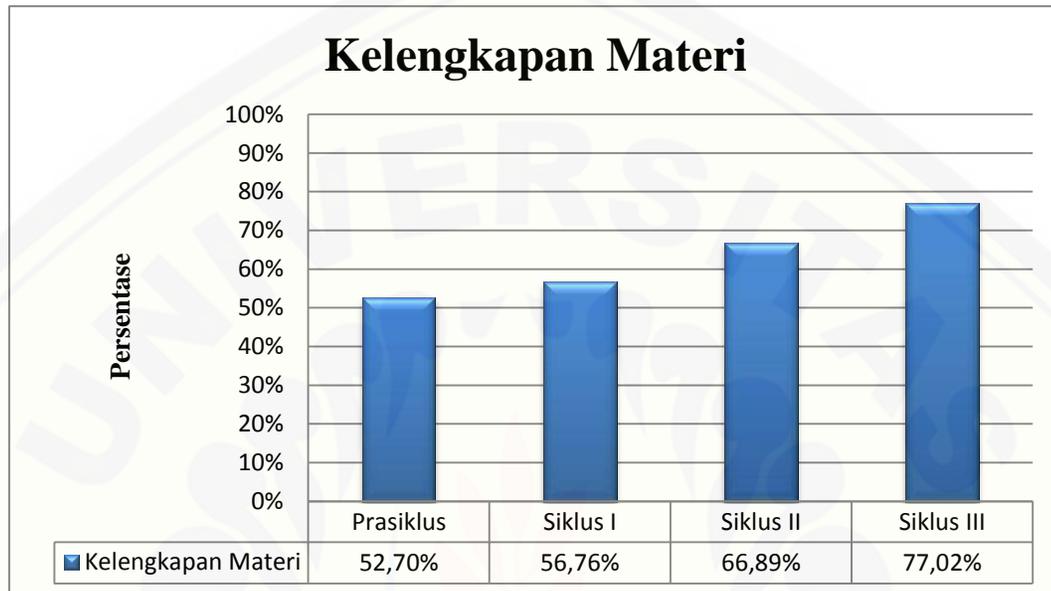
b. Indikator Kelengkapan Materi

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan berdasarkan produk yang dihasilkan peserta didik berupa karya tulis sejarah pada pelaksanaan siklus I, siklus II, dan siklus III, hasil analisis aspek psikomotorik peserta didik pada aspek penilaian produk dengan indikator kelengkapan materi disajikan dalam tabel berikut.

Indikator Psikomotorik	Pra siklus	Siklus I	Peningkatan	Siklus II	Peningkatan	Siklus II	Siklus III	Peningkatan
Kelengkapan Materi	52,70 %	56,76 %	4,06%	66,89 %	10,13%	66,89 %	77,02 %	10,13%

Tabel 4.16 Peningkatan Hasil Belajar (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Kelengkapan Materi (Sumber: Hasil Analisis Data Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III)

Hasil analisis aspek psikomotorik peserta didik pada aspek penilaian produk dengan indikator kelengkapan materi pada prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III juga dapat disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4.16 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Kelengkapan Materi (Sumber: Hasil Analisis Data Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III)

Berdasarkan tabel 4.16 dan gambar 4.16 dapat diketahui terdapat peningkatan hasil belajar aspek psikomotorik (penilaian produk) pada indikator kelengkapan materi. Pada prasiklus memperoleh persentase 52,70%, pada siklus I meningkat 4,06% menjadi 56,76% dengan kriteria kurang kreatif, pada siklus II meningkat sebesar 10,13% sehingga menjadi 66,89% dengan kriteria cukup kreatif, pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 10,13% menjadi 77,02% dengan kriteria kreatif. Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk terbukti dapat meningkatkan hasil belajar psikomotorik peserta didik dalam kelengkapan materi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar psikomotorik peserta didik dengan indikator kelengkapan materi melalui penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada pelaksanaan siklus I, siklus II dan siklus III.

c. Indikator Pengembangan Gagasan Pokok

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan berdasarkan produk yang dihasilkan peserta didik berupa karya tulis sejarah pada pelaksanaan siklus I, siklus II, dan siklus III, hasil analisis aspek psikomotorik peserta didik pada aspek penilaian produk dengan indikator pengembangan gagasan pokok disajikan dalam tabel berikut.

Indikator Psikomotorik	Pra siklus	Peningkatan	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan	Siklus 2	Siklus 3	Peningkatan
Pengembangan Gagasan Pokok	54,72 %	3,38%	58,10 %	67,56 %	9,46 %	67,56%	77,02 %	9,46%

Tabel 4.17 Peningkatan Hasil Belajar (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Pengembangan Gagasan Pokok (Sumber: Hasil Analisis Data Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III)

Hasil analisis aspek psikomotorik peserta didik pada aspek penilaian produk dengan indikator pengembangan gagasan pokok pada prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III juga dapat disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4.17 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Pengembangan Gagasan Pokok (Sumber: Hasil Analisis Data Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III)

Berdasarkan tabel 4.17 dan gambar 4.17 dapat diketahui terdapat peningkatan hasil belajar aspek psikomotorik (penilaian produk) pada indikator pengembangan gagasan pokok. Pada prasiklus memperoleh persentase 54,72%, pada siklus I meningkat 3,38% dan memperoleh persentase 58,10% dengan kriteria kurang kreatif, pada siklus II meningkat sebesar 9,46% sehingga menjadi 67,65% dengan kriteria cukup kreatif, pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 9,46% menjadi 77,02% dengan kriteria kreatif. Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk terbukti dapat meningkatkan hasil belajar psikomotorik peserta didik dalam mengembangkan gagasan pokok. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar psikomotorik peserta didik dengan indikator pengembangan gagasan pokok melalui penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada pelaksanaan siklus I, siklus II dan siklus III.

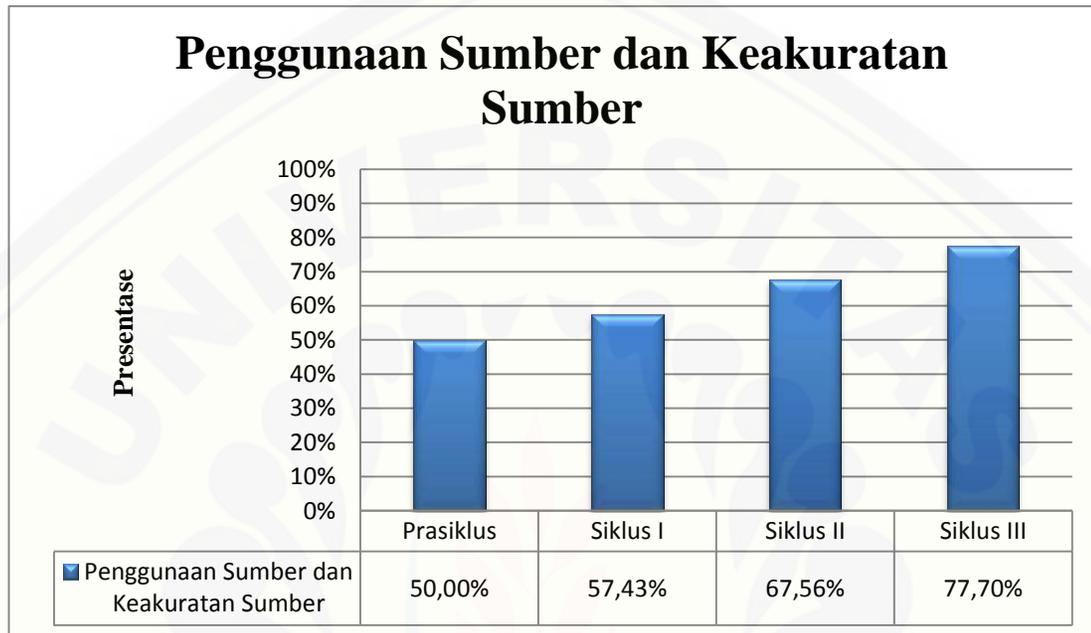
d. Indikator Penggunaan Sumber dan Keakuratan Sumber

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan berdasarkan produk yang dihasilkan peserta didik berupa karya tulis sejarah pada pelaksanaan siklus I, siklus II, dan siklus III, hasil analisis aspek psikomotorik peserta didik pada aspek penilaian produk dengan indikator penggunaan sumber dan keakuratan sumber disajikan dalam tabel berikut.

Indikator Psikomotorik	Pra Siklus	Peningkatan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan	Siklus II	Siklus III	Peningkatan
Penggunaan Sumber dan Keakuratan Sumber	50,00%	7,43%	57,43 %	67,56 %	10,13%	67,56 %	77,70 %	10,14 %

Tabel 4.18 Peningkatan Hasil Belajar (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Penggunaan Sumber dan Keakuratan Sumber (Sumber: Hasil Analisis Data Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III)

Hasil analisis aspek psikomotorik peserta didik pada aspek penilaian produk dengan indikator penggunaan sumber dan keakuratan sumber pada prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III juga dapat disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4.18 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Penggunaan Sumber dan Keakuratan Sumber (Sumber: Hasil Analisis Data Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III)

Berdasarkan tabel 4.18 dan gambar 4.18 dapat diketahui terdapat peningkatan hasil belajar aspek psikomotorik (penilaian produk) pada indikator penggunaan sumber dan keakuratan sumber. Pada prasiklus memperoleh persentase 50,00%, pada siklus I meningkat sebesar 7,43% menjadi 57,43% dengan kriteria kurang kreatif, pada siklus II meningkat sebesar 10,13% sehingga menjadi 67,56% dengan kriteria cukup kreatif, pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 10,14% menjadi 77,70% dengan kriteria kreatif. Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk terbukti dapat meningkatkan hasil belajar psikomotorik peserta didik dalam penggunaan sumber dan keakuratan sumber. Metode pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu

dan sumber-sumber lain untuk menyelesaikan tugas (Daryanto, 2014: 26). Melalui penerapan metode pembelajaran berbasis proyek peserta didik akan memanfaatkan dan mengeksplorasi sumber-sumber yang akurat untuk penyelesaian permasalahan yang dihadapi terkait dengan topik proyek. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar psikomotorik peserta didik dengan indikator penggunaan sumber dan keakuratan sumber melalui penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada pelaksanaan siklus I, siklus II dan siklus III.

e. Indikator Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan berdasarkan produk yang dihasilkan peserta didik berupa karya tulis sejarah pada pelaksanaan siklus I, siklus II, dan siklus III, hasil analisis aspek psikomotorik peserta didik pada aspek penilaian produk dengan indikator penarikan kesimpulan disajikan dalam tabel berikut.

Indikator Psikomotorik	Pra Siklus	Peningkatan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan	Siklus II	Siklus III	Peningkatan
Penarikan Kesimpulan	53,37	4,73%	58,10	68,91%	10,81%	68,91	78,37	9,46%
	%		%			%	%	

Tabel 4.19 Peningkatan Hasil Belajar (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Penarikan Kesimpulan (Sumber: Hasil Analisis Data Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III)

Hasil analisis aspek psikomotorik peserta didik pada aspek penilaian produk dengan indikator penarikan kesimpulan sumber pada prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III juga dapat disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4.19 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Penarikan Kesimpulan (Sumber: Hasil Analisis Data Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III)

Berdasarkan tabel 4.19 dan gambar 4.19 dapat diketahui terdapat peningkatan hasil belajar aspek psikomotorik (penilaian produk) pada indikator penarikan kesimpulan. Pada prasiklus memperoleh persentase 53,37%, pada siklus I meningkat sebesar 4,73% menjadi 58,10% dengan kriteria kurang kreatif, pada siklus II meningkat sebesar 10,81% sehingga menjadi 68,91% dengan kriteria cukup kreatif, pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 9,46% menjadi 78,37% dengan kriteria kreatif. Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk terbukti dapat meningkatkan hasil belajar psikomotorik peserta didik dalam penarikan kesimpulan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Kemendikbud (2013:240-241) bahwa metode pembelajaran berbasis proyek melibatkan peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki. Metode pembelajaran berbasis proyek dapat membantu peserta didik memiliki kemampuan pemecahan masalah terkait dengan tugas proyek yang diberikan pendidik serta berkolaborasi secara aktif dalam mengumpulkan informasi, mengolah sesuai

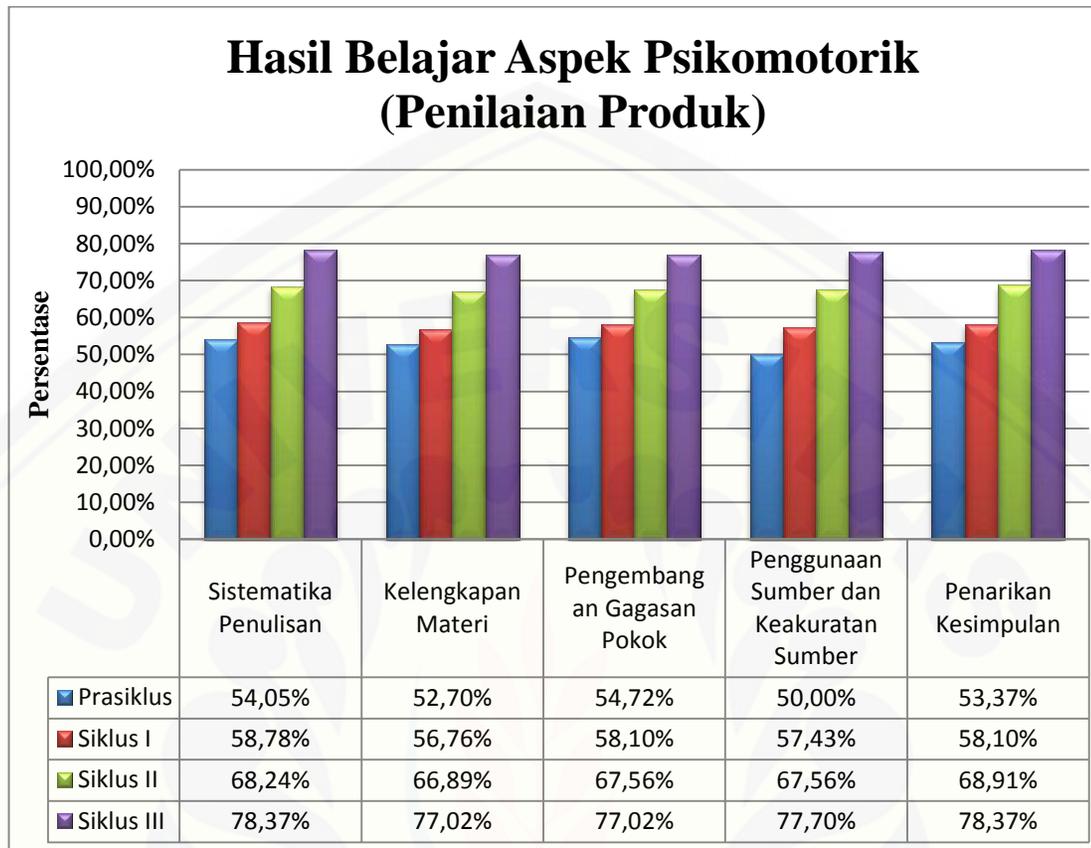
pengetahuannya, dan menyimpulkan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar psikomotorik peserta didik dengan indikator penarikan kesimpulan melalui penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada pelaksanaan siklus I, siklus II dan siklus III.

Hasil analisis data hasil belajar aspek psikomotorik dalam bentuk penilaian produk secara klasikal berdasarkan observasi pada prasiklus, siklus I, II, dan III terdapat peningkatan. Pada prasiklus memperoleh persentase klasikal sebesar 52,97%, pada siklus I meningkat 4,73% menjadi 57,70%, pada siklus II meningkat 10,13% sehingga menjadi 67,83%, pada siklus III meningkat 9,87% sehingga menjadi 77,70%. Peningkatan hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik pada siklus I, siklus II, dan siklus III disajikan dalam tabel berikut.

Indikator Kreativitas	Pra Siklus	Peningkatan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan	Siklus II	Siklus III	Peningkatan
Sistematika Penulisan	54,05 %	4,73%	58,78 %	68,24 %	9,46%	68,24 %	78,37 %	10,13%
Kelengkapan Materi	52,70 %	4,06%	56,76 %	66,89 %	10,13%	66,89 %	77,02 %	10,13%
Pengembangan Gagasan Pokok	54,72 %	3,38%	58,10 %	67,56 %	9,46%	67,56 %	77,02 %	9,46%
Penggunaan Sumber dan Keakuratan Sumber	50,00 %	7,43%	57,43 %	67,56 %	10,13%	67,56 %	77,70 %	10,14%
Penarikan Kesimpulan	53,37 %	4,73%	58,10 %	68,91 %	10,81%	68,91 %	78,37 %	9,46%

Tabel 4.20 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Psikomotorik Per Siklus (Sumber: Hasil Analisis Data Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III)

Peningkatan hasil analisis data hasil belajar aspek psikomotorik dalam bentuk penilaian produk secara klasikal berdasarkan observasi pada prasiklus, siklus I, II, dan III juga dapat disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4.20 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Psikomotorik Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III (Sumber: Hasil Analisis Data Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III)

Berdasarkan tabel 4.20 dan gambar 4.20 dapat diketahui bahwa hasil belajar aspek psikomotorik dalam bentuk produk yang dihasilkan peserta didik mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I, II dan III. Persentase kemampuan peserta didik dalam indikator sistematika penulisan pada prasiklus sebesar 54,05%, pada siklus I meningkat sebesar 4,73% menjadi 58,78%, pada siklus II meningkat 9,46% menjadi 68,24%, dan pada siklus III meningkat 10,13% menjadi 78,37%. Persentase kemampuan peserta didik dalam indikator kelengkapan materi pada prasiklus sebesar 52,70%, pada siklus I meningkat sebesar 4,06% menjadi 56,76%, pada siklus II meningkat 10,13% menjadi 66,89%, dan pada siklus III meningkat 10,13% menjadi 77,02%. Persentase kemampuan peserta didik dalam indikator pengembangan

gagasan pokok pada prasiklus sebesar 54,72%, pada siklus I meningkat sebesar 3,38% menjadi 58,10%, pada siklus II meningkat 9,46% menjadi 67,56%, dan pada siklus III meningkat 9,46% menjadi 77,02%. Persentase kemampuan peserta didik dalam indikator penggunaan sumber dan keakuratan sumber pada prasiklus sebesar 50,00%, pada siklus I meningkat sebesar 7,43% menjadi 57,43%, pada siklus II meningkat 10,13% menjadi 67,56%, dan pada siklus III meningkat 10,14% menjadi 77,70%. Persentase kemampuan peserta didik dalam indikator penarikan kesimpulan pada prasiklus sebesar 53,37%, pada siklus I meningkat sebesar 4,73% menjadi 58,10%, pada siklus II meningkat 10,81% menjadi 68,91%, dan pada siklus III meningkat 9,46% menjadi 78,37% (lihat lampiran L, hlm: 273). Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan siklus I, II, dan III dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan hasil belajar pada aspek psikomotorik peserta didik kelas X MIA 4 di SMA Negeri 1 Gambiran.

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai penilaian selama pelaksanaan siklus I, siklus II, dan siklus III dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015. Peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan kreativitas peserta didik dengan indikator sebagai berikut: (1) mengajukan pertanyaan yang baik, (2) kemampuan pemecahan masalah, (3) memberikan banyak gagasan/ide, (4) menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak, dan (5) berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas. Kreativitas peserta didik diukur melalui penilaian proses dengan mengamati indikator kreativitas peserta didik. Pada pelaksanaan siklus I, II, dan III terdapat peningkatan pada kreativitas peserta didik. Pada siklus I persentase kreativitas peserta didik secara klasikal 59,86% dengan kategori kurang kreatif. Pada siklus II persentase kreativitas peserta didik secara klasikal 68,91% dengan kategori cukup kreatif. Pada siklus III persentase kreativitas peserta didik secara klasikal 78,51% dengan kategori kreatif. Peningkatan kreativitas peserta didik dari siklus I ke siklus II sebesar 9,05% dari 59,86% menjadi 68,91% dan peningkatan kreativitas peserta didik dari siklus II ke siklus III sebesar 9,60% dari 68,91% menjadi 78,51%.
- 2) Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015. Hasil belajar peserta didik yang diukur yaitu

aspek psikomotorik dilihat dari kreativitas peserta didik membuat produk berupa karya tulis sejarah. Hasil belajar peserta didik diukur menggunakan indikator penilaian produk sebagai berikut: (1) sistematika penulisan, (2) kelengkapan materi, (3) pengembangan gagasan pokok, (4) penggunaan sumber dan keakuratan sumber, dan (5) penarikan kesimpulan. Pada siklus I persentase klasikal hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik memperoleh 57,70%, pada siklus II meningkat 10,13% dari 57,70% menjadi 67,83%, pada siklus III meningkat sebesar 9,87% dari 67,83% menjadi 77,70%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan penilaian produk untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015 maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- 1) Bagi pendidik sejarah, sebaiknya menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek sebagai salah satu metode pembelajaran dan menggunakan penilaian produk sebagai salah satu penilaian yang digunakan dalam pembelajaran sejarah di sekolah.
- 2) Bagi lembaga pendidikan, hasil penelitian ini merupakan sebuah masukan yang dapat berguna dan digunakan sebagai umpan balik bagi kebijaksanaan yang diambil dalam rangka peningkatan mutu pendidikan dan kegiatan pembelajaran sejarah di sekolah.
- 3) Bagi peneliti, agar lebih mengembangkan penelitian pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada materi yang lain dalam ruang lingkup yang luas dan waktu yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahiri, J. 2008. *Teknik Penilaian Kelas dalam Pembelajaran*. Jakarta: UHAMKA Press.
- Anderson & Krathwohl. 2000. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran Pengajaran dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S., Suhardjono, Supardi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Beetlestone, F. 2012. *Creative Learning*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dimiyati dan Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herdiansyah, H. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif untu Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hurlock, E. 2007. *Personality Development*. USA : Michigan Univercity.
- Jihad, A. dan Haris, A. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kochhar, S.K. 2008. *Teaching of History*. Jakarta: Grasindo.
- Margono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, S.C.U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muslich, M. 2011. *Melaksanakan PTK Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Mustaqim dan Wahib, A. 2010. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Paizaluddin dan Ermalinda. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas (ClassRoom Action Research): Panduan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Alfabeta.
- Sani, R.A. 2014. Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soewarso. 2000. *Cara-cara Penyampaian Pendidikan Sejarah untuk Membangkitkan Minat Peserta Didik Mempelajari Sejarah Bangsa*. Jakarta: Proyek Pembangunan Guru Sekolah Menengah Depdiknas.
- Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjono, A. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suranto dan Swastika, K. 2013. *Bahan Ajar Strategi Pembelajaran Sejarah*. Jember.
- Susanto, H. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Talajan, G. 2012. *Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru*. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.
- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Umamah, N. 2014. *Bahan Ajar Perencanaan Bidang Studi*. Jember.
- Universitas Jember. 2011. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Jember University Press.
- Wena, M. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.

Widja, I. G. 1989. *Dasar-dasar Pengembangan Strategi serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pengembangan LPTK.

Skripsi:

Hariyanto, N.D. 2010. “Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa pada Sub Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar pada Siswa Kelas VIII E Semester II SMPN Siliragung Tahun Ajaran 2008/2009”. Tidak diterbitkan. Skripsi. Jember: FKIP Universitas Jember.

Imansari, A. 2014. “Penerapan Metode Pembelajaran *Brainstorming* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XH MAN 2 Jember Tahun Ajaran 2013/2014”. Tidak diterbitkan. Skripsi. Jember: FKIP Universitas Jember.

Maulana, N. 2012. “Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Membaca Kelas VII SMP”. Tidak di Terbitkan. Skripsi. Malang: Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.

Priskila, M.. 2014. “Implementasi Metode Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X3 SMAN 1 Bondowoso Semester Genap Tahun Ajaran 2013/2014”. Tidak diterbitkan. Skripsi. Jember: FKIP Universitas Jember.

Jurnal :

Durron, R., dkk. 2006. Critical Thingking Framework for Any Discipline. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*. Vol 17: 160-166.

Gülbahar, Y. dan Tinmaz, H. 2006. Implementing Project-Based Learning And E-Portfolio Assessment In an Undergraduate Course. *Journal of Research on Technology in Education*. Vol 38 (3).

- Guo, S. & Yang, Y. 2012. Project-based learning: an effective approach to link teacher professional development and students learning. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*. Vol 5 (2): 41-56.
- Holm, M. 2011. PROJECT-BASED INSTRUCTION: A Review of the Literature on Effectiveness in Prekindergarten through 12th Grade Classrooms. *Rivier Academic Journal*. Vol 7 (2).
- Miswanto. 2011. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Materi Program Linier Siswa Kelas X SMK NEGERI 1 SINGOSARI. *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Pendidikan*. Vol 1 (1)
- Pinilih, F.W., Budiharti, R., Ekawati, E.Y. 2013. Pengembangan Instrumen Penilaian Produk Pada Pembelajaran Ipa Untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol 1 (2).
- Sudewi I.G.A., Suharsono.N., Kirna I. M. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Kelas X Multimedia 3 Smk Negeri 1 Sukasada. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol (3)
- Sudewi. 2008. Pendekatan Penilaian Berbasis Produk pada Praktikum Cipta Boga Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*. Vol 5 (13).
- Taufina. 2009. Authentic Assesment dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah SD. *Pedagogi*. Vol IX (1): 113-120.
- Tiantong, M. & Siksen, S. 2013. The Online Project-based Learning Model Based on Student's Multiple Intelligence. *International Journal of Humanities and Social Science*. Vol. 3 (7).
- Turyantana, I.K. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Tercapainya Ketuntasan Hasil Belajar Menulis Karya Ilmiah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Saraswati Seririt. Vol 1 (2).
- Widiyatmoko, A. dkk. 2012. Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mengembangkan Alat Peraga IPA dengan Memanfaatkan Bahan Bekas Pakai. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. Vol 1 (1): 51-56.
- Wijayanti, A. 2014. Pengembangan *Autentic Assesment* Berbasis Proyek dengan Pendekatan Sainifik untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Ilmiah Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. Vol 3 (2): 102-108.

Peraturan perundang-undangan:

BSNP. 2006. *Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus dan Contoh/Model Silabus SMA/MA Mata Pelajaran Sejarah*. Jakarta : Depdiknas.

Kemendikbud. 2012. *Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

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.

Internet:

Juliantine, T. 2010. *Penilaian dalam Pendidikan Jasmani*. (Online). [http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR. PEND. OLAHRAGA/196807071992032/TITE JULIANTINE/8. JURNAL PENILAIAN DALAM PENDIDIKAN JASMANI.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/196807071992032/TITE%20JULIANTINE/8._JURNAL%20PENILAIAN%20DALAM%20PENDIDIKAN%20JASMANI.pdf) [diakses tanggal 15 Desember 2014]

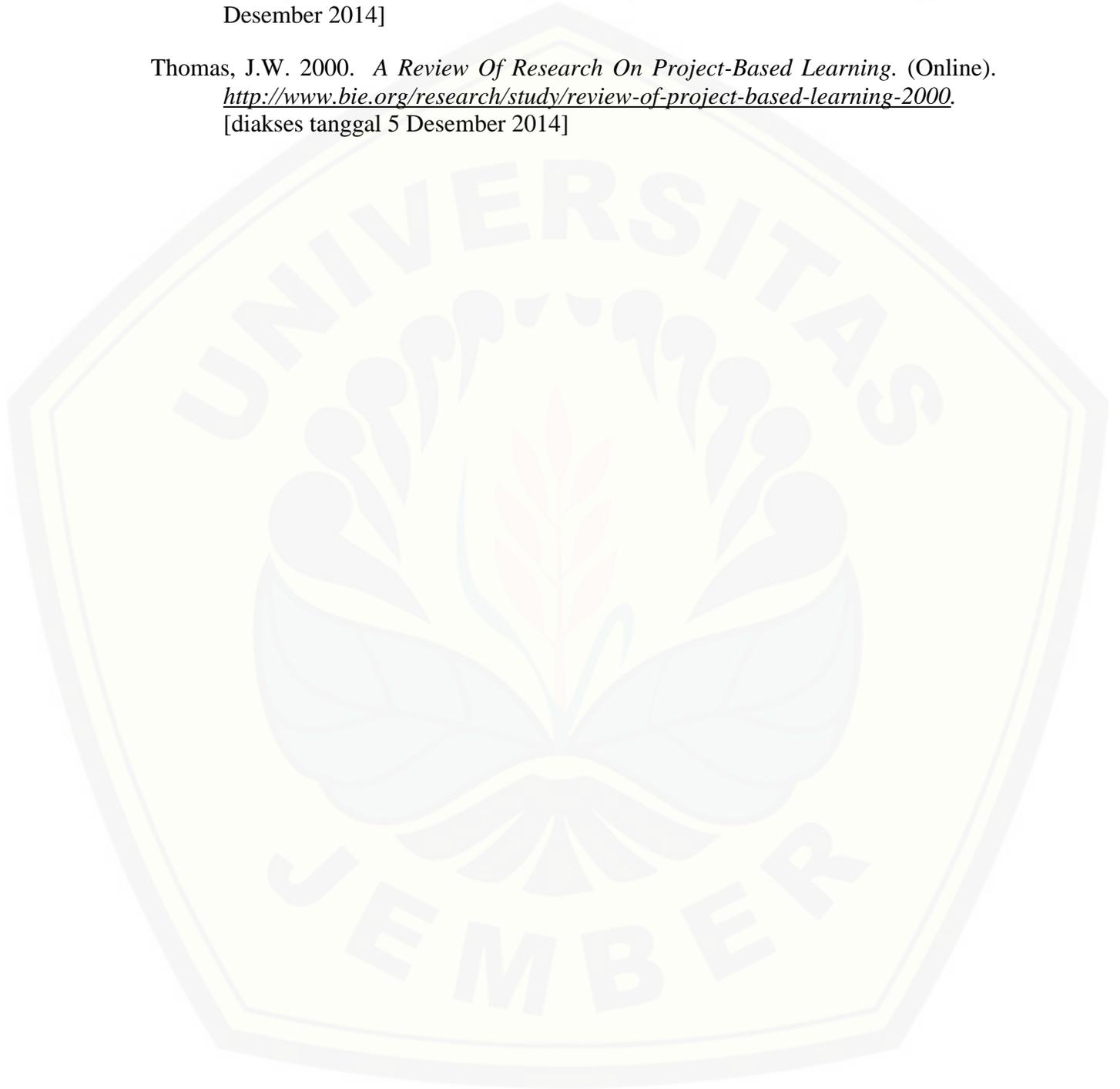
Khairunnisa, A., Fakhruddin, & Irianti, M. 2013. *Pengembangan Instrumen Penilaian Karakter Siswa SMP untuk Mata Pelajaran IPA Fisika*. (Online). <http://repository.unri.ac.id/bitstream/123456789/1706/1/JURNAL%20AYU%20KHAIRUNNISA.pdf>. [diakses tanggal 25 Desember 2014]

Rais, M. 2010. *Project-Based Learning: Inovasi Pembelajaran Yang Berorientasi Soft Skills*. (Online). <http://universitasnegerimakassar-digilib-unmdrmuhraiss-20-1-makalah-a.pdf> [diakses tanggal 11 Desember 2014]

Schreiber, N., Theyßen, H. dan Schecker, H. 2009. *Process-Oriented And Product-Oriented Assessment Of Experimental Skills In Physics: A Comparison*. (Online). <http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CCIQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.esera.org%2Fmedia%2FBook%202013%2Fstrand%252011%2FNico%20Schreiber%2016Dec2013.pdf&ei=sKy8VnKwFZL98AXT3YHACw&usq=AFQjCNFiKX7oItZZe8kWtJ2adKn2MSxxQ&sig2=TM0lklQiJEEWQm17PkdWw&bvm=bv.83829542,d.dGc>. [diakses tanggal 19 Januari 2015]

Supriyadi. 2013. *Penilaian Produk*. (Online). <http://education-mantap.blogspot.com/2013/06/penilaian-produk.html> [diakses tanggal 1 Desember 2014]

Thomas, J.W. 2000. *A Review Of Research On Project-Based Learning*. (Online). <http://www.bie.org/research/study/review-of-project-based-learning-2000>. [diakses tanggal 5 Desember 2014]



Lampiran A. Matriks Penelitian

JUDUL	PERMASALAHAN	KATA KUNCI	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS TINDAKAN
Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Penilaian Produk untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X MIA 4 di SMA Negeri 1 Gambiran Tahun Ajaran 2014/2015	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas X MIA 4 di SMA Negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015? 2. Apakah penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode pembelajaran berbasis proyek 2. Penilaian Produk 3. Kreativitas 4. Hasil belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Indikator kreativitas dalam penelitian ini yaitu : <ul style="list-style-type: none"> • mengajukan pertanyaan yang baik; • kemampuan pemecahan masalah; • memberikan banyak gagasan/ide; • menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak; • berpartisipasi aktif dalam melaksanakan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observasi : mengamati kegiatan pembelajaran sejarah sebelum dan sesudah tindakan 2. Dokumentasi : RPP pendidik, daftar peserta didik, daftar nilai, dan situasi kondisi peserta didik 3. Wawancara: bertanya pada pendidik dan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Penelitian : Penelitian Tindakan Kelas 2. Setting Penelitian : Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran 3. Metode Pengumpulan Data : Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi 4. Analisis Data : <ol style="list-style-type: none"> a. Rumus yang digunakan untuk mengetahui kreativitas dan hasil belajar peserta didik : $SA = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\%$ <p>Keterangan : SA = Skor akhir</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran. 2. Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X MIA 4 SMA Negeri 1

X MIA 4 di SMA Negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015?

- an tugas.
2. Indikator hasil belajar dalam penelitian ini:
- Ranah psikomotorik diukur dengan indikator kreativitas yaitu:
 - a. sistematika penulisan,
 - b. kelengkapan materi,
 - c. pengembangan gagasan pokok,
 - d. penggunaan sumber dan keakuratan sumber,
 - e. penarikan kesimpulan

- peserta didik mengenai metode pembelajaran sejarah, kondisi, dan situasi saat pembelajaran berlangsung.
4. Responden: kepala sekolah, bagian kurikulum, TU, pendidik sejarah, dan peserta didik

ΣSP = jumlah skor yang diperoleh

ΣSM = jumlah skor maksimal yang diperoleh

- rumus peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik:

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

Keterangan :

P = Persentase

peningkatan hasil belajar peserta didik

Y1 = Nilai setelah pelaksanaan siklus

Y = Nilai sebelum pelaksanaan siklus

Gambiran.

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

No	Data yang ingin diperoleh	Sumber Data
1	Observasi untuk mengidentifikasi masalah a. Kurikulum yang digunakan oleh sekolah b. Metode pembelajaran yang diterapkan pendidik saat mengajar c. Teknik penilaian yang digunakan pendidik d. Hasil belajar peserta didik kelas X	a. Pendidik b. Peserta didik c. Pendidik d. Nilai rata-rata setiap kelas
2	Observasi sebelum pelaksanaan penelitian a. Cara pendidik dalam mengajar b. Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran	a. Pendidik mata pelajaran sejarah b. Peserta didik kelas X MIA 4
3	Pada saat penelitian a. Cara pendidik menerapkan pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk pada proses pembelajaran sejarah b. Tingkat kreativitas peserta didik menggunakan pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk	a. Pendidik pelajaran sejarah b. Peserta didik kelas X MIA 4

B.2 Pedoman Wawancara

No	Data yang ingin diperoleh	Sumber Data
1.	Metode yang sering digunakan pendidik dalam pembelajaran sejarah	Pendidik
2.	Teknik penilaian yang sering dilakukan pendidik dalam pembelajaran sejarah	Pendidik
3.	Tanggapan pendidik tentang pembelajaran sejarah dengan menggunakan pembelajaran	Pendidik

	berbasis proyek dengan penilaian produk	
4.	Tanggapan peserta didik tentang pembelajaran sejarah dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk	Salah satu peserta didik kelas X MIA 4 SMA N 1 Gambiran
5.	Kesulitan yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran sejarah menggunakan pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk	Salah satu peserta didik kelas X MIA 4 SMA N 1 Gambiran

B.3 Pedoman Dokumentasi

No	Data yang ingin diperoleh	Sumber Data
1.	Daftar nama peserta didik kelas X MIA 4 SMA N 1 Gambiran	Pendidik
2.	Daftar nilai prasiklus mata pelajaran sejarah	Pendidik
3.	Lembar observasi kreativitas peserta didik	Pendidik, peneliti, observer
4.	Foto kegiatan penelitian	Peneliti, observer

Lampiran C. Lembar Observasi

C.1 Lampiran Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran. Berilah tanda (√) sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik.

No	Aktivitas	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Pendidik membuka pelajaran		
2	Pendidik memberikan motivasi dan apersepsi untuk mengingat pembelajaran minggu lalu		
3	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran		
4	Pendidik memberikan pertanyaan untuk menggali pemahaman peserta didik		
5	Pendidik menjelaskan materi yang terkait tugas proyek yang diberikan		
6	Pendidik menentukan tema tugas proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik secara berkelompok		
7	Pendidik menjelaskan aturan main dalam tugas proyek dan memberikan batas pengerjaannya		
8	Pendidik membimbing peserta didik membentuk beberapa kelompok untuk memecahkan masalah terkait materi yang disampaikan pendidik		
9	Pendidik membimbing peserta didik dalam memecahkan dan menemukan konsep tentang tugas proyek tersebut		
10	Pendidik membimbing peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi langkah awal pemecahan masalah dan perencanaan pembuatan proyek		
11	Pendidik bersama peserta didik mengungkap pengalaman dalam proses perencanaan hingga penyelesaian tugas proyek		

Banyuwangi, 2015

Observer

Keterangan indikator kreativitas peserta didik:

A = Mengajukan pertanyaan yang baik

B = Kemampuan pemecahan masalah

C = Memberikan banyak gagasan/ide

D = Menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak

E = Berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas

Keterangan Skor:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

SA = Skor akhir

SP = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal yang diperoleh

Kriteria kreativitas peserta didik

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

(Sumber: Kemendikbud, 2014: 93)

Pedoman Kriteria Penilaian Kreativitas

No	Indikator Kemampuan	Kriteria	Skor
1	Mengajukan pertanyaan yang baik	Peserta didik mampu mengajukan pertanyaan yang baik dan relevan dengan materi	4
		Peserta didik mampu mengajukan pertanyaan yang baik tetapi kurang relevan dengan materi	3
		Peserta didik kurang mampu mengajukan pertanyaan yang baik dan kurang relevan dengan materi	2
		Peserta didik tidak mampu mengajukan pertanyaan yang baik dan tidak relevan dengan materi	1
2	Kemampuan pemecahan masalah	Peserta didik mampu memecahkan masalah secara lengkap dengan baik	4
		Peserta didik mampu memecahkan masalah tetapi kurang lengkap	3
		Peserta didik kurang mampu memecahkan masalah dan kurang lengkap	2
		Peserta didik tidak mampu memecahkan masalah	1
3	Memberikan banyak gagasan/ide	Peserta didik mampu memberikan banyak gagasan/ide dengan baik	4
		Peserta didik mampu memberikan banyak gagasan/ide dengan cukup baik	3
		Peserta didik kurang mampu memberikan banyak gagasan/ide dengan baik	2
		Peserta didik tidak mampu memberikan banyak gagasan/ide dengan baik	1
4	Menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak	Peserta didik mampu menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak yang relevan dengan pertanyaan	4
		Peserta didik mampu menanggapi tetapi kurang mampu memberi jawaban lebih banyak yang relevan dengan pertanyaan	3
		Peserta didik kurang mampu menanggapi dan kurang mampu memberi jawaban lebih banyak yang relevan dengan pertanyaan	2
		Peserta didik tidak mampu menanggapi dan tidak memberi jawaban lebih banyak yang relevan dengan pertanyaan	1
5	Berppartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas	Peserta didik berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas dengan baik	4
		Peserta didik cukup berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas	3
		Peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas	2
		Peserta didik tidak berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas	1

Keterangan Indikator Penilaian Produk (Psikomotorik)

- A. Sistematika penulisan
- B. Kelengkapan materi
- C. Pengembangan gagasan pokok
- D. Penggunaan sumber dan keakuratan sumber
- E. Penarikan kesimpulan

Rentang:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

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

Keterangan:

SA = Skor Akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Pedoman Kriteria Penilaian

No	Indikator Kemampuan	Kriteria	Skor
1	Sistematika penulisan	Sistematika penulisan runtut dan lengkap	4
		Sistematika penulisan runtut dan kurang lengkap	3
		Sistematika penulisan runtut dan tidak lengkap	2
		Sistematika penulisan tidak runtut dan tidak lengkap	1
2	Kelengkapan materi	Isi materi runtut, lengkap dan relevan dengan permasalahan yang ditemukan	4
		Isi materi kurang runtut, tetapi cukup lengkap dan relevan dengan permasalahan yang ditemukan	3
		Isi materi kurang runtut, kurang lengkap dan kurang relevan dengan permasalahan yang ditemukan	2
		Isi materi tidak runtut, tidak lengkap dan tidak relevan dengan permasalahan yang ditemukan	1
3	Pengembangan gagasan pokok	Peserta didik mampu mengembangkan gagasan pokok dengan lengkap	4
		Peserta didik mampu mengembangkan gagasan pokok tetapi kurang lengkap	3
		Peserta didik kurang mampu mengembangkan gagasan pokok dan kurang lengkap	2
		Peserta didik tidak mampu mengembangkan gagasan pokok dan tidak lengkap	1
4	Penggunaan sumber dan keakuratan sumber	Referensi yang digunakan dari buku selain buku siswa, akurat dan relevan	4
		Referensi yang digunakan buku siswa dan internet yang akurat dan relevan	3
		Referensi yang digunakan dari internet yang akurat dan relevan	2
		Referensi yang digunakan dari internet yang kurang akurat dan kurang relevan	1
5	Penarikan kesimpulan	Peserta didik mampu memecahkan permasalahan dengan menyimpulkan secara lengkap dan runtut	4
		Peserta didik cukup mampu memecahkan permasalahan, tetapi kurang lengkap dan kurang runtut dalam menyimpulkan	3
		Peserta didik kurang mampu memecahkan permasalahan, dan kurang lengkap dalam menyimpulkan	2
		Peserta didik tidak mampu memecahkan permasalahan, sehingga tidak lengkap dan tidak runtut dalam menyimpulkan	1

Lampiran D. Pedoman dan Hasil Wawancara

D. 1 Pedoman Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan

Tujuan : untuk mengetahui metode pembelajaran dan teknik penilaian yang biasa digunakan oleh pendidik, kendala yang dihadapi peserta didik serta pemberdayaan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Bentuk : wawancara terbuka

Nama pendidik : Nur Ahmadi, S.Pd

Pedoman wawancara awal

1. Metode pembelajaran apa yang biasanya Bapak gunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran?
2. Teknik penilaian apa sajakah yang biasanya Bapak gunakan dalam proses pembelajaran?
3. Bagaimana kreativitas dan hasil belajar peserta didik saat proses pembelajaran sejarah?
4. Dengan metode pembelajaran yang Bapak terapkan selama ini, bagaimana hasil belajar yang dicapai peserta didik? apakah semua peserta didik sudah mencapai nilai KKM?
5. Dengan teknik penilaian yang Bapak terapkan selama ini, apakah sudah dapat menggambarkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor?
6. Apakah Bapak pernah menerapkan metode pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran sejarah?
7. Kendala apa yang Bapak hadapi selama melakukan proses pembelajaran sejarah?
8. Apakah Bapak pernah menerapkan teknik penialian produk dalam pembelajaran sejarah?
9. Bagaimana pendapat Bapak jika saya mencoba menerapkan pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan penilaian produk terhadap pembelajaran sejarah?

D. 2 Pedoman Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan

Tujuan : untuk memperoleh informasi peserta didik mengenai pembelajaran sejarah

Bentuk : wawancara bebas

Nama peserta didik : Dimas Prayoga Pangestu (Kelas X MIA 4)

Pedoman wawancara awal

1. Apakah anda suka dengan mata pelajaran sejarah Indonesia? Alasannya?
2. Kesulitan apa yang anda temui selama mempelajari mata pelajaran sejarah Indonesia?
3. Bagaimana hasil belajar anda pada mata pelajaran sejarah Indonesia?
4. Bagaimana pendapat anda tentang cara mengajar pendidik dalam pembelajaran sejarah selama ini?
5. Apakah pendidik pernah melakukan pembelajaran yang meningkatkan kreativitas anda untuk belajar sejarah?
6. Apakah anda bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan dari pendidik?

D. 3 Pedoman Wawancara Pendidik Setelah Tindakan

Tujuan : untuk mengetahui tanggapan pendidik tentang penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik.

Bentuk : wawancara terbuka

Nama pendidik : Nur Ahmadi, S.Pd

Pedoman wawancara awal

1. Bagaimana pendapat Bapak mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek yang sudah diterapkan?
2. Bagaimanakah pendapat Bapak mengenai teknik penilaian produk yang sudah diterapkan?
3. Adakah kesulitan Bapak dalam mengajar sejarah dengan penerapan pembelajaran berbasis proyek?
4. Adakah kesulitan Bapak dalam menerapkan teknik penilaian produk?
5. Menurut Bapak, apakah peserta didik mampu menyelesaikan tugas proyek sesuai dengan waktu yang telah ditentukan?
6. Bagaimanakah tanggapan Bapak mengenai adanya lembar observasi kreativitas peserta didik?
7. Apakah dalam pembelajaran selanjutnya Bapak akan menggunakan pembelajaran berbasis proyek dan teknik penilaian produk dalam pembelajaran sejarah atau akan tetap dengan pembelajaran yang seperti biasanya?
8. Apa saran Bapak tentang pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan penilaian produk?

D. 4 Pedoman Wawancara Peserta Didik Setelah Tindakan

Tujuan : untuk memperoleh informasi peserta didik mengenai pembelajaran sejarah.

Bentuk : wawancara bebas

Nama peserta didik : Dimas Prayoga Pangestu (Kelas X MIA 4)

Pedoman wawancara

1. Bagaimana tanggapan anda mengenai pembelajaran sejarah yang baru saja berlangsung?
2. Kesulitan atau kendala apa yang anda hadapi dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut?
3. Apakah dengan pembelajaran yang baru digunakan pendidik anda menjadi lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran?
4. Apakah dengan pembelajaran yang baru digunakan pendidik, anda menjadi lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan?
5. Apakah penerapan pembelajaran yang baru digunakan pendidik mampu mengajak peserta didik bekerja sama secara kolaboratif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan?
6. Apakah yang anda harapkan dalam pembelajaran sejarah untuk kedepannya?

D. 5 Hasil Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan

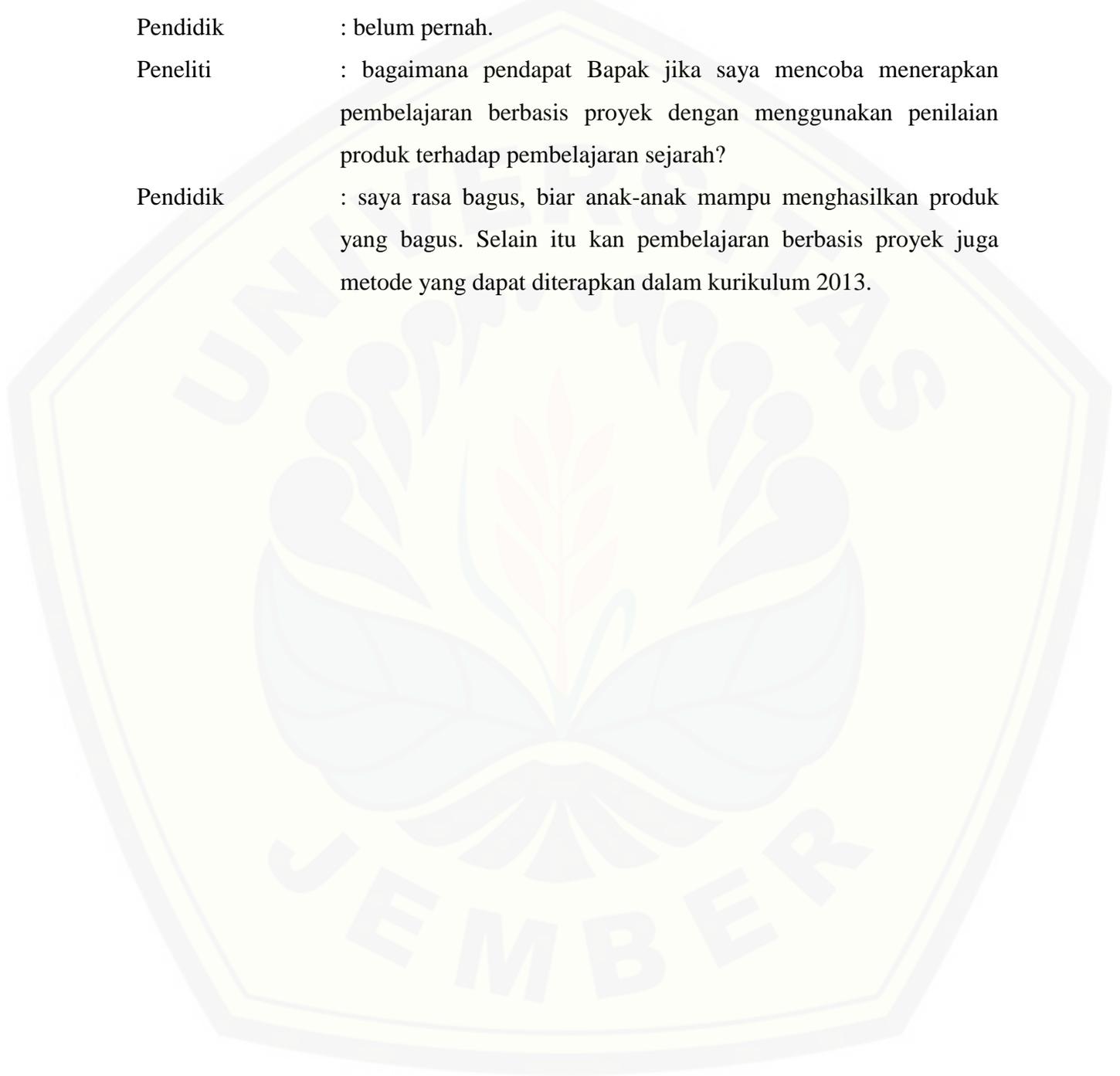
- Peneliti : metode pembelajaran apa yang biasanya Bapak gunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran?
- Pendidik : biasanya saya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan.
- Peneliti : teknik penilaian apa sajakah yang biasanya Bapak gunakan dalam proses pembelajaran?
- Pendidik : biasanya yang sering menggunakan tes.
- Peneliti : bagaimana kreativitas peserta didik saat proses pembelajaran sejarah?
- Pendidik : ya hanya sebagian peserta didik saja yang sudah menunjukkan kreativitasnya.
- Peneliti : dengan metode pembelajaran yang Bapak terapkan selama ini, bagaimana hasil belajar yang dicapai peserta didik?apakah semua peserta didik sudah mencapai nilai KKM?
- Pendidik : hasil belajar ulangan semester 1 banyak yang di bawah KKM.
- Peneliti : dengan teknik penilaian yang Bapak terapkan selama ini, apakah sudah dapat menggambarkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor?
- Pendidik : belum karena hanya tes ya yang terukur hanya kognitifnya.
- Peneliti : apakah Bapak pernah menerapkan metode pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran sejarah?
- Pendidik : kadang sesekali dengan berdiskusi dan tanya jawab.
- Peneliti : kendala apa yang Bapak hadapi selama melakukan proses pembelajaran sejarah?
- Pendidik : ya kadang anak-anak susah untuk menerima materi yang disampaikan.

Peneliti : apakah Bapak pernah menerapkan teknik penilaian produk dalam pembelajaran sejarah?

Pendidik : belum pernah.

Peneliti : bagaimana pendapat Bapak jika saya mencoba menerapkan pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan penilaian produk terhadap pembelajaran sejarah?

Pendidik : saya rasa bagus, biar anak-anak mampu menghasilkan produk yang bagus. Selain itu kan pembelajaran berbasis proyek juga metode yang dapat diterapkan dalam kurikulum 2013.



D. 6 Hasil Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan

- Peneliti : apakah anda suka dengan mata pelajaran sejarah Indonesia?
Alasannya?
- Peserta didik : saya kurang suka dengan sejarah.
- Peneliti : kesulitan apa yang anda temui selama mempelajari mata pelajaran sejarah Indonesia?
- Peserta didik : susah memahami materinya mbak.
- Peneliti : bagaimana hasil belajar anda pada mata pelajaran sejarah Indonesia?
- Peserta didik : ulangan kemarin saya remidi mbak
- Peneliti : bagaimana pendapat anda tentang cara mengajar pendidik dalam pembelajaran sejarah selama ini?
- Peserta didik : orangnya enak, tetapi materinya membosankan.
- Peneliti : apakah pendidik pernah melakukan pembelajaran yang meningkatkan kreativitas anda untuk belajar sejarah?
- Peserta didik : belum pernah, selama ini hanya ceramah, tanya jawab, sesekali diskusi tapi jarang.
- Peneliti : apakah anda bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan dari pendidik?
- Peserta didik : kadang-kadang, tergantung soalnya kalau mudah saya mungkin bisa.

D. 7 Hasil Wawancara Pendidik Setelah Tindakan

- Peneliti : bagaimana pendapat Bapak mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek yang sudah diterapkan?
- Pendidik : iya lumayan bisa membantu peserta didik mbak.
- Peneliti : bagaimanakah pendapat Bapak mengenai teknik penilaian produk yang sudah diterapkan?
- Pendidik : bagus, bisa tahu kualitas produk peserta didik.
- Peneliti : adakah kesulitan Bapak dalam mengajar sejarah dengan penerapan pembelajaran berbasis proyek?
- Pendidik : iya ada sedikit, peserta didik masih ada yang ngawur saat mengungkapkan ide-idenya.
- Peneliti : adakah kesulitan Bapak dalam menerapkan teknik penilaian produk?
- Pendidik : secara teknik tidak, namun dengan penilaian ini jadi ketahuan kalau kadang sumber yang harusnya ditulis lengkap dalam produk kurang lengkap atau yang lainnya.
- Peneliti : menurut Bapak, apakah peserta didik mampu menyelesaikan tugas proyek sesuai dengan waktu yang telah ditentukan?
- Pendidik : ya, mereka mampu mengerjakan tepat waktu.
- Peneliti : bagaimanakah tanggapan Bapak mengenai adanya lembar observasi kreativitas peserta didik?
- Pendidik : bagus, dapat diketahui kreativitasnya secara rinci.
- Peneliti : apakah dalam pembelajaran selanjutnya Bapak akan menggunakan pembelajaran berbasis proyek dan teknik penilaian produk dalam pembelajaran sejarah atau akan tetap dengan pembelajaran yang seperti biasanya?
- Pendidik : iya akan saya coba lagi.
- Peneliti : apa saran Bapak tentang pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan penilaian produk ini?

Pendidik : mungkin proyek yang dikerjakan dan produk yang dihasilkan nanti bisa dikembangkan dengan produk yang lain tidak hanya karya tulis saja.



D. 8 Hasil Wawancara Peserta Didik Setelah Tindakan

- Peneliti : bagaimana tanggapan anda mengenai pembelajaran sejarah yang baru saja berlangsung?
- Peserta didik : seru, bisa bertukar pendapat dengan teman mbak
- Peneliti : kesulitan atau kendala apa yang anda hadapi dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut?
- Peserta didik : tidak, kesulitannya mungkin saat melakukan penelitian itu mbk, sedikit susah, mungkin seperti itu kalau sedang kuliah ya mbk.
- Peneliti : apakah dengan pembelajaran yang baru digunakan pendidik anda menjadi lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran?
- Peserta didik : iya, saya lebih mudah menerima materi dengan bertukar ide dengan teman-teman saya.
- Peneliti : apakah dengan pembelajaran yang baru digunakan pendidik, anda menjadi lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan?
- Peserta didik : iya lumayan mbk.
- Peneliti : apakah penerapan pembelajaran yang baru digunakan pendidik mampu mengajak peserta didik bekerja sama secara kolaboratif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan?
- Peserta didik : iya, karena ini kan dikerjakan secara individu dan presentasi, jadi bisa saling tukar pendapat.
- Peneliti : apakah yang anda harapkan dalam pembelajaran sejarah untuk kedepannya?
- Peserta didik : kalau bisa pembelajaran sejarah dilakukan seperti ini, bisa saling kerja sama, tukar pendapat dan tidak hanya mendengarkan saja mbak, lebih menyenangkan.

Lampiran E. Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Pra Siklus (Penilaian Proses)

**HASIL OBSERVASI KREATIVITAS PESERTA DIDIK PRA SIKLUS
SMA NEGERI 1 GAMBIRAN KELAS X MIA 4 (Penilaian Proses)**

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator kreativitas																Σ Skor setiap peserta didik	Skor setiap peserta didik (%)										
		A				Skor	B				Skor	C				Skor	D				Skor	E				Skor			
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1			2		3	4	1	2		3	4	
1	Abdillah Dani Ramadan	√				1	√				1		√				2	√				1	√				1	6	30
2	Agum Sahertian		√			2		√			2		√				2		√			2		√			2	10	50
3	Ain Nimas Hari Ningtyas			√		3			√		3		√				2			√		3		√			2	13	65
4	Alfian Saiful Gofar	√				1	√				1	√					1		√			2		√			2	7	35
5	Asa Firda Inayah		√			2			√		3			√			3		√			2			√		3	13	65
6	Ayu Oktafiya	√				1	√				1		√				2		√			2	√				1	7	35
7	Catur Setyawan		√			2			√		3		√				2		√			2			√		3	11	55
8	Devita Riya Dhamayanti			√		3			√		3			√			3			√		3			√		3	15	75
9	Diane Putri Devi Permata			√		3			√		3			√			3			√		3			√		3	15	75
10	Dimas Prayoga Pangestu			√		3			√		3			√			3			√		3		√			2	14	70
11	Dyah Yulia Vita		√			2			√		3		√				2			√		3		√			2	12	60
12	Enggal Kristiana		√			2		√			2		√				2	√				1		√			2	9	45
13	Iwan Nurkholis	√				1	√				1		√				2	√				1		√			2	7	35
14	Khusnul Khotimah		√			2		√			2		√				2		√			2		√			2	10	50
15	Lulua Indri Nurvita Sari		√			2		√			2			√			3			√		3		√			2	12	60
16	Mochamad Farhan Z.			√		3		√			2			√			3			√		3			√		3	14	70

17	Nada Dwi Agustin		√		3		√		2		√		2		√		3		√		3	13	65
18	Nanda Friska Pradana		√		2		√		2		√		3		√		3	√			1	11	55
19	Octavira Ade Levia		√		2		√		2		√		2	√			1		√		2	9	45
20	Oky Ovenda		√		2		√		2		√		2		√		2	√			1	9	45
21	Piscalita Damayanti A.S.		√		2		√		2		√		3		√		2		√		2	11	55
22	Refy Novial Aurellia	√			1		√		2		√		2		√		2		√		2	9	45
23	Reva Almalika		√		2		√		2		√		2		√		2		√		2	10	50
24	Saraswati		√		2		√		2		√		2		√		2			√	3	11	55
25	Shelvia Dwi Wulandari		√		2		√		2		√		2		√		2		√		2	10	50
26	Siti Wulandari		√		2		√		2	√			1		√		2	√			1	8	40
27	Soerya Andhika		√		2		√		2	√			1		√		2	√			1	8	40
28	Sukma Widi Margareta	√			1	√			1	√			1		√		2		√		2	7	35
29	Syafira Fitri Ananda		√		2		√		2		√		2		√		2		√		2	10	50
30	Thesya Arna Putri		√		2			√	3			√	3			√	3			√	3	14	70
31	Titis Maesaroh			√	3			√	3			√	3			√	3			√	3	15	75
32	Uyun Ninjani		√		2	√			1		√		2		√		1	√			1	8	40
33	Vanny Sabitha Yudhani			√	3			√	3			√	3			√	3			√	3	15	75
34	Vera Donita			√	3			√	3			√	3			√	3		√		2	14	70
35	Viktor Adi Prasetyo		√		2		√		2		√		2			√	3		√		2	11	55
35	Yakub Yuliono	√			1	√			1		√		2	√			1		√		2	8	40
37	Yogi Aldi Apriyanto		√		2	√			1		√		1		√		1		√		2	8	40
Skor masing-masing indikator					76			77				81				81				77	394		
Persentase rata-rata klasikal masing-masing indikator					51,35 %			53,84 %				56,64 %				56,64 %				53,84 %	53,24 %		

*Adaptasi dari pendapat Getzels & Jackson (dalam Talajan, 2012: 28) dan Munandar (2009: 71)

Keterangan indikator kreativitas peserta didik:

A = Mengajukan pertanyaan yang baik

B = Kemampuan pemecahan masalah

C = Memberikan banyak gagasan/ide

D = Menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak

E = Berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas

Keterangan Skor:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

Untuk menentukan persentase klasikal kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

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

$$SA = \frac{394}{740} \times 100\%$$

$$SA = 53,24 \%$$

Keterangan :

SA = Skor akhir

SP = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal yang diperoleh

Berdasarkan hasil analisis data pra siklus peserta didik kelas X MIA 4 termasuk dalam kriteria kurang kreatif. Kriteria kreativitas peserta didik adalah :

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

(Sumber: Kemendikbud, 2014: 93)

Jumlah Persentase Kreativitas Peserta Didik Pra Siklus

1. Indikator mengajukan pertanyaan yang baik = 51,35%

- Skor 1 = 7 peserta didik
- Skor 2 = 21 peserta didik
- Skor 3 = 9 peserta didik
- Skor 4 = 0 peserta didik

2. Indikator kemampuan pemecahan masalah = 53,84 %

- Skor 1 = 6 peserta didik
- Skor 2 = 20 peserta didik
- Skor 3 = 11 peserta didik
- Skor 4 = 0 peserta didik

3. Indikator memberikan banyak gagasan/ide = 56,64%

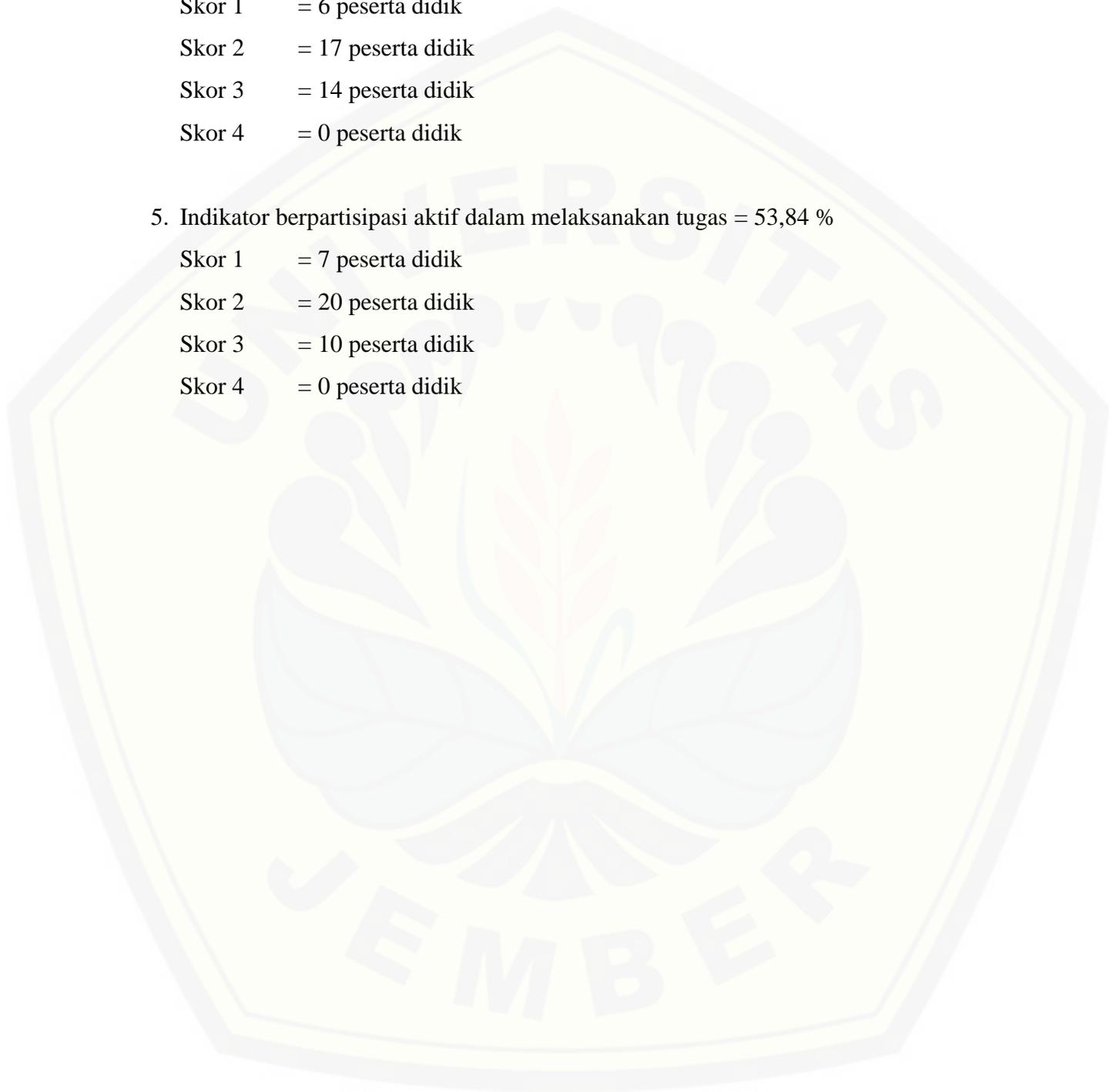
- Skor 1 = 5 peserta didik
- Skor 2 = 20 peserta didik
- Skor 3 = 12 peserta didik
- Skor 4 = 0 peserta didik

4. Indikator menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak = 56,64%

- Skor 1 = 6 peserta didik
- Skor 2 = 17 peserta didik
- Skor 3 = 14 peserta didik
- Skor 4 = 0 peserta didik

5. Indikator berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas = 53,84 %

- Skor 1 = 7 peserta didik
- Skor 2 = 20 peserta didik
- Skor 3 = 10 peserta didik
- Skor 4 = 0 peserta didik



Lampiran F. Hasil Belajar Psikomotorik Peserta Didik Prasiklus

**HASIL OBSERVASI PENILAIAN HASIL BELAJAR PRASIKLUS
 PESERTA DIDIK KELAS X MIA 4 SMA NEGERI 1 GAMBIRAN (Penilaian Psikomotorik)**

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator penilaian produk																Σ Skor setiap peserta didik	Skor setiap peserta didik (%)									
		A				Skor	B				Skor	C				Skor	D				Skor	E				Skor		
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1			2		3	4	1	2		3	4
1	Abdillah Dani Ramadan		√			2		√			2		√			2		√			2		√			2	10	50
2	Agum Sahertian		√			2		√			2		√			2		√			2			√		3	11	55
3	Ain Nimas Hari Ningtyas	√				1			√		3			√		3	√				1			√		3	11	55
4	Alfian Saiful Gofar		√			2		√			2			√		3		√			2		√			2	11	55
5	Asa Firda Inayah	√				1		√			2			√		3			√		3	√				1	10	50
6	Ayu Oktafiya		√			2		√			2			√		3		√			2		√			2	11	55
7	Catur Setyawan		√			2	√				1	√		√		1			√		3			√		3	10	50
8	Devita Riya Dhamayanti		√			2			√		3		√			2			√		3	√				1	11	55
9	Diane Putri Devi Permata		√			2			√		3	√				1			√		3		√			2	11	55
10	Dimas Prayoga Pangestu		√			2		√			2			√		3	√				1			√		3	11	55
11	Dyah Yulia Vita		√			2		√			2		√			2		√			2		√			2	10	50
12	Enggal Kristiana		√			2		√			2	√				1			√		3		√			2	10	50
13	Iwan Nurkholis		√			2	√				1			√		3		√			2			√		3	11	55
14	Khusnul Khotimah			√		3			√		3		√			2		√			2	√				1	11	55
15	Lulua Indri Nurvita Sari			√		3		√			2			√		3	√				1	√				1	10	50
16	Mochamad Farhan Z.			√		3		√			2		√			2		√			2		√			2	11	55

17	Nada Dwi Agustin		√	3	√			1	√			2	√			2	√			2	10	50					
18	Nanda Friska Pradana		√	3	√			2	√			2	√			2	√			1	10	50					
19	Octavira Ade Levia		√	2	√			2	√			2	√			2		√		3	11	55					
20	Oky Ovenda		√	3		√		3	√			2	√			1	√			1	10	50					
21	Piscalita Damayanti A.S.		√	2	√			1	√			2		√		3		√		3	11	55					
22	Refy Novial Aurellia		√	2		√		3	√			2	√			2	√			1	10	50					
23	Reva Almalika		√	2		√		3		√		3	√			2	√			1	11	55					
24	Saraswati		√	1		√		3	√			2	√			2		√		3	11	55					
25	Shelvia Dwi Wulandari		√	2		√		2		√		3	√			1	√			2	10	50					
26	Siti Wulandari		√	1		√		3		√		3	√			1	√			2	10	50					
27	Soerya Andhika		√	2		√		3		√		3	√			1	√			2	11	55					
28	Sukma Widi Margareta		√	3	√			1	√			2	√			2		√		3	11	55					
29	Syafira Fitri Ananda		√	3		√		2	√			1	√			1		√		3	10	50					
30	Thesya Arna Putri		√	1		√		2	√			2		√		3		√		3	11	55					
31	Titis Maesaroh		√	2	√			1		√		3	√			2	√			2	10	50					
32	Uyun Ninjani		√	1		√		3	√			2	√			2		√		3	11	55					
33	Vanny Sabitha Yudhani		√	3	√			1		√		3	√			1	√			2	10	50					
34	Vera Donita		√	2		√		3		√		2	√			2	√			2	11	55					
35	Viktor Adi Prasetyo		√	3		√		2	√			1	√			2		√		3	11	55					
35	Yakub Yuliono		√	3		√		2	√			2		√		3	√			2	12	60					
37	Yogi Aldi Apriyanto		√	3	√			1	√			1		√		3	√			2	10	50					
Skor masing-masing indikator				80				78				81				74				79				392			
Persentase rata-rata klasikal masing-masing indokator				54,05 %				52,70 %				54,72 %				50,00 %				53,37 %				52,97 %			

*Adaptasi dari Kemendikbud (2014: 99)

Keterangan indikator penilaian produk (psikomotorik) peserta didik:

A = Sistematika penulisan

B = Kelengkapan materi

C = Pengembangan gagasan pokok

D = Penggunaan sumber dan keakuratan sumber

E = Penarikan kesimpulan

Keterangan Skor:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

Data yang diperoleh dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

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

$$SA = \frac{392}{740} \times 100\%$$

$$SA = 52,97\%$$

Keterangan :

SA = Skor akhir

SP = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal yang diperoleh

Kriteria penilaian produk peserta didik.

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

(Sumber: Kemendikbud, 2014: 93)

Jumlah Persentase Penilaian Produk Prasiklus

1. Indikator sistematika penulisan = 54,05%

- Skor 1 = 6 peserta didik
- Skor 2 = 19 peserta didik
- Skor 3 = 12 peserta didik
- Skor 4 = 0 peserta didik

2. Indikator kelengkapan materi = 52,70%

- Skor 1 = 8 peserta didik
- Skor 2 = 17 peserta didik
- Skor 3 = 12 peserta didik
- Skor 4 = 0 peserta didik

3. Indikator pengembangan gagasan pokok = 54,72%

- Skor 1 = 6 peserta didik
- Skor 2 = 18 peserta didik
- Skor 3 = 13 peserta didik
- Skor 4 = 0 peserta didik

4. Indikator penggunaan sumber dan keakuratan sumber = 50,00%

- Skor 1 = 9 peserta didik
- Skor 2 = 19 peserta didik
- Skor 3 = 9 peserta didik
- Skor 4 = 0 peserta didik

5. Indikator penarikan kesimpulan = 53,37%

- Skor 1 = 8 peserta didik
- Skor 2 = 16 peserta didik
- Skor 3 = 13 peserta didik
- Skor 4 = 0 peserta didik

Lampiran G. Silabus

SILABUS MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA

Satuan Pendidikan : SMA/MA

Kelas : X

Kompetensi Inti :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Mamahami, 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>1.1 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam mengamalkan ajaran agamanya.</p> <p>1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari</p>					
<p>2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada zaman pra aksara, Hindu-Buddha dan Islam</p> <p>2.2 Meneladani sikap dan tindakan cinta damai, responsif dan pro aktif yang ditunjukkan oleh tokoh sejarah dalam mengatasi masalah sosial dan lingkungannya</p> <p>2.3 Berlaku jujur dan bertanggungjawab dalam</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah					
<p>3.1 Memahami dan menerapkan konsep berpikir kronologis (diakronik), sinkronik, ruang dan waktu dalam sejarah</p> <p>4.1 Menyajikan informasi mengenai keterkaitan antara konsep berpikir kronologis (diakronik), sinkronik, ruang dan waktu dalam sejarah</p>	<p>Cara Berfikir Kronologis dan Sinkronik dalam mempelajari Sejarah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara berfikir kronologis dalam mempelajari sejarah • Cara berfikir sinkronik dalam mempelajari sejarah • Konsep ruang dan waktu 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku teks tentang cara berfikir kronologis, sinkronik, dan konsep ruang dan waktu dalam sejarah. <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanya dalam kegiatan diskusi untuk mendapatkan pendalaman pengertian tentang cara berfikir kronologis, sinkronik, dan konsep ruang dan waktu dalam sejarah. <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan informasi terkait dengan pertanyaan mengenai cara berfikir kronologis, sinkronik, konsep ruang dan waktu dari sumber tertulis, sumber lainnya dan atau internet. 	<p>Tugas: Membuat ringkasan laporan dalam bentuk tulisan tentang cara berfikir kronologis, sinkronik, ruang dan waktu dalam sejarah.</p> <p>Observasi: Mengamati kegiatan peserta didik dalam proses mengumpulkan data, analisis data dan pembuatan laporan tentang cara berfikir kronologis, sinkronik, ruang dan waktu dalam sejarah.</p> <p>Portofolio: menilai laporan-laporan dan karya peserta didik berkaitan dengan materi</p>	6 jp	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Sejarah Indonesia kelas X. • Buku-buku lainnya • Internet (jika tersedia)

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis hasil informasi yang didapat dari sumber tertulis dan atau internet untuk mendapatkan kesimpulan tentang cara berfikir kronologis dan sinkronik serta keterkaitan antara cara berfikir kronologis, sinkronik dengan konsep ruang dan waktu dalam sejarah. <p>Mengomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyajikan secara tertulis hasil analisis dan kesimpulan tentang cara berfikir kronologis dan sinkronik serta keterkaitannya dengan konsep ruang dan waktu dalam sejarah. 	<p>cara berfikir kronologis, sinkronik, ruang dan waktu dalam sejarah.</p> <p>Tes tertulis: Menilai kemampuan peserta didik dalam memahami dan menerapkan cara berfikir kronologis, sinkronik serta keterkaitannya dengan konsep ruang dan waktu dalam sejarah.</p>		
<p>3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada zaman praaksara</p> <p>3.3 Menganalisis asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Proto, Deutero Melayu dan Melanesoid)</p>	<p>Indonesia Zaman Praaksara: awal kehidupan Manusia Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> Awal kehidupan masyarakat Indonesia Asal-usul nenek 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> Membaca buku teks dan melihat gambar-gambar tentang aktivitas kehidupan masyarakat zaman praaksara, peta persebaran asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia dan peninggalan hasil kebudayaan 	<p>Tugas: Membuat laporan dalam bentuk tulisan mengenai kehidupan zaman praaksara di Indonesia.</p> <p>Observasi:</p>	16 jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku Sejarah Indonesia kelas X. Buku-buku lainnya Internet (jika tersedia)

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.4 Menganalisis berdasarkan tipologi hasil budaya Praaksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman praaksara dalam bentuk tulisan.</p> <p>4.3 Menyajikan kesimpulan-kesimpulan dari informasi mengenai asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Proto, Deutero Melayu dan Melanesoid) dalam bentuk tulisan.</p> <p>4.4 Menalar informasi mengenai hasil budaya Praaksara Indonesia termasuk yang berada di lingkungan terdekat dan menyajikannya dalam</p>	<p>Moyang bangsa Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kebudayaan zaman praaksara 	<p>pada zaman praaksara.</p> <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanya melalui kegiatan diskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang kehidupan masyarakat zaman praaksara, persebaran asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia dan peninggalan hasil-hasil kebudayaan pada zaman praaksara. <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan informasi terkait dengan pertanyaan mengenai masyarakat Indonesia zaman praaksara melalui bacaan, pengamatan terhadap sumber-sumber praaksara yang ada di museum atau peninggalan-peninggalan yang ada di lingkungan terdekat. <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis informasi dan data-data yang didapat baik dari 	<p>Mengamati kegiatan peserta didik dalam proses mengumpulkan, menganalisis data dan membuat laporan tentang kehidupan zaman praaksara di Indonesia.</p> <p>Portofolio: Menilai laporan-laporan dan karya peserta didik berkaitan dengan materi kehidupan zaman praaksara di Indonesia.</p> <p>Tes tertulis/lisan: Menilai kemampuan peserta didik dalam memahami dan menganalisis tentang Indonesia pada zaman praaksara.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Gambar aktifitas kehidupan manusia praaksara • Gambar hasil-hasil peninggalan kebudayaan praaksara • Peta penyebaran nenek moyang bangsa Indonesia

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>bentuk tertulis.</p>		<p>bacaan maupun dari sumber-sumber lain yang terkait untuk mendapatkan kesimpulan tentang kehidupan masyarakat Indonesia pada zaman praaksara.</p> <p>Mengomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyajikan secara tertulis hasil analisis dan kesimpulan tentang kehidupan di Indonesia pada zaman praaksara. 			
<p>3.5 Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia.</p> <p>3.6 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku</p>	<p>Indonesia Zaman Hindu-Buddha: Silang Budaya Lokal dan Global Tahap Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> Teori -teori masuk dan berkembangnya Hindu-Buddha Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia Bukti-bukti Kehidupan dan 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> Membaca buku teks dan melihat gambar-gambar tentang Indonesia pada zaman Hindu-Buddha. <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menanya melalui kegiatan diskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang kehidupan masyarakat Indonesia pada zaman Hindu-Buddha. <p>Mengeksplorasi:</p>	<p>Tugas:</p> <p>Membuat laporan dalam bentuk tulisan mengenai nilai-nilai dan unsur-unsur budaya yang berkembang pada zaman Hindu-Buddha yang masih berkelanjutan dalam kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.</p> <p>Observasi:</p>	<p>24 jp</p>	<ul style="list-style-type: none"> Buku Sejarah Indonesia kelas X. Buku-buku lainnya Internet (jika tersedia) Gambar hasil-hasil peninggalan zaman Hindu-Buddha Peta letak

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.</p> <p>4.5 Mengolah informasi mengenai proses masuk dan perkembangan kerajaan Hindu-Buddha dengan menerapkan cara berpikir kronologis, dan pengaruhnya pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini serta mengemukakannya dalam bentuk tulisan.</p> <p>4.6 Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Hindu-Buddha dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini.</p>	<p>hasil-hasil kebudayaan pengaruh Hindu-Buddha yang masih ada pada saat ini</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan informasi terkait dengan pertanyaan tentang Indonesia pada zaman Hindu-Buddha melalui bacaan, internet, pengamatan terhadap sumber-sumber sejarah yang ada di museum dan atau peninggalan-peninggalan yang ada di lingkungan terdekat <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis informasi dan data-data yang didapat baik dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait untuk mendapatkan kesimpulan tentang Indonesia pada zaman Hindu-Buddha. <p>Mengomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan dalam bentuk tulisan hasil analisis dan kesimpulan tentang Indonesia pada zaman Hindu-Buddha. 	<p>Mengamati kegiatan peserta didik dalam mengumpulkan, menganalisis data dan membuat laporan tentang kehidupan masyarakat di Indonesia pada zaman Hindu-Buddha</p> <p>Portofolio: Menilai laporan-laporan dan karya peserta didik berkaitan dengan materi kehidupan masyarakat di Indonesia pada zaman Hindu-Buddha</p> <p>Tes tertulis/lisan: Menilai kemampuan peserta didik dalam menganalisis tentang kehidupan masyarakat Indonesia pada zaman Hindu-Buddha.</p>		<p>kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.7 Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Islam di Indonesia.</p> <p>3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.</p> <p>4.7 Mengolah informasi mengenai proses masuk dan perkembangan kerajaan Islam dengan menerapkan cara berpikir kronologis, dan pengaruhnya pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini serta</p>	<p>Perkembangan Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teori-teori masuk dan berkembangnya Islam • Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia • Bukti-bukti Kehidupan dan hasil-hasil budaya pengaruh Islam yang masih ada pada saat ini 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku teks dan melihat gambar-gambar peninggalan zaman perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanya untuk mendapatkan klarifikasi tentang zaman perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan informasi terkait dengan pertanyaan dan materi tentang zaman perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia melalui bacaan, internet, pengamatan terhadap sumber-sumber sejarah yang ada di museum dan atau peninggalan-peninggalan yang ada di lingkungan terdekat. 	<p>Tugas: Membuat laporan dalam bentuk tulisan mengenai perkembangan kerajaan-kerajaan Islam dan hasil-hasil kebudayaannya di Indonesia</p> <p>Observasi: Mengamati kegiatan peserta didik dalam proses mengumpulkan data, analisis data dan pembuatan laporan tentang perkembangan kerajaan-kerajaan Islam dan hasil-hasil kebudayaannya di Indonesia</p> <p>Portofolio: Menilai laporan-laporan dan karya peserta didik berkaitan dengan materi perkembangan</p>	<p>24 jp</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X. • Buku-buku lainnya • Internet (jika tersedia) • Gambar hasil-hasil peninggalan zaman Islam • Peta letak kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>mengemukakannya dalam bentuk tulisan.</p> <p>4.8 Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Islam dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini</p>		<p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis informasi dan data-data yang didapat baik dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait untuk mendapatkan kesimpulan tentang zaman perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. <p>Mengomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Melaporkan dalam bentuk tulisan hasil analisis dan kesimpulan tentang Indonesia pada zaman perkembangan kerajaan-kerajaan Islam. 	<p>kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.</p> <p>Tes tertulis/lisan: Menilai kemampuan peserta didik dalam menganalisis konsep tentang perkembangan kerajaan-kerajaan Islam dan hasil-hasil kebudayaannya di Indonesia</p>		

Lampiran H. RPP

Lampiran H.1 RPP Siklus 1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Atas
Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia
Kelas/Semester : X / II (Genap)
Materi Pokok : Menganalisis riwayat hidup dan peran Walisongo dalam menyebarkan Islam di Jawa
Pertemuan ke- : 1 dan 2
Alokasi Waktu : 4 x 45 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 dan kerjasama, 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 drai yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam mengamalkan ajaran agamanya
- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada masa pra-aksara, Hindu-Budha dan Islam.
- 2.2 Meneladani sikap dan tindakan cinta damai, responsif dan pro aktif yang ditunjukkan oleh tokoh sejarah dalam mengatasi masalah sosial dan lingkungannya
- 3.7 Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Islam di Indonesia
 - 3.7.1 Menganalisis teori masuknya agama dan kebudayaan Islam di Indonesia
 - 3.7.2 Menganalisis proses berkembangnya agama dan kebudayaan Islam di Indonesia
- 4.7 Mengolah informasi mengenai proses masuk dan perkembangan kerajaan Islam dengan menerapkan cara berpikir kronologis, dan pengaruhnya pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini serta mengemukakannya dalam bentuk tulisan.
 - 4.7.1 Membuat karya tulis tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Islam di Indonesia

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis riwayat hidup Walisongo yang telah menyebarkan Islam di Jawa dengan benar
2. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis peran Walisongo dalam menyebarkan Islam di Jawa dengan benar

3. Melalui pembelajaran berbasis proyek, peserta didik kelas X diharapkan dapat membuat karya tulis terkait riwayat hidup dan peran Walisongo dalam menyebarkan Islam di Jawa

D. Materi Ajar

1. Riwayat hidup Walisongo
2. Peran Walisongo dalam menyebarkan Islam di Jawa
3. Sistematika pembuatan karya tulis terkait riwayat hidup dan peran Walisongo dalam menyebarkan Islam di Jawa

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode Pembelajaran : Pembelajaran Berbasis Proyek

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Gambar : Gambar mengenai Walisongo
2. Alat/Bahan : Peta Sejarah, Power point, Laptop, LCD Monitor
3. Sumber Belajar :
 - Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
 - Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pertemuan ke-1

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik meminta salah seorang peserta didik memimpin doa • Pendidik mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan siap belajar • Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran • Pendidik menyampaikan topik pembelajaran tentang riwayat hidup dan peran Walisongo dalam menyebarkan Islam di Jawa 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menayangkan gambar Walisongo dan peserta didik diminta untuk mengamati gambar tersebut  <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik mengemukakan pertanyaan yang mendasar tentang riwayat hidup dan peran walisongo dalam meyebarakan islam di Jawa • Pendidik menegaskan kegiatan pembelajaran berbasis 	70 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>proyek. Pada pembelajaran ini, peserta didik diminta untuk menyusun karya tulis tentang riwayat hidup dan peran Walisongo dalam menyebarkan Islam di Jawa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap peserta didik mendapatkan tugas melakukan eksplorasi/mengumpulkan informasi dan mengasosiasi melalui tugas proyek tentang materi terkait • Pendidik memfasilitasi peserta didik dalam menyusun perencanaan pelaksanaan proyek • Peserta didik menyusun rencana dan jadwal mengacu pada tenggang waktu yang telah disepakati yaitu 2 minggu • Perwakilan dari peserta didik mengemukakan perencanaan proyek yang akan dilakukan • Pendidik melakukan monitoring terhadap pelaksanaan proyek peserta didik 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menutup pelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam 	10 menit

2. Pertemuan ke-2

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik meminta salah seorang peserta didik memimpin doa • Pendidik mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan siap belajar 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu presentasi hasil produk dengan topik pembelajaran tentang riwayat hidup dan peran Walisongo dalam menyebarkan Islam di Jawa 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menguji hasil proyek peserta didik. Beberapa peserta didik mempresentasikan hasil produk secara individu dan ditanggapi oleh peserta didik lain • Pendidik menanyakan pengalaman peserta didik pada saat mencari sumber dan menyelesaikan proyek 	70 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibantu oleh pendidik menyimpulkan materi tentang riwayat hidup dan peran Walisongo dalam menyebarkan Islam di Jawa • Pendidik bersama peserta didik menemukan manfaat dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung • Pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran • Pendidik menutup pelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam 	10 menit

H. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar peserta didik dilakukan dengan menggunakan:

- 1) Lembar observasi untuk penilaian proses untuk penilaian kreativitas peserta didik (terlampir)
- 2) Lembar observasi penilaian produk untuk penilaian psikomotorik peserta didik (terlampir)

I. Sumber Pembelajaran

- Buku sumber Sejarah SMA X
- Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Soekmono, R. 1985. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia III*. Yogyakarta: Kanisius
- Djoened Poesponegoro, Marwati dan Notosusanto Nugroho.2009. *Sejarah Nasional Indonesia Jilid III*. Jakarta: BalaiPustaka
- *White board*/papan flanel
- Power point
- LCD
- Internet
- Peta Sejarah

Banyuwangi, 17 Maret 2015

Guru Mata Pelajaran Sejarah
Indonesia

Peneliti,

Nur Ahmadi, S.Pd

NIP.19810216 200604 1 014

Erly Nurul Hidayah

NIM 110210302048

Lampiran 1. Materi Pembelajaran

Riwayat Hidup dan Peran Walisongo dalam Meyebarkan Islam di Jawa

Walisongo atau Walisanga dikenal sebagai penyebar agama Islam di tanah Jawa pada abad ke 14. Mereka tinggal di tiga wilayah penting pantai utara Pulau Jawa, yaitu Surabaya-Gresik-Lamongan di Jawa Timur, Demak-Kudus-Muria di Jawa Tengah, dan Cirebon di Jawa Barat.

Era Walisongo adalah era berakhirnya dominasi Hindu-Budha dalam budaya Nusantara untuk digantikan dengan kebudayaan Islam. Mereka adalah simbol penyebaran Islam di Indonesia, khususnya di Jawa. Tentu banyak tokoh lain yang juga berperan. Namun peranan mereka yang sangat besar dalam mendirikan Kerajaan Islam di Jawa, juga pengaruhnya terhadap kebudayaan masyarakat secara luas serta dakwah secara langsung, membuat para Walisongo ini lebih banyak disebut dibanding yang lain.

Ada beberapa pendapat mengenai arti Walisongo. *Pertama* adalah wali yang sembilan, yang menandakan jumlah wali yang ada sembilan, atau sanga dalam bahasa Jawa. Pendapat lain menyebutkan bahwa kata songo/sanga berasal dari kata tsana yang dalam bahasa Arab berarti mulia. Pendapat lainnya lagi menyebut kata sana berasal dari bahasa Jawa, yang berarti tempat.

Pendapat lain yang mengatakan bahwa Walisongo adalah sebuah Majelis Dakwah yang pertama kali didirikan oleh Sunan Gresik (Maulana Malik Ibrahim) pada tahun 1404 Masehi (808 Hijriah). [1] Saat itu, majelis dakwah Walisongo beranggotakan Maulana Malik Ibrahim sendiri, Maulana Ishaq (Sunan Wali Lanang), Maulana Ahmad Jumadil Kubro (Sunan Kubrawi); Maulana Muhammad Al-Maghrabi (Sunan Maghribi); Maulana Malik Isra'il (dari Champa), Maulana Muhammad Ali Akbar, Maulana Hasanuddin, Maulana 'Aliyuddin, dan Syekh Subakir.

Dari nama para Walisongo tersebut, pada umumnya terdapat 9 (sembilan) nama yang dikenal sebagai anggota Walisongo yang paling terkenal, yaitu:

- * Sunan Gresik atau Maulana Malik Ibrahim
- * Sunan Ampel atau Raden Rahmat
- * Sunan Bonang atau Raden Makhdum Ibrahim
- * Sunan Drajat atau Raden Qasim
- * Sunan Kudus atau Ja'far Shadiq
- * Sunan Giri atau Raden Paku atau Ainul Yaqin
- * Sunan Kalijaga atau Raden Said
- * Sunan Muria atau Raden Umar Said
- * Sunan Gunung Djati atau Syarif Hidayatullah

Para Walisongo adalah intelektual yang menjadi pembaharu masyarakat pada masanya. Pengaruh mereka terasakan dalam beragam bentuk manifestasi peradaban baru masyarakat Jawa, mulai dari kesehatan, bercocok-tanam, perniagaan, kebudayaan, kesenian, kemasyarakatan, hingga ke pemerintahan.

1. Sunan Gresik (Maulana Malik Ibrahim)

Maulana Malik Ibrahim adalah keturunan ke-22 dari Nabi Muhammad. Ia disebut juga **Sunan Gresik**, atau Sunan Tandhes, atau Mursyid Akbar Thariqat Wali Songo . Nasab As-Sayyid Maulana Malik Ibrahim Nasab Maulana Malik Ibrahim menurut catatan Dari As-Sayyid Bahruddin Ba'alawi Al-Husaini yang kumpulan catatannya kemudian dibukukan dalam Ensiklopedi Nasab Ahlul Bait yang terdiri dari beberapa volume (jilid). Dalam Catatan itu tertulis: As-Sayyid Maulana Malik Ibrahim bin As-Sayyid Barakat Zainal Alam bin As-Sayyid Husain Jamaluddin bin As-Sayyid Ahmad Jalaluddin bin As-Sayyid Abdullah bin As-Sayyid Abdul Malik Azmatkhan bin As-Sayyid Alwi Ammil Faqih bin As-Sayyid Muhammad Shahib Mirbath bin As-Sayyid Ali Khali' Qasam bin As-Sayyid Alwi bin As-Sayyid Muhammad bin As-Sayyid Alwi bin As-Sayyid Ubaidillah bin Al-Imam Ahmad Al-Muhajir bin Al-Imam Isa bin Al-Imam Muhammad bin Al-Imam Ali Al-Uraidhi bin Al-Imam Ja'far Shadiq bin Al-Imam Muhammad Al-Baqir bin Al-Imam Ali Zainal

Abidin bin Al-Imam Al-Husain bin Sayyidah Fathimah Az-Zahra/Ali bin Abi Thalib, binti Nabi Muhammad Rasulullah.

Ia diperkirakan lahir di Samarkand di Asia Tengah, pada paruh awal abad ke-14. Babad Tanah Jawi versi Meinsma menyebutnya Asmarakandi, mengikuti pengucapan lidah orang Jawa terhadap As-Samarqandy.[2] Dalam cerita rakyat, ada yang memanggilnya Kakek Bantal.

Maulana Malik Ibrahim memiliki, 3 isteri bernama: 1. Siti Fathimah binti Ali Nurul Alam Maulana Israil (Raja Champa Dinasti Azmatkhan 1), memiliki 2 anak, bernama: Maulana Moqfaroh dan Syarifah Sarah 2. Siti Maryam binti Syaikh Subakir, memiliki 4 anak, yaitu: Abdullah, Ibrahim, Abdul Ghafur, dan Ahmad 3. Wan Jamilah binti Ibrahim Zainuddin Al-Akbar Asmaraqandi, memiliki 2 anak yaitu: Abbas dan Yusuf. Selanjutnya Sharifah Sarah binti Maulana Malik Ibrahim dinikahkan dengan Sayyid Fadhal Ali Murtadha [Sunan Santri/ Raden Santri] dan melahirkan dua putera yaitu Haji Utsman (Sunan Manyuran) dan Utsman Haji (Sunan Ngudung). Selanjutnya Sayyid Utsman Haji (Sunan Ngudung) berputera Sayyid Ja'far Shadiq [Sunan Kudus].

Maulana Malik Ibrahim umumnya dianggap sebagai wali pertama yang mendakwahkan Islam di Jawa. Ia mengajarkan cara-cara baru bercocok tanam dan banyak merangkul rakyat kebanyakan, yaitu golongan masyarakat Jawa yang tersisihkan akhir kekuasaan Majapahit. Malik Ibrahim berusaha menarik hati masyarakat, yang tengah dilanda krisis ekonomi dan perang saudara. Ia membangun pondokan tempat belajar agama di Leran, Gresik. Pada tahun 1419, Malik Ibrahim wafat. Makamnya terdapat di desa Gapura Wetan, Gresik, Jawa Timur.

2. Sunan Ampel

Sunan Ampel bernama asli Raden Rahmat, keturunan ke-22 dari Nabi Muhammad, menurut riwayat ia adalah putra Ibrahim Zainuddin Al-Akbar dan seorang putri Champa yang bernama Dewi Condro Wulan binti Raja Champa Terakhir Dari Dinasti Ming. Nasab lengkapnya sebagai berikut: Sunan Ampel bin Sayyid Ibrahim Zainuddin Al-Akbar bin Sayyid Jamaluddin Al-Husain bin Sayyid

Ahmad Jalaluddin bin Sayyid Abdullah bin Sayyid Abdul Malik Azmatkhan bin Sayyid Alwi Ammil Faqih bin Sayyid Muhammad Shahib Mirbath bin Sayyid Ali Khali' Qasam bin Sayyid Alwi bin Sayyid Muhammad bin Sayyid Alwi bin Sayyid Ubaidillah bin Sayyid Ahmad Al-Muhajir bin Sayyid Isa bin Sayyid Muhammad bin Sayyid Ali Al-Uraidhi bin Imam Ja'far Shadiq bin Imam Muhammad Al-Baqir bin Imam Ali Zainal Abidin bin Imam Al-Husain bin Sayyidah Fathimah Az-Zahra binti Nabi Muhammad Rasulullah. Sunan Ampel umumnya dianggap sebagai sesepuh oleh para wali lainnya. Pesantrennya bertempat di Ampel Denta, Surabaya, dan merupakan salah satu pusat penyebaran agama Islam tertua di Jawa. Ia menikah dengan Dewi Condrowati yang bergelar Nyai Ageng Manila, putri adipati Tuban bernama Arya Teja dan menikah juga dengan Dewi Karimah binti Ki Kembang Kuning. Pernikahan Sunan Ampel dengan Dewi Condrowati alias Nyai Ageng Manila binti Aryo Tejo, berputera: Sunan Bonang, Siti Syari'ah, Sunan Derajat, Sunan Sedayu, Siti Muthmainnah dan Siti Hafsah. Pernikahan Sunan Ampel dengan Dewi Karimah binti Ki Kembang Kuning, berputera: Dewi Murtasiyah, Asyiqah, Raden Husamuddin (Sunan Lamongan, Raden Zainal Abidin (Sunan Demak), Pangeran Tumapel dan Raden Faqih (Sunan Ampel 2. Makam Sunan Ampel terletak di dekat Masjid Ampel, Surabaya.

3. Sunan Bonang

Sunan Bonang adalah putra **Sunan Ampel**, dan merupakan keturunan ke-23 dari Nabi Muhammad. Ia adalah putra Sunan Ampel dengan Nyai Ageng Manila, putri adipati Tuban bernama Arya Teja. Sunan Bonang banyak berdakwah melalui kesenian untuk menarik penduduk Jawa agar memeluk agama Islam. Ia dikatakan sebagai penggubah suluk Wijil dan tembang Tombo Ati, yang masih sering dinyanyikan orang. Pembaharuannya pada gamelan Jawa ialah dengan memasukkan rebab dan bonang, yang sering dihubungkan dengan namanya. Universitas Leiden menyimpan sebuah karya sastra bahasa Jawa bernama *Het Boek van Bonang* atau *Buku Bonang*. Menurut G.W.J. Drewes, itu bukan karya Sunan Bonang namun

mungkin saja mengandung ajarannya. Sunan Bonang diperkirakan wafat pada tahun 1525.

4. Sunan Drajat

Sunan Drajat adalah putra **Sunan Ampel**, dan merupakan keturunan ke-23 dari Nabi Muhammad. Ia adalah putra Sunan Ampel dengan Nyai Ageng Manila, putri adipati Tuban bernama Arya Teja. Sunan Drajat banyak berdakwah kepada masyarakat kebanyakan. Ia menekankan kedermawanan, kerja keras, dan peningkatan kemakmuran masyarakat, sebagai pengamalan dari agama Islam. Pesantren Sunan Drajat dijalankan secara mandiri sebagai wilayah perdikan, bertempat di Desa Drajat, Kecamatan Paciran, Lamongan. Tembang macapat Pangkur disebutkan sebagai ciptaannya. Gamelan Singomengkok peninggalannya terdapat di Musium Daerah Sunan Drajat, Lamongan. Sunan Drajat diperkirakan wafat pada 1522.

5. Sunan Kudus

Sunan Kudus adalah putra **Sunan Ngudung** atau **Raden Usman Haji**, dengan Syarifah Ruhil atau Dewi Ruhil yang bergelar Nyai Anom Manyuran binti Nyai Ageng Melaka binti Sunan Ampel. Sunan Kudus adalah keturunan ke-24 dari Nabi Muhammad. Sunan Kudus bin Sunan Ngudung bin Fadhal Ali Murtadha bin Ibrahim Zainuddin Al-Akbar bin Jamaluddin Al-Husain bin Ahmad Jalaluddin bin Abdillah bin Abdul Malik Azmatkhan bin Alwi Ammil Faqih bin Muhammad Shahib Mirbath bin Ali Khali' Qasam bin Alwi bin Muhammad bin Alwi bin Ubaidillah bin Ahmad Al-Muhajir bin Isa bin Muhammad bin Ali Al-Uraidhi bin Ja'far Shadiq bin Muhammad Al-Baqir bin Ali Zainal Abidin bin Al-Husain bin Sayyidah Fathimah Az-Zahra binti Nabi Muhammad Rasulullah. Sebagai seorang wali, Sunan Kudus memiliki peran yang besar dalam pemerintahan Kesultanan Demak, yaitu sebagai panglima perang, penasehat Sultan Demak, Mursyid Thariqah dan hakim peradilan negara. Ia banyak berdakwah di kalangan kaum penguasa dan priyayi Jawa. Di antara yang pernah menjadi muridnya, ialah Sunan Prawoto penguasa Demak, dan Arya Penangsang adipati Jipang Panolan. Salah satu peninggalannya yang terkenal ialah

Mesjid Menara Kudus, yang arsitekturnya bergaya campuran Hindu dan Islam. Sunan Kudus diperkirakan wafat pada tahun 1550.

6. Sunan Giri

Sunan Giri adalah putra **Maulana Ishaq**. Sunan Giri adalah keturunan ke-23 dari Nabi Muhammad, merupakan murid dari Sunan Ampel dan saudara seperguruan dari Sunan Bonang. Ia mendirikan pemerintahan mandiri di Giri Kedaton, Gresik; yang selanjutnya berperan sebagai pusat dakwah Islam di wilayah Jawa dan Indonesia timur, bahkan sampai ke kepulauan Maluku. Salah satu keturunannya yang terkenal ialah Sunan Giri Prapen, yang menyebarkan agama Islam ke wilayah Lombok dan Bima.

7. Sunan Kalijaga

Sunan Kalijaga adalah putra *adipati Tuban* yang bernama **Tumenggung Wilatikta** atau **Raden Sahur** atau Sayyid Ahmad bin Mansur (Syekh Subakir). Ia adalah murid Sunan Bonang. Sunan Kalijaga menggunakan kesenian dan kebudayaan sebagai sarana untuk berdakwah, antara lain kesenian wayang kulit dan tembang suluk. Tembang suluk Ilir-Ilir dan Gundul-Gundul Pacul umumnya dianggap sebagai hasil karyanya. Dalam satu riwayat, Sunan Kalijaga disebutkan menikah dengan Dewi Saroh binti Maulana Ishaq, menikahi juga Syarifah Zainab binti Syekh Siti Jenar dan Ratu Kano Kediri binti Raja Kediri.

8. Sunan Muria

Sunan Muria atau **Raden Umar Said** adalah putra **Sunan Kalijaga**. Ia adalah putra dari Sunan Kalijaga dari isterinya yang bernama Dewi Sarah binti Maulana Ishaq. Sunan Muria menikah dengan Dewi Sujinah, putri Sunan Ngudung. Jadi Sunan Muria adalah adik ipar dari Sunan Kudus.

9. Sunan Gunung Djati

Sunan Gunung Djati atau **Syarif Hidayatullah** adalah putra **Syarif Abdullah Umdatuddin** putra Ali Nurul Alam putra Syekh Husain Jamaluddin Akbar. Dari pihak ibu, ia masih keturunan keraton Pajajaran melalui Nyai Rara Santang, yaitu anak dari Sri Baduga Maharaja. Sunan Gunung Jati mengembangkan Cirebon sebagai

pusat dakwah dan pemerintahannya, yang sesudahnya kemudian menjadi Kesultanan Cirebon. Anaknya yang bernama Maulana Hasanuddin, juga berhasil mengembangkan kekuasaan dan menyebarkan agama Islam di Banten, sehingga kemudian menjadi cikal-bakal berdirinya Kesultanan Banten.



Lampiran 2. Lembar Kerja Peserta Didik**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)****“Riwayat Hidup dan Peran Walisongo dalam Menyebarkan Islam di Pulau Jawa”****Mata Pelajaran** : Sejarah Indonesia**Kelas** : X MIA 4**Nama Peserta Didik** :**1. Tujuan Pembelajaran**

- 1) Menganalisis riwayat hidup dan peran Walisongo dalam menyebarkan Islam di Jawa

2. Prosedur yang dilakukan

1. Pendidik menyampaikan materi yang akan dipelajari
2. Pendidik mengemukakan pertanyaan yang mendasar yang terkait dengan materi
3. Pendidik menentukan topik/permasalahan yang akan dipecahkan kepada peserta didik
4. Pendidik menyampaikan kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Pada pembelajaran ini, peserta didik diminta untuk menyusun karya tulis tentang riwayat hidup dan peran Walisongo dalam menyebarkan Islam di Jawa
5. Pendidik membagikan Lembar Kerja Peserta Didik yang berisi tentang prosedur pelaksanaan pembuatan proyek
6. Pendidik memfasilitasi peserta didik terhadap aktivitas peserta didik selama merencanakan kegiatan proyek yang akan dilakukan.
7. Pendidik dan peserta didik menyusun rencana jadwal mengenai tenggang waktu yang telah disepakati dalam penyelesaian proyek
8. Pendidik melakukan monitoring terhadap pelaksanaan proyek peserta didik

9. Pendidik menguji hasil proyek peserta didik. Penilaian dilakukan terhadap produk yang dihasilkan peserta didik dan saat peserta didik mempresentasikan hasil proyek dan ditanggapi oleh peserta didik lain dengan mengacu pada instrumen penilaian yang telah dibuat
10. Pendidik menanyakan pengalaman peserta didik pada saat mencari sumber dan menyelesaikan proyek

3. Pembagian Bahan Kajian Diskusi

1. Peserta Didik yang tergolong kelompok I, II, bertugas menyusun karya tulis tentang riwayat hidup dan peran Sunan Gresik, Sunan Ampel dan Sunan Bonang dalam menyebarkan Islam di Jawa
2. Peserta Didik yang tergolong kelompok III, IV, bertugas menyusun karya tulis tentang riwayat hidup dan peran Sunan Drajat, Sunan Kudus, dan Sunan Giri dalam menyebarkan Islam di Jawa
3. Peserta Didik yang tergolong kelompok V dan VI bertugas menyusun karya tulis tentang riwayat hidup dan peran Sunan Kalijaga, Sunan Muria, dan Sunan Gunung Djati dalam menyebarkan Islam di Jawa

4. Petunjuk Tugas

1. Rencanakan tugas proyek secara individu dengan berdiskusi sesuai bahan kajian yang ditentukan.
2. Gunakan berbagai sumber seperti buku, internet, dan lain – lain untuk mengeksplor kajian kalian.
3. Tulislah hasil perencanaan pada “Kolom Jawaban” yang telah disediakan.
4. Pengujian hasil proyek akan dilakukan sesuai dengan waktu yang telah disepakati
5. Presentasikan hasil proyek individu didepan kelas
6. Kelompok lain **Wajib** menanggapi dan memberi pertanyaan

7. Pertanyaan dari kelompok lain ditulis pada “Kolom Pertanyaan” dengan mencantumkan nama “Penanya”
8. Selamat Bekerja

5. Sistematika Penulisan Karya Tulis

Sistematika Penulisan Karya Tulis

BAB 1. PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Rumusan Masalah
- 1.3 Tujuan
- 1.4 Manfaat

BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

Bab 2 berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian

BAB 3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode penelitian sejarah yaitu

1. Heuristik
2. Kritik
3. Interpretasi, dan
4. Historiografi

BAB 4. PEMBAHASAN/ISI

BAB 5. PENUTUP

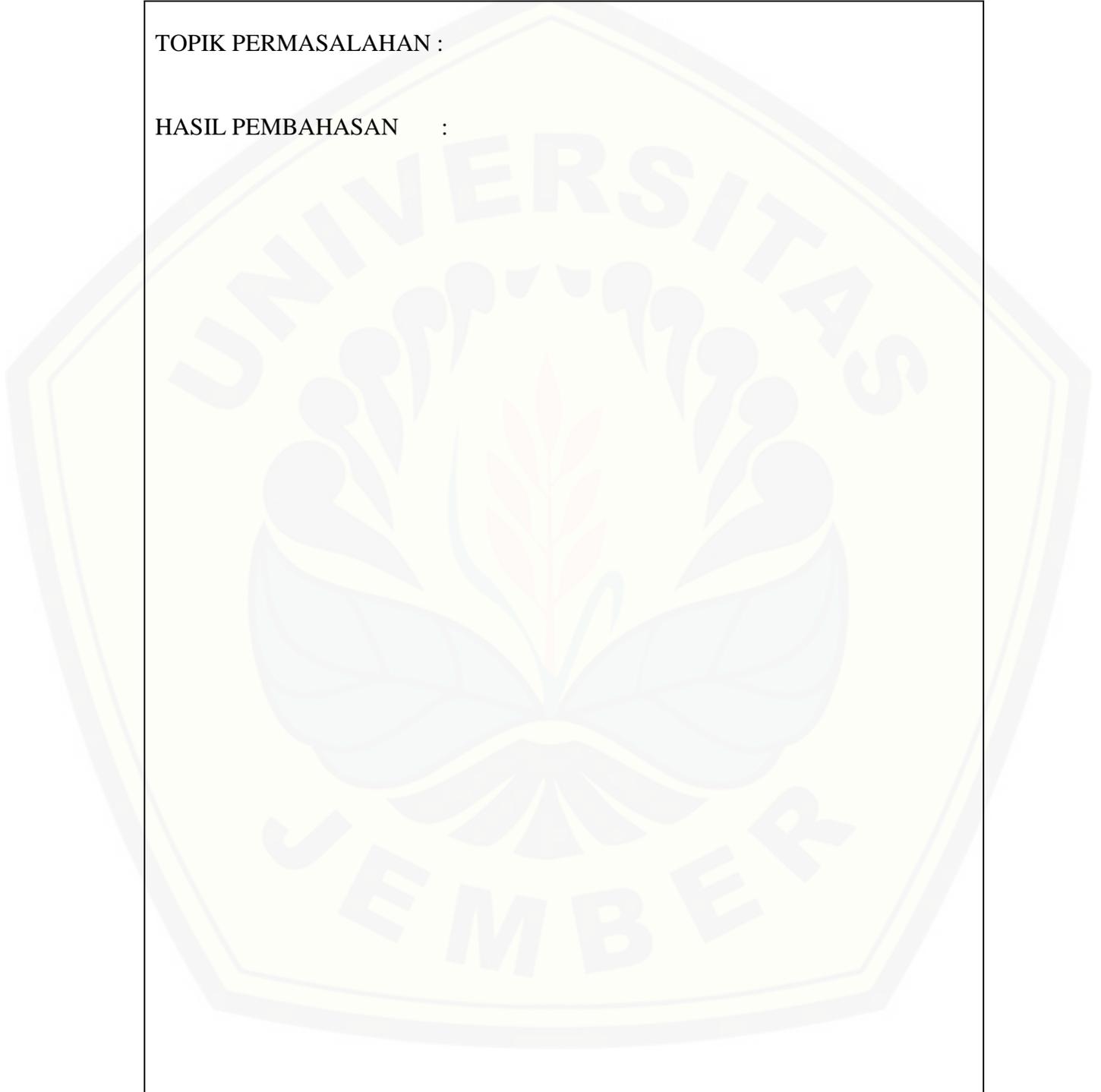
- 5.1 Kesimpulan
- 5.2 Saran

DAFTAR PUSTAKA

KOLOM JAWABAN

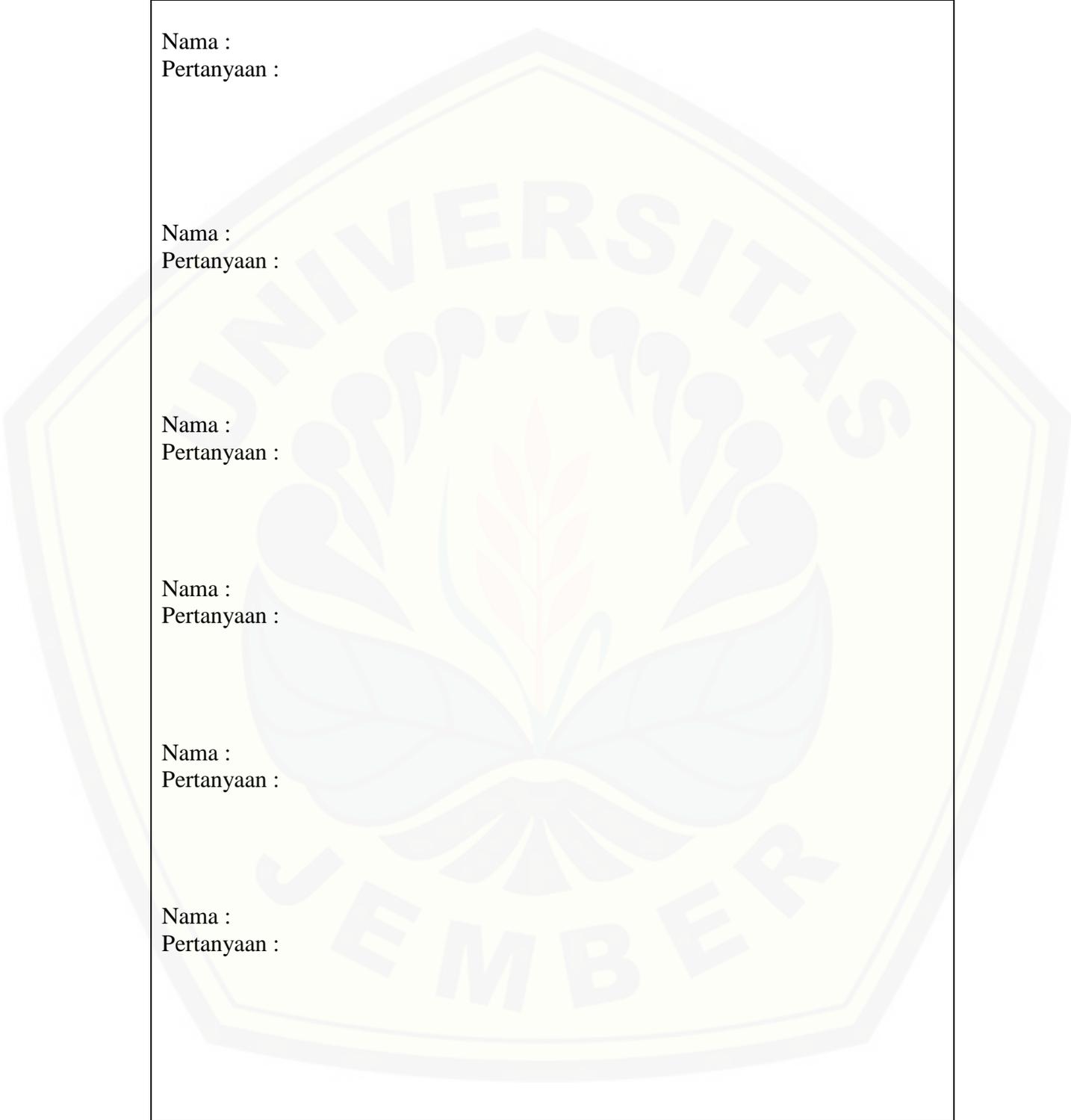
TOPIK PERMASALAHAN :

HASIL PEMBAHASAN :



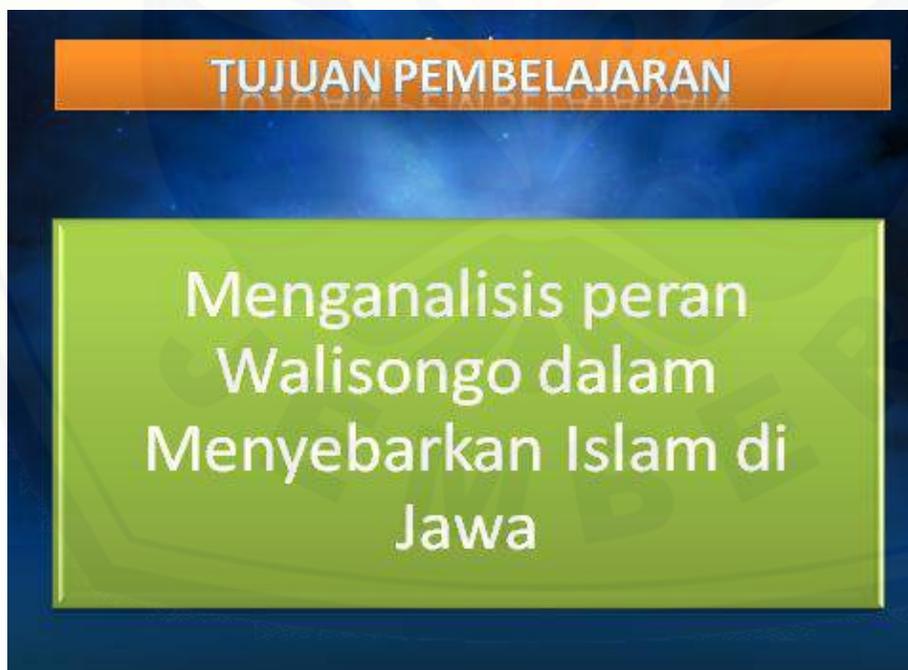
KOLOM PERTANYAAN

Nama :
Pertanyaan :



Lampiran 3. Media Pembelajaran

Power Point



Ramadan
REMINDERS

- Sunan Gresik



- Sunan Ampel



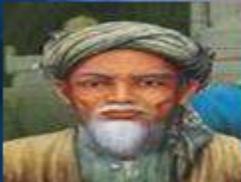
SHAREISLAM.COM

Ramadan
REMINDERS

- Sunan Derajat



- Sunan Bonang



SHAREISLAM.COM

• Sunan Kalijaga



• Sunan Giri



Ramadan REMINDERS



SHAREISLAM.COM

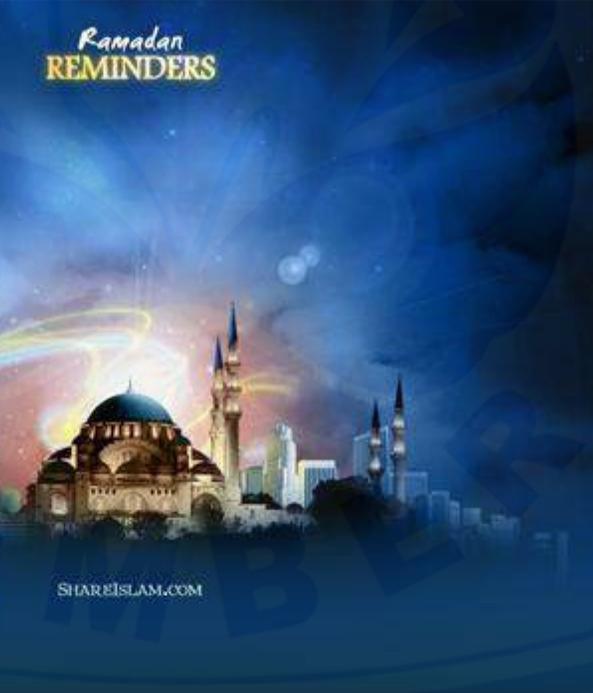
• Sunan Kudus



• Sunan Muria



Ramadan REMINDERS



SHAREISLAM.COM



Keterangan indikator kreativitas peserta didik:

A = Mengajukan pertanyaan yang baik

B = Kemampuan pemecahan masalah

C = Memberikan banyak gagasan/ide

D = Menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak

E = Berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas

Keterangan Skor:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

SA = Skor akhir

SP = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal yang diperoleh

- A. Sistematika penulisan
- B. Kelengkapan materi
- C. Pengembangan gagasan pokok
- D. Penggunaan sumber dan keakuratan sumber
- E. Penarikan kesimpulan

Rentang:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

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

Keterangan:

SA = Skor Akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Lampiran H. RPP

Lampiran H.2 RPP Siklus 2

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: Sekolah Menengah Atas
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia
Kelas/Semester	: X / II (Genap)
Materi Pokok	: Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan Islam di Sumatera
Pertemuan ke-	: 3 dan 4
Alokasi Waktu	: 4 x 45 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 dan kerjasama, 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 perdaban 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 drai yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

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

kerajaan Islam di Indonesia dan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Samudra Pasai dengan benar
2. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis karakteristik pemerintahan pada masa kerajaan Samudra Pasai dengan benar
3. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis karakteristik kebudayaan masyarakat pada masa kerajaan Samudra Pasai dengan benar
4. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat pada masa kesultanan Aceh Darussalam dengan benar
5. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis karakteristik pemerintahan pada masa kesultanan Aceh Darussalam dengan benar
6. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis karakteristik kebudayaan masyarakat pada masa kesultanan Aceh Darussalam dengan benar

D. Materi Ajar

1. Karakteristik kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Samudra Pasai
2. Karakteristik pemerintahan pada masa kerajaan Samudra Pasai
3. Karakteristik kebudayaan masyarakat pada masa kerajaan Samudra Pasai
4. Karakteristik kehidupan masyarakat pada masa Kesultanan Aceh Darussalam
5. Karakteristik pemerintahan pada masa Kesultanan Aceh Darussalam
6. Karakteristik kebudayaan masyarakat pada masa kerajaan Samudra Pasai

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode : Pembelajaran Berbasis Proyek

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Gambar : Gambar mengenai peninggalan kerajaan Islam di Sumatera
2. Alat/Bahan : Peta Sejarah, Power point, Laptop, LCD Monitor
3. Sumber Belajar :
 - Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
 - Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud

G. Langkah-Langkah Pembelajaran**1. Pertemuan ke 1**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik meminta salah seorang peserta didik memimpin doa • Pendidik mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan siap belajar • Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran • Pendidik menyampaikan topik tentang karekteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	Islam di Sumatera dan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menayangkan gambar peninggalan kerajaan Islam di Sumatera dan peserta didik diminta untuk mengamati gambar tersebut   <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik mengemukakan pertanyaan yang mendasar tentang kerajaan Islam di Sumatera • Pendidik menegaskan kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Pada pembelajaran ini, peserta didik diminta untuk menyusun karya tulis sejarah tentang karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Sumatera dan contoh 	70 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap peserta didik mendapatkan tugas melakukan eksplorasi/mengumpulkan informasi dan mengasosiasi melalui tugas proyek tentang materi terkait • Pendidik memfasilitasi peserta didik dalam menyusun perencanaan pelaksanaan proyek • Peserta didik menyusun rencana dan jadwal mengacu pada tenggang waktu yang telah disepakati yaitu 2 minggu • Perwakilan dari peserta didik mengemukakan perencanaan proyek yang akan dilakukan • Pendidik melakukan monitoring terhadap pelaksanaan proyek peserta didik 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menutup pelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam 	

2. Pertemuan ke-2

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik meminta salah seorang peserta didik memimpin doa • Pendidik mempersiapkan kelas agar lebih kondusif 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>dan siap belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu presentasi hasil produk berupa karya tulis terkait karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Sumatera dan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menjelaskan aturan selama proses diskusi • Pendidik menguji hasil proyek peserta didik. Beberapa peserta didik mempresentasikan hasil produk secara individu dan ditanggapi oleh peserta didik lain • Pendidik menanyakan pengalaman peserta didik pada saat mencari sumber dan menyelesaikan proyek 	70 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibantu oleh pendidik menyimpulkan materi tentang karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Sumatera dan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini • Pendidik bersama peserta didik menemukan manfaat dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran • Pendidik menutup pelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam 	

H. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar peserta didik dilakukan dengan menggunakan:

- 1) Lembar observasi untuk penilaian proses untuk penilaian kreativitas peserta didik (terlampir)
- 2) Lembar observasi penilaian produk untuk penilaian psikomotorik peserta didik (terlampir)

I. Sumber Pembelajaran

- Buku sumber Sejarah SMA X
- Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Soekmono, R. 1985. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia III*. Yogyakarta: Kanisius
- Djoened Poesponegoro, Marwati dan Notosusanto Nugroho.2009. *Sejarah Nasional Indonesia Jilid III*. Jakarta: BalaiPustaka
- White board/papan flanel
- Power point

- LCD
- Internet
- Peta Sejarah

Banyuwangi, 7 April 2015

Guru Mata Pelajaran Sejarah
Indonesia

Peneliti,

Nur Ahmadi, S.Pd

NIP.19810216 200604 1 014

Erly Nurul Hidayah

NIM 110210302048

Lampiran 1. Materi Pembelajaran

Kerajaan Samudra Pasai

1. Awal masuk Islam di Kerajaan Samudra Pasai

Kedatangan Islam di berbagai daerah Indonesia tidaklah bersamaan. Sekitar abad ke-7 dan 8, Selat Malaka sudah mulai dilalui oleh pedagang-pedagang Muslim dalam pelayarannya ke negeri-negeri di Asia Tenggara dan Asia Timur. Berdasarkan berita Cina zaman T'ang, pada abad-abad tersebut diduga masyarakat Muslim telah ada, baik di Kanton maupun di daerah Sumatera.

Di Sumatera, daerah yang pertama kali disinggahi oleh orang-orang Islam adalah pesisir Samudera. Penyebabnya terdiri dari para mubaligh dan saudagar Islam yang datang dari Arab, Mesir, Persia dan Gujarat. Para saudagar ini banyak dijumpai di beberapa pelabuhan di Sumatera yaitu di Barus yang terletak di pesisir Barat Sumatera, Lamuri di pesisir Timur Sumatera dan di pesisir lainnya seperti di Perlak, yaitu sekitar tahun 674 Masehi.

Kehadiran agama Islam di Pasai mendapat tanggapan yang cukup berarti di kalangan masyarakat. Di Pasai agama Islam tidak hanya diterima oleh lapisan masyarakat pedesaan atau pedalaman melainkan juga merambah lapisan masyarakat perkotaan. Dalam perkembangan selanjutnya, berdirilah kerajaan Samudra Pasai.

2. Proses berkembangnya Kerajaan Samudra Pasai di segala bidang

Dengan timbulnya Kerajaan Samudra Pasai maka Kesultanan Perlak mengalami kemunduran. Samudra Pasai tampil sebagai bandar dagang utama di pantai timur Sumatra Utara. Kerajaan Samudra Pasai mengalami perkembangan di berbagai aspek, yaitu:

1) Kehidupan Politik

Raja pertama samudra pasai sekaligus pendiri kerajaan adalah Marah silu bergelar sultan Malik al Saleh, dan memerintah antara tahun 1285-1297. Pada masa pemerintahan Sultan Malik Al Saleh, kerajaan tersebut telah memiliki lembaga Negara yang teratur dengan angkatan perang laut dan darat yang kuat, meskipun demikian, secara politik kerajaan Samudra Pasai masih berada dibawah kekuasaan

Majapahit. Pada tahun 1295, Sulthan malik al saleh menunjuk anaknya sebagai raja, yang kemudian dikenal dengan Sultan Malik Al Zahir I (1297-1326), Pada masa pemerintahannya samudra pasai berhasil menaklukkan kerajaan islam Perlak.

Setelah sultan Malik Al Zahir I mangkat, Pimpinan kerajaan diserahkan kepada Sultan ahmad laikudzahir yang bergelar Sulthan Malik Al Zahir II (1326-1348)

2) **Kehidupan Ekonomi**

Karena letak geografisnya yang strategis, ini mendukung kreativitas masyarakat untuk terjun langsung ke dunia maritim. Samudera pasai juga mempersiapkan bandar – bandar yang digunakan untuk :

- Menambah perbekalan untuk pelayaran selanjutnya
- Mengurus soal – soal atau masalah – masalah perkapalan
- Mengumpulkan barang – barang dagangan yang akan dikirim ke luar negeri
- Menyimpan barang – barang dagangan sebelum diantar ke beberapa daerah di Indonesia

Tahun 1350 M merupakan masa puncak kebesaran kerajaan Majapahit, masa itu juga merupakan masa kebesaran Kerajaan Samudera Pasai. Kerajaan Samudera Pasai juga berhubungan langsung dengan Kerajaan Cina sebagai siasat untuk mengamankan diri dari ancaman Kerajaan Siam yang daerahnya meliputi Jazirah Malaka.

Perkembangan ekonomi masyarakat Kerajaan Samudera Pasai bertambah pesat, sehingga selalu menjadi perhatian sekaligus incaran dari kerajaan – kerajaan di sekitarnya. Setelah Samudera Pasai dikuasai oleh Kerajaan Malaka maka pusat perdagangan dipindahkan ke Bandar Malaka.

3) **Kehidupan Sosial**

Kehidupan sosial masyarakat Kerajaan Samudera Pasai diatur menurut aturan – aturan dan okum – okum Islam. Dalam pelaksanaannya banyak terdapat persamaan dengan kehidupan sosial masyarakat di negeri Mesir maupun di Arab. Karena persamaan inilah sehingga daerah Aceh mendapat julukan Daerah Serambi Mekkah.

3. **Puncak kejayaan Kerajaan Samudra Pasai**

Puncak Kejayaan Samudra Pasai Puncak kejayaan kerajaan samudra pasai ini ditandai dengan adanya perkembangan dibidang-bidang kehidupan kerajaan Samudra pasai, seperti ;

1) Di bidang perekonomian dan perdagangan

Dalam segi ekonomi perkembangan kerajaan Samudra Pasai ini ditandai dengan sudah adanya mata uang yang diciptakan sendiri untuk alat pembayaran yang terbuat dari emas, uang ini dinamakan Dirham. Selain itu, ditandai juga dengan berkembangnya Kerajaan Samudra Pasai menjadi pusat perdagangan internasional pada masa pemerintahan Sultan Malikul Dhahir, dengan lada sebagai salah satu komoditas ekspor utama. Saat itu Pasai diperkirakan mengekspor lada sekitar 8.000-10.000 bahara setiap tahunnya, selain komoditas lain seperti sutra, kapur barus, dan emas yang didatangkan dari daerah pedalaman. Bukan hanya perdagangan ekspor-impor yang maju. Sebagai bandar dagang yang maju. Hubungan dagang dengan pedagang-pedagang Pulau Jawa juga terjalin. Produksi beras dari Jawa ditukar dengan lada. Pedagang -pedagang Jawa mendapat kedudukan yang istimewa di pelabuhan Samudera Pasai. Mereka dibebaskan dari pembayaran cukai.

2) Di bidang sosial dan budaya

Kehidupan sosial masyarakat Kerajaan Samudera Pasai diatur menurut aturan–aturan dan hukum – hukum Islam. Dalam pelaksanaannya banyak terdapat persamaan dengan kehidupan sosial masyarakat di negeri Mesir maupun di Arab. Karena persamaan inilah sehingga daerah Aceh mendapat julukan Daerah Serambi Mekkah. Kerajaan Samudera Pasai berkembang sebagai penghasil karya tulis yang baik. Beberapa orang berhasil memanfaatkan huruf Arab yang dibawa oleh agama Islam untuk menulis karya mereka dalam bahasa Melayu, yang kemudian disebut dengan bahasa Jawi dan hurufnya disebut Arab Jawi. Di antara karya tulis tersebut adalah Hikayat Raja Pasai (HRP). Bagian awal teks ini diperkirakan ditulis sekitar tahun 1360 M. HRP menandai dimulainya perkembangan sastra Melayu klasik di bumi nusantara. Bahasa Melayu tersebut kemudian juga digunakan oleh Syaikh Abdurrauf

al-Singkili untuk menuliskan buku-bukunya. Selain itu juga berkembang ilmu tasawuf yang diterjemahkan ke dalam bahasa Melayu.

3) **Di bidang agama**

Sesuai dengan berita dari Ibn Battutah tentang kehadiran ahli-ahli agama dari Timur Tengah, telah berperan penting dalam proses perkembangan Islam di Nusantara. Berdasarkan hal itu pula, diceritakan bahwa Sultan Samudra Pasai begitu taat dalam menjalankan agama Islam sesuai dengan Mahzab Syafi’I dan ia selalu di kelilingi oleh ahli-ahli teologi Islam. Dengan raja yang telah beragama Islam, maka rakyat pun memeluk Islam untuk menunjukkan kesetiaan dan kepatuhannya kepada sang raja. Karena wilayah kekuasaan Samudra Pasai yang cukup luas, sehingga penyebaran agama Islam di wilayah Asia Tenggara menjadi luas.

4) **Di bidang politik**

Pada masa pemerintahan Sultan Malik as-Shalih telah terjalin hubungan baik dengan Cina. Diberitakan bahwa Cina telah meminta agar Raja Pasai untuk mengirimkan dua orang untuk dijadikan duta untuk Cina yang bernama Sulaeman dan Snam-ad-Din. Selain dengan Cina, Kerajaan Samudra Pasai juga menjalin hubungan baik dengan negeri-negeri Timur Tengah. Pada masa pemerintahan Sultan Mahmud Malik az-Zahir, ahli agama mulai dari berbagai negeri di Timur Tengah salah satunya dari Persi (Iran) yang bernama Qadi Sharif Amir Sayyid dan Taj-al-Din dari Isfahan. Hubungan persahabatan Kerajaan Samudra Pasai juga terjalin dengan Malaka bahkan mengikat hubungan perkawinan.

4. Kemunduran Kerajaan Samudra Pasai

1. Faktor Interen Kemunduran Kerajaan Samudra Pasai

- a. Tidak Ada Pengganti yang Cakap dan Terkenal Setelah Sultan Malik At Thahir
- b. Terjadi Perebutan kekuasaan

2. Faktor Eksteren kemunduran Kerajaan Samudra Pasai

- a. Serangan dari Majapahit Tahun 1339
- b. Berdirinya Bandar Malaka yang Letaknya Lebih Strategis
- c. Serangan Portugis

Kesultanan Aceh Darussalam

Kerajaan Aceh Darussalam berdiri menjelang keruntuhan Samudera Pasai. Sebagaimana tercatat dalam sejarah, pada tahun 1360 M, Samudera Pasai ditaklukkan oleh Majaphit, dan sejak saat itu, kerajaan Pasai terus mengalami kemunduran. Diperkirakan, menjelang berakhirnya abad ke-14 M, kerajaan Aceh Darussalam telah berdiri dengan penguasa pertama Sultan Ali Mughayat Syah yang dinobatkan pada Ahad, 1 Jumadil Awal 913 H (1511 M) . Pada tahun 1524 M, Mughayat Syah berhasil menaklukkan Pasai, dan sejak saat itu, menjadi satu-satunya kerajaan yang memiliki pengaruh besar di kawasan tersebut. Bisa dikatakan bahwa, sebenarnya kerajaan Aceh ini merupakan kelanjutan dari Samudera Pasai untuk membangkitkan dan meraih kembali kegemilangan kebudayaan Aceh yang pernah dicapai sebelumnya.

Pada awalnya, wilayah kerajaan Aceh ini hanya mencakup Banda Aceh dan Aceh Besar yang dipimpin oleh ayah Ali Mughayat Syah. Ketika Mughayat Syah naik tahta menggantikan ayahnya, ia berhasil memperkuat kekuatan dan mempersatukan wilayah Aceh dalam kekuasaannya, termasuk menaklukkan kerajaan Pasai. Saat itu, sekitar tahun 1511 M, kerajaan-kerajaan kecil yang terdapat di Aceh dan pesisir timur Sumatera seperti Peurelak (di Aceh Timur), Pedir (di Pidie), Daya (Aceh Barat Daya) dan Aru (di Sumatera Utara) sudah berada di bawah pengaruh kolonial Portugis. Mughayat Syah dikenal sangat anti pada Portugis, karena itu, untuk menghambat pengaruh Portugis, kerajaan-kerajaan kecil tersebut kemudian ia taklukkan dan masukkan ke dalam wilayah kerajaannya. Sejak saat itu, kerajaan Aceh lebih dikenal dengan nama Aceh Darussalam dengan wilayah yang luas, hasil dari penaklukan kerajaan-kerajaan kecil di sekitarnya.

Sejarah mencatat bahwa, usaha Mughayat Syah untuk mengusir Portugis dari seluruh bumi Aceh dengan menaklukkan kerajaan-kerajaan kecil yang sudah berada di bawah Portugis berjalan lancar. Secara berurutan, Portugis yang berada di daerah Daya ia gempur dan berhasil ia kalahkan. Ketika Portugis mundur ke Pidie,

Mughayat juga menggempur Pidie, sehingga Portugis terpaksa mundur ke Pasai. Mughayat kemudian melanjutkan gempurannya dan berhasil merebut benteng Portugis di Pasai.

Kemenangan yang berturut-turut ini membawa keuntungan yang luar biasa, terutama dari aspek persenjataan. Portugis yang kewalahan menghadapi serangan Aceh banyak meninggalkan persenjataan, karena memang tidak sempat mereka bawa dalam gerak mundur pasukan. Senjata-senjata inilah yang digunakan kembali oleh pasukan Mughayat untuk menggempur Portugis.

Ketika benteng di Pasai telah dikuasai Aceh, Portugis mundur ke Peurelak. Namun, Mughayat Syah tidak memberikan kesempatan sama sekali pada Portugis. Peurelak kemudian juga diserang, sehingga Portugis mundur ke Aru. Tak berapa lama, Aru juga berhasil direbut oleh Aceh hingga akhirnya Portugis mundur ke Malaka. Dengan kekuatan besar, Aceh kemudian melanjutkan serangan untuk mengejar Portugis ke Malaka dan Malaka berhasil direbut. Portugis melarikan diri ke Goa, India. Seiring dengan itu, Aceh melanjutkan ekspansinya dengan menaklukkan Johor, Pahang dan Pattani. Dengan keberhasilan serangan ini, wilayah kerajaan Aceh Darussalam mencakup hampir separuh wilayah pulau Sumatera, sebagian Semenanjung Malaya hingga Pattani. Demikianlah, walaupun masa kepemimpinan Mughayat Syah relatif singkat, hanya sampai tahun 1528 M, namun ia berhasil membangun kerajaan Aceh yang besar dan kokoh. Ali Mughayat Syah juga meletakkan dasar-dasar politik luar negeri kerajaan Aceh Darussalam, yaitu: (1) mencukupi kebutuhan sendiri, sehingga tidak bergantung pada pihak luar; (2) menjalin persahabatan yang lebih erat dengan kerajaan-kerajaan Islam di Nusantara; (3) bersikap waspada terhadap negara kolonial Barat; (4) menerima bantuan tenaga ahli dari pihak luar; (5) menjalankan dakwah Islam ke seluruh kawasan nusantara. Sepeninggal Mughayat Syah, dasar-dasar kebijakan politik ini tetap dijalankan oleh penggantinya.

Dalam sejarahnya, Aceh Darussalam mencapai masa kejayaan di masa Sultan Iskandar Muda Johan Pahlawan Meukuta Alam (1590-1636). Pada masa itu, Aceh

merupakan salah satu pusat perdagangan yang sangat ramai di Asia Tenggara. Kerajaan Aceh pada masa itu juga memiliki hubungan diplomatik dengan dinasti Usmani di Turki, Inggris dan Belanda. Pada masa Iskandar Muda, Aceh pernah mengirim utusan ke Turki Usmani dengan membawa hadiah. Kunjungan ini diterima oleh Khalifah Turki Usmani dan ia mengirim hadiah balasan berupa sebuah meriam dan penasihat militer untuk membantu memperkuat angkatan perang Aceh.

Hubungan dengan Perancis juga terjalin dengan baik. Pada masa itu, Perancis pernah mengirim utusannya ke Aceh dengan membawa hadiah sebuah cermin yang sangat berharga. Namun, cermin ini ternyata pecah dalam perjalanan menuju Aceh. Hadiah cermin ini tampaknya berkaitan dengan kegemaran Sultan Iskandar Muda pada benda-benda berharga. Saat itu, Iskandar Muda merupakan satu-satunya raja Melayu yang memiliki Balee Ceureumeen (Aula Kaca) di istananya yang megah, Istana Dalam Darud Dunya. Konon, menurut utusan Perancis tersebut, luas istana Aceh saat itu tak kurang dari dua kilometer. Di dalam istana tersebut, juga terdapat ruang besar yang disebut Medan Khayali dan Medan Khaerani yang mampu menampung 300 ekor pasukan gajah, dan aliran sungai Krueng yang telah dipindahkan dari lokasi asal alirannya.

Sebelum Iskandar Muda berkuasa, sebenarnya juga telah terjalin hubungan baik dengan Ratu Elizabeth I dan penggantinya, Raja James dari Inggris. Bahkan, Ratu Elizabeth pernah mengirim utusannya, Sir James Lancaster dengan membawa seperangkat perhiasan bernilai tinggi dan surat untuk meminta izin agar Inggris diperbolehkan berlabuh dan berdagang di Aceh. Sultan Aceh menjawab positif permintaan itu dan membalasnya dengan mengirim seperangkat hadiah, disertai surat yang ditulis dengan tinta emas. Sir James Lancaster sebagai pembawa pesan juga dianugerahi gelar Orang Kaya Putih sebagai penghormatan. Berikut ini cuplikan surat Sulta Aceh pada Ratu Inggris bertariikh 1585 M:

I am the mighty ruler of the Regions below the wind, who holds sway over the land of Aceh and over the land of Sumatra and over all the lands tributary to Aceh, which stretch from the sunrise to the sunset.

(Hambalah Sang Penguasa Perkasa Negeri-negeri di bawah angin, yang terhimpun di atas tanah Aceh, tanah Sumatera dan seluruh wilayah yang tunduk kepada Aceh, yang terbentang dari ufuk matahari terbit hingga matahari terbenam).

Ketika Raja James berkuasa di Inggris, ia pernah mengirim sebuah meriam sebagai hadiah kepada sultan Aceh. Hubungan ini memburuk pada abad ke 18, karena nafsu imperialisme Inggris untuk menguasai kawasan Asia Tenggara. Selain itu, Aceh juga pernah mengirim utusan yang dipimpin oleh Tuanku Abdul Hamid ke Belanda, di masa kekuasaan Pangeran Maurits, pendiri dinasti Oranye. Dalam kunjungan tersebut, Abdul Hamid meninggal dunia dan dimakamkan di pekarangan sebuah gereja dengan penuh penghormatan, dihadiri oleh para pembesar Belanda. Saat ini, di makam tersebut terdapat sebuah prasasti yang diresmikan oleh Pangeran Bernhard, suami Ratu Juliana.

Ketika Iskandar Muda meninggal dunia tahun 1636 M, yang naik sebagai penggantinya adalah Sultan Iskandar Thani Ala' al-Din Mughayat Syah (1636-1641M). Di masa kekuasaan Iskandar Thani, Aceh masih berhasil mempertahankan masa kejayaannya. Penerus berikutnya adalah Sri Ratu Safi al-Din Taj al-Alam (1641-1675 M), putri Iskandar Muda dan permaisuri Iskandar Thani. Hingga tahun 1699 M, Aceh secara berturut-turut dipimpin oleh empat orang ratu. Di masa ini, kerajaan Aceh sudah mulai memasuki era kemundurannya. Salah satu penyebabnya adalah terjadinya konflik internal di Aceh, yang disebabkan penolakan para ulama Wujudiyah terhadap pemimpin perempuan. Para ulama Wujudiyah saat itu berpandangan bahwa, hukum Islam tidak membolehkan seorang perempuan menjadi pemimpin bagi laki-laki. Kemudian terjadi konspirasi antara para hartawan dan uleebalang, dan dijustifikasi oleh pendapat para ulama yang akhirnya berhasil memakzulkan Ratu Kamalat Syah. Sejak saat itu, berakhirlah era sultanah di Aceh.

Memasuki paruh kedua abad ke-18, Aceh mulai terlibat konflik dengan Belanda dan Inggris yang memuncak pada abad ke-19. Pada akhir abad ke-18 tersebut, wilayah kekuasaan Aceh di Semenanjung Malaya, yaitu Kedah dan Pulau Pinang dirampas oleh Inggris. Pada tahun 1871 M, Belanda mulai mengancam Aceh

atas restu dari Inggris, dan pada 26 Maret 1873 M, Belanda secara resmi menyatakan perang terhadap Aceh. Dalam perang tersebut, Belanda gagal menaklukkan Aceh. Pada tahun 1883, 1892 dan 1893 M, perang kembali meletus, namun, lagi-lagi Belanda gagal merebut Aceh. Pada saat itu, Belanda sebenarnya telah putus asa untuk merebut Aceh, hingga akhirnya, Snouck Hurgronje, seorang sarjana dari Universitas Leiden, menyarankan kepada pemerintahnya agar mengubah fokus serangan, dari sultan ke ulama. Menurutnya, tulang punggung perlawanan rakyat Aceh adalah para ulama, bukan sultan. Oleh sebab itu, untuk melumpuhkan perlawanan rakyat Aceh, maka serangan harus diarahkan kepada para ulama. Saran ini kemudian diikuti oleh pemerintah Belanda dengan menyerang basis-basis para ulama, sehingga banyak masjid dan madrasah yang dibakar Belanda.

Saran Snouck Hurgronje membuahkan hasil: Belanda akhirnya sukses menaklukkan Aceh. J.B. van Heutsz, sang panglima militer, kemudian diangkat sebagai gubernur Aceh. Pada tahun 1903, kerajaan Aceh berakhir seiring dengan menyerahnya Sultan M. Dawud kepada Belanda. Pada tahun 1904, hampir seluruh Aceh telah direbut oleh Belanda. Walaupun demikian, sebenarnya Aceh tidak pernah tunduk sepenuhnya pada Belanda. Perlawanan yang dipimpin oleh tokoh-tokoh masyarakat tetap berlangsung. Sebagai catatan, selama perang Aceh, Belanda telah kehilangan empat orang jenderal yaitu: Mayor Jenderal J.H.R Kohler, Mayor Jenderal J.L.J.H. Pel, Demmeni dan Jenderal J.J.K. De Moulin. Kekuasaan Belanda berlangsung hampir setengah abad, dan berakhir seiring dengan masuknya Jepang ke Aceh pada 9 Februari 1942. Saat itu, kekuatan militer Jepang mendarat di wilayah Ujong Batee, Aceh Besar. Kedatangan mereka disambut oleh tokoh-tokoh pejuang Aceh dan masyarakat umum. Hubungan baik dengan Jepang tidak berlangsung lama. Ketika Jepang mulai melakukan pelecehan terhadap perempuan Aceh dan memaksa masyarakat untuk membungkuk pada matahari terbit, maka, saat itu pula mulai timbul perlawanan. Di antara tokoh yang dikenal gigih melawan Jepang adalah Teungku Abdul Jalil. Kekuasaan para penjajah berakhir

ketika Indonesia merdeka dan Aceh bergabung ke dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

2. Silsilah Raja Kesultanan Aceh Darrussalam

Berikut ini daftar para sultan yang pernah berkuasa di kerajaan Aceh Darussalam:

1. Sultan Ali Mughayat Syah (1496-1528 M)
2. Sultan Salahuddin (1528-1537).
3. Sultan Ala' al-Din al-Kahhar (1537-1568).
4. Sultan Husein Ali Riayat Syah (1568-1575)
5. Sultan Muda (1575)
6. Sultan Sri Alam (1575-1576).
7. Sultan Zain al-Abidin (1576-1577).
8. Sultan Ala' al-Din Mansur Syah (1577-1589)
9. Sultan Buyong (1589-1596)
10. Sultan Ala' al-Din Riayat Syah Sayyid al-Mukammil (1596-1604).
11. Sultan Ali Riayat Syah (1604-1607)
12. Sultan Iskandar Muda Johan Pahlawan Meukuta Alam (1607-1636)
13. Iskandar Thani (1636-1641).
14. Sri Ratu Safi al-Din Taj al-Alam/Paduka Sri Sultanah Ratu Safiatuddin Tajul-'Alam Shah Johan Berdaulat Zillu'llahi fi'l-'Alam binti al-Marhum Sri Sultan Iskandar Muda Mahkota Alam Shah(1641-1675).
15. Sri Ratu Naqi al-Din Nur al-Alam/Sultanah Nurul Alam Naqiyatuddin Syah (1675-1678)
16. Sri Ratu Zaqi al-Din Inayat Syah/Sultanah Zakiatuddin Inayat Syah(1678-1688)
17. Sri Ratu Kamalat Syah Zinat al-Din/Sultanah Zinatuddin Kamalat Syah (1688-1699)
18. Sultan Badr al-Alam Syarif Hashim Jamal al-Din (1699-1702)
19. Sultan Perkasa Alam Syarif Lamtui (1702-1703)
20. Sultan Jamal al-Alam Badr al-Munir (1703-1726)
21. Sultan Jauhar al-Alam Amin al-Din (1726)

22. Sultan Syams al-Alam (1726-1727)
23. Sultan Ala' al-Din Ahmad Syah (1727-1735)
24. Sultan Ala' al-Din Johan Syah (1735-1760)
25. Sultan Mahmud Syah (1760-1781)
26. Sultan Badr al-Din (1781-1785)
27. Sultan Sulaiman Syah (1785-...)
28. Alauddin Muhammad Daud Syah.
29. Sultan Ala' al-Din Jauhar al-Alam (1795-1815) dan (1818-1824)
30. Sultan Syarif Saif al-Alam (1815-1818)
31. Sultan Muhammad Syah (1824-1838)
32. Sultan Sulaiman Syah (1838-1857)
33. Sultan Mansur Syah (1857-1870)
34. Sultan Mahmud Syah (1870-1874)
35. Sultan Muhammad Daud Syah (1874-1903)

Catatan: Sultan Ala' al-Din Jauhar al-Alam (sultan ke-29) berkuasa pada dua periode yang berbeda, diselingi oleh periode Sultan Syarif Saif al-Alam (1815-1818).

3. Periode Pemerintahan

Kerajaan Aceh Darussalam berdiri sejak akhir abad ke-15 hingga awal abad ke-20 M. Dalam rentang masa empat abad tersebut, telah berkuasa 35 orang sultan dan sultanah.

4. Wilayah kekuasaan

Di masa kejayaannya, wilayah kerajaan Aceh Darussalam mencakup sebagian pulau Sumatera, sebagian Semenanjung Malaya dan Pattani.

5. Struktur pemerintahan

Pada masa Sultan Ala' al-Din Mansur Syah (1577-1589) berkuasa, kerajaan Aceh sudah memiliki undang-undang yang terangkum dalam kitab Kanun Syarak Kerajaan Aceh. Undang-undang ini berbasis pada al-Quran dan hadits yang mengikat seluruh rakyat dan bangsa Aceh. Di dalamnya, terkandung berbagai aturan mengenai kehidupan bangsa Aceh, termasuk syarat-syarat pemilihan pegawai kerajaan. Namun,

fakta sejarah menunjukkan bahwa, walaupun Aceh telah memiliki undang-undang, ternyata belum cukup untuk menjadikannya sebagai sebuah kerajaan konstitusional.

Dalam struktur pemerintahan Aceh, sultan merupakan penguasa tertinggi yang membawahi jabatan struktural lainnya. Di antara jabatan struktural lainnya adalah uleebalang yang mengepalai unit pemerintahan nanggroe (negeri), panglima sagoe (panglima sagi) yang memimpin unit pemerintahan Sagi, Kepala Mukim yang menjadi pimpinan unit pemerintahan mukim yang terdiri dari beberapa gampong, dan keuchiek atau geuchiek yang menjadi pimpinan pada unit pemerintahan gampong (kampung). Jabatan struktural ini mengurus masalah keduniaan (sekuler). Sedangkan pemimpin yang mengurus masalah keagamaan adalah tengku meunasah, imam mukim, kadli dan para teungku.

6. Kehidupan Sosial Budaya

a. agama

Dalam sejarah nasional Indonesia, Aceh sering disebut sebagai Negeri Serambi Mekah, karena Islam masuk pertama kali ke Indonesia melalui kawasan paling barat pulau Sumatera ini. Sesuai dengan namanya, Serambi Mekah, orang Aceh mayoritas beragama Islam dan kehidupan mereka sehari-hari sangat dipengaruhi oleh ajaran Islam ini. Oleh sebab itu, para ulama merupakan salah satu sendi kehidupan masyarakat Aceh. Selain dalam keluarga, pusat penyebaran dan pendidikan agama Islam berlangsung di dayah dan rangkang (sekolah agama). Guru yang memimpin pendidikan dan pengajaran di dayah disebut dengan teungku. Jika ilmunya sudah cukup dalam, maka para teungku tersebut mendapat gelar baru sebagai Teungku Chiek. Di kampung-kampung, urusan keagamaan masyarakat dipimpin oleh seseorang yang disebut dengan tengku meunasah.

Pengaruh Islam yang sangat kuat juga tampak dalam aspek bahasa dan sastra Aceh. Manuskrip-manuskrip terkenal peninggalan Islam di Nusantara banyak di antaranya yang berasal dari Aceh, seperti *Bustanussalatin* dan *Tibyan fi Ma'rifatil Adyan* karangan Nuruddin ar-Raniri pada awal abad ke-17; kitab *Tarjuman al-Mustafid* yang merupakan tafsir Al Quran Melayu pertama karya Shaikh Abdurrauf

Singkel tahun 1670-an; dan Tajussalatin karya Hamzah Fansuri. Peninggalan manuskrip tersebut merupakan bukti bahwa, Aceh sangat berperan dalam pembentukan tradisi intelektual Islam di Nusantara. Karya sastra lainnya, seperti Hikayat Prang Sabi, Hikayat Malem Diwa, Syair Hamzah Fansuri, Hikayat Raja-Raja Pasai, Sejarah Melayu, merupakan bukti lain kuatnya pengaruh Islam dalam kehidupan masyarakat Aceh.

b. Struktur sosial

Lapisan sosial masyarakat Aceh berbasis pada jabatan struktural, kualitas keagamaan dan kepemilikan harta benda. Mereka yang menduduki jabatan struktural di kerajaan menduduki lapisan sosial tersendiri, lapisan teratasnya adalah sultan, dibawahnya ada para penguasa daerah. Sedangkan lapisan berbasis keagamaan merupakan lapisan yang merujuk pada status dan peran yang dimainkan oleh seseorang dalam kehidupan keagamaan. Dalam lapisan ini, juga terdapat kelompok yang mengaku sebagai keturunan Nabi Muhammad. Mereka ini menempati posisi istimewa dalam kehidupan sehari-hari, yang laki-laki bergelar Sayyed, dan yang perempuan bergelar Syarifah. Lapisan sosial lainnya dan memegang peranan sangat penting adalah para orang kaya yang menguasai perdagangan, saat itu komoditasnya adalah rempah-rempah, dan yang terpenting adalah lada.

c. Kehidupan sehari-hari

Sebagai tempat tinggal sehari-hari, orang Aceh membangun rumah yang sering disebut juga dengan rumah Aceh. Untuk mencukupi kebutuhan hidup, mereka bercocok tanam di lahan yang memang tersedia luas di Aceh. Bagi yang tinggal di kawasan kota pesisir, banyak juga yang berprofesi sebagai pedagang. Senjata tradisional orang Aceh yang paling terkenal adalah rencong, bentuknya menyerupai huruf L, dan bila dilihat dari dekat menyerupai tulisan kaligrafi bismillah. Senjata khas lainnya adalah Sikin Panyang, Klewang dan Peudeung oon Teubee.

Lampiran 2. Lembar Kerja Peserta Didik**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)****“Kerajaan Islam di Sumatera”****Mata Pelajaran** : Sejarah Indonesia**Kelas** : X MIA 4**Nama Peserta Didik** :**1. Tujuan Pembelajaran**

- 1) Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Sumatera dan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini

2. Prosedur yang dilakukan

1. Pendidik menyampaikan materi yang akan dipelajari
2. Pendidik mengemukakan pertanyaan yang mendasar yang terkait dengan materi
3. Pendidik menentukan topik/permasalahan yang akan dipecahkan kepada peserta didik
4. Pendidik menyampaikan kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Pada pembelajaran ini, peserta didik diminta untuk menyusun karya tulis tentang karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Sumatera dan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini
5. Pendidik membagikan Lembar Kerja Peserta Didik yang berisi tentang prosedur pelaksanaan pembuatan proyek
6. Pendidik memfasilitasi peserta didik terhadap aktivitas peserta didik selama merencanakan kegiatan proyek yang akan dilakukan.

7. Pendidik dan peserta didik menyusun rencana jadwal mengenai tenggang waktu yang telah disepakati dalam penyelesaian proyek
8. Pendidik melakukan monitoring terhadap pelaksanaan proyek peserta didik
9. Pendidik menguji hasil proyek peserta didik. Penilaian dilakukan terhadap produk yang dihasilkan peserta didik dan saat peserta didik mempresentasikan hasil proyek dan ditanggapi oleh peserta didik lain dengan mengacu pada instrumen penilaian yang telah dibuat
10. Pendidik menanyakan pengalaman peserta didik pada saat mencari sumber dan menyelesaikan proyek

3. Pembagian Bahan Kajian Diskusi

1. Peserta Didik yang tergolong kelompok I, II, dan III bertugas menyusun karya tulis tentang Kerajaan Samudera Pasai
2. Peserta Didik yang tergolong kelompok IV, V, dan VI bertugas menyusun karya tulis tentang Kerajaan Aceh Darussalam

4. Petunjuk Tugas

1. Rencanakan tugas proyek secara individu dengan berdiskusi sesuai bahan kajian yang ditentukan.
2. Gunakan berbagai sumber seperti buku, internet, dan lain – lain untuk mengeksplor kajian kalian.
3. Tulislah hasil perencanaan pada “Kolom Jawaban” yang telah disediakan.
4. Pengujian hasil proyek akan dilakukan sesuai dengan waktu yang telah disepakati
5. Presentasikan hasil proyek individu didepan kelas
6. Kelompok lain **Wajib** menanggapi dan memberi pertanyaan
7. Pertanyaan dari kelompok lain ditulis pada “Kolom Pertanyaan” dengan mencantumkan nama “Penanya”
8. Selamat Bekerja

Sistematika Penulisan Karya Tulis

BAB 1. PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Rumusan Masalah
- 1.3 Tujuan
- 1.4 Manfaat

BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

Bab 2 berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian

BAB 3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode penelitian sejarah yaitu

1. Heuristik
2. Kritik
3. Interpretasi, dan
4. Historiografi

BAB 4. PEMBAHASAN/ISI

BAB 5. PENUTUP

- 5.1 Kesimpulan
- 5.2 Saran

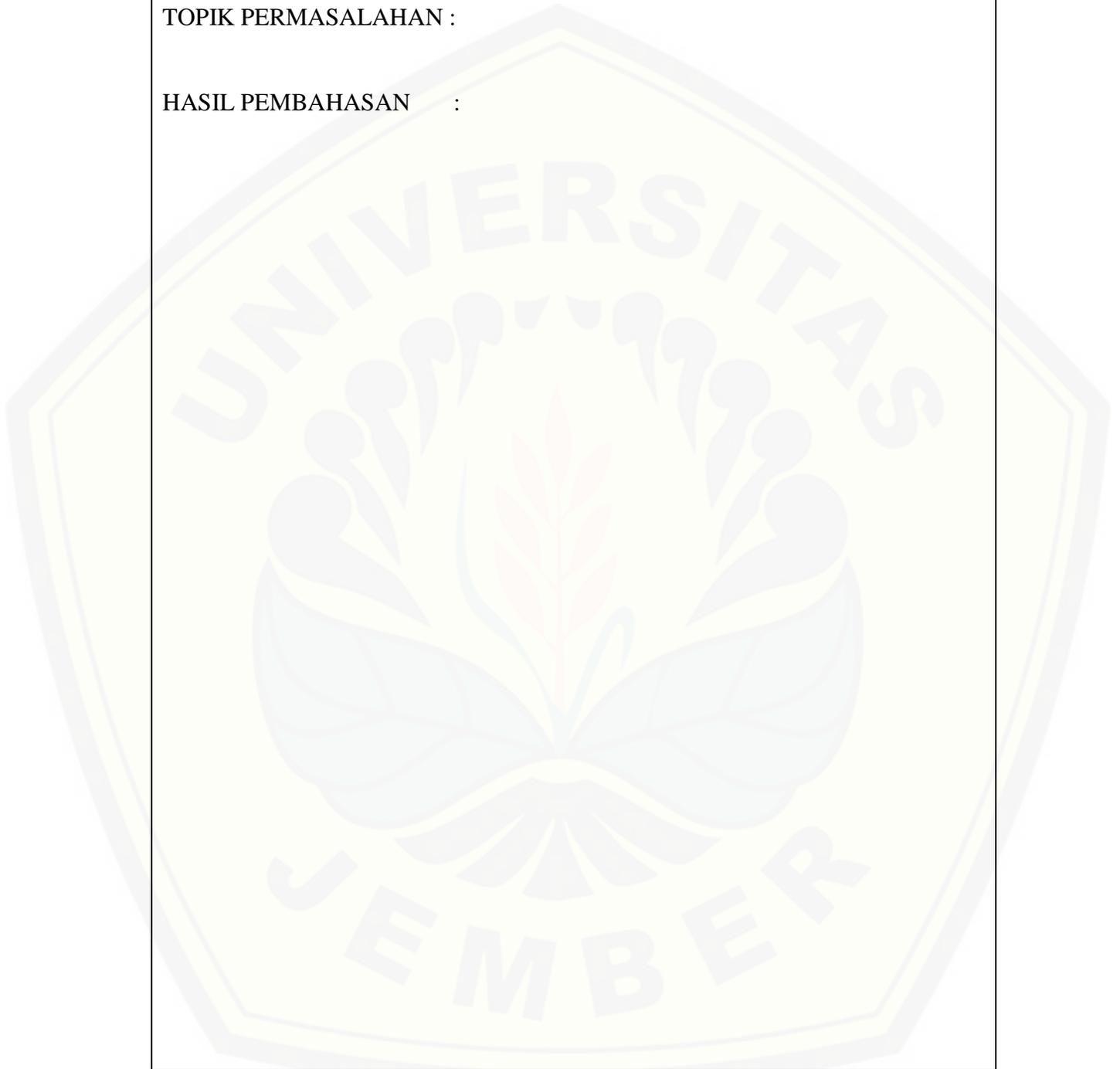
DAFTAR PUSTAKA



KOLOM JAWABAN

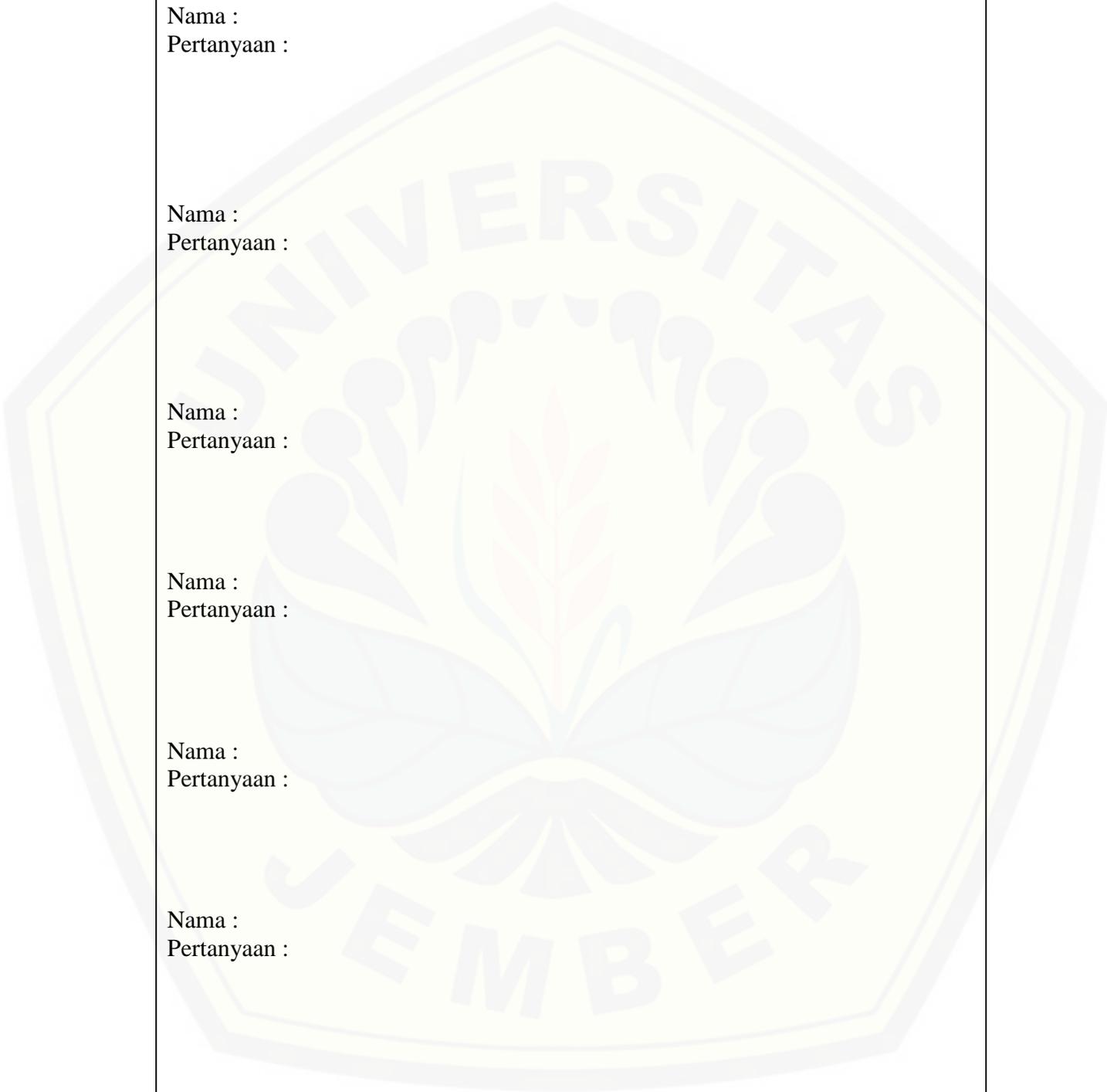
TOPIK PERMASALAHAN :

HASIL PEMBAHASAN :

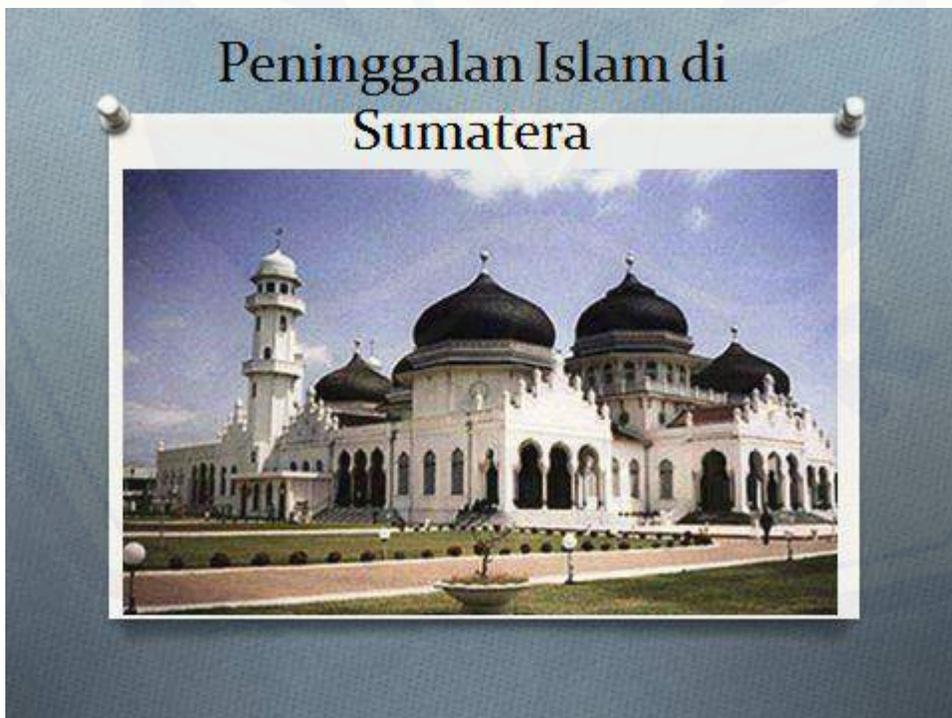


KOLOM PERTANYAAN

Nama :
Pertanyaan :

The form contains six rows of text prompts for a question column. Each row consists of two lines: 'Nama :' followed by 'Pertanyaan :'. The entire form is overlaid on a large, semi-transparent watermark of the Universitas Jember logo, which features a central floral emblem and the text 'UNIVERSITAS JEMBER' around the perimeter.

Lampiran 3. Media Pembelajaran



o Bagaimanakah kehidupan karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan Islam di Sumatera?

KERAJAAN ISLAM DI SUMATERA

**KERAJAAN
SAMUDERA
PASAI**

**KESULTANAN ACEH
DARRUSSALAM**

BUATLAH KARYA TULIS SEJARAH

Sistematika Penulisan Karya Tulis

- o **BAB 1. PENDAHULUAN**
- o 1.1 Latar Belakang
- o 1.2 Rumusan Masalah
- o 1.3 Tujuan
- o 1.4 Manfaat

- o **BAB 2. KAJIAN PUSTAKA**
- o Bab 2 berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian

- o **BAB 3. METODE PENELITIAN**
- o Metode yang digunakan adalah metode penelitian sejarah yaitu
- o Heuristik
- o Kritik
- o Interpretasi, dan
- o Historiografi

- o **BAB 4. PEMBAHASAN/ISI**
- o **BAB 5. PENUTUP**
- o 5.1 Kesimpulan
- o 5.2 Saran
- o **DAFTAR PUSTAKA**

Keterangan indikator kreativitas peserta didik:

A = Mengajukan pertanyaan yang baik

B = Kemampuan pemecahan masalah

C = Memberikan banyak gagasan/ide

D = Menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak

E = Berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas

Keterangan Skor:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

SA = Skor akhir

SP = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal yang diperoleh

Keterangan Indikator Penilaian Produk (Psikomotorik)

- A. Sistematika penulisan
- B. Kelengkapan materi
- C. Pengembangan gagasan pokok
- D. Penggunaan sumber dan keakuratan sumber
- E. Penarikan kesimpulan

Rentang:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

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

Keterangan:

SA = Skor Akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Lampiran H. RPP

Lampiran H.3 RPP Siklus 3

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)****Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Atas****Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia****Kelas/Semester : X / II (Genap)****Materi Pokok : Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan Islam di Jawa dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini****Pertemuan ke- : 5 dan 6****Alokasi Waktu : 4 x 45 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 dan kerjasama, 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 perdaban 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 drai yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

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

dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini.

4.8.1 Membuat karya tulis sejarah tentang karekteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Demak dengan benar
2. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis karakteristik pemerintahan pada masa kerajaan Demak dengan benar
3. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis karakteristik kebudayaan masyarakat pada masa kerajaan Demak dengan benar
4. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis contoh bukti-bukti peninggalan pada masa kerajaan Demak yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat masa kini dengan benar
5. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Mataram dengan benar
6. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis karakteristik pemerintahan pada masa kerajaan Mataram dengan benar
7. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis karakteristik kebudayaan masyarakat pada masa kerajaan Mataram benar
8. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis contoh bukti-bukti peninggalan pada masa kerajaan Mataram yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat masa kini dengan benar
9. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Mataram dengan benar

10. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis karakteristik pemerintahan pada masa kesultanan Banten dengan benar
11. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis karakteristik kebudayaan masyarakat pada masa kesultanan Banten benar
12. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kelas X diharapkan dapat menganalisis contoh bukti-bukti peninggalan pada masa kesultanan Banten yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat masa kini dengan benar

D. Materi Ajar

1. Karakteristik kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Demak
2. Karakteristik pemerintahan pada masa kerajaan Demak
3. Karakteristik kebudayaan masyarakat pada masa kerajaan Demak
4. Contoh bukti-bukti peninggalan pada masa kerajaan Demak yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat masa kini
5. Karakteristik kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Mataram
6. Karakteristik pemerintahan pada masa kerajaan Mataram
7. Karakteristik kebudayaan masyarakat pada masa kerajaan Mataram
8. Contoh bukti-bukti peninggalan pada masa kerajaan Mataram yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat masa kini
9. Karakteristik kehidupan masyarakat pada masa Kesultanan Banten
10. Karakteristik pemerintahan pada masa Kesultanan Banten
11. Karakteristik kebudayaan masyarakat pada masa kerajaan Kesultanan Banten
12. Contoh bukti-bukti peninggalan pada masa kerajaan Kesultanan Banten yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat masa kini

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode Pembelajaran : Pembelajaran Berbasis Proyek

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Gambar : Gambar mengenai peninggalan kerajaan Islam di Jawa
2. Alat/Bahan : Peta Sejarah, Power point, Laptop, LCD Monitor
3. Sumber Belajar :
 - Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
 - Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pertemuan ke- 1

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik meminta salah seorang peserta didik memimpin doa • Pendidik mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan siap belajar • Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran • Pendidik menyampaikan topik tentang kareakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Jawa dan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menayangkan gambar peninggalan kerajaan Islam di Jawa dan peserta didik diminta untuk mengamati gambar tersebut 	70 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	 <ul style="list-style-type: none">• Pendidik mengemukakan pertanyaan yang mendasar tentang kerajaan Islam di Jawa• Pendidik menegaskan kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Pada pembelajaran ini, peserta didik diminta untuk menyusun karya tulis sejarah tentang karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Jawa dan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini• Setiap peserta didik mendapatkan tugas melakukan eksplorasi/mengumpulkan informasi dan mengasosiasi melalui tugas proyek tentang materi terkait	

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memfasilitasi peserta didik dalam menyusun perencanaan pelaksanaan proyek • Peserta didik menyusun rencana dan jadwal mengacu pada tenggang waktu yang telah disepakati yaitu 2 minggu • Perwakilan dari peserta didik mengemukakan perencanaan proyek yang akan dilakukan • Pendidik melakukan monitoring terhadap pelaksanaan proyek peserta didik 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menutup pelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam 	

2. Pertemuan ke-2

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik meminta salah seorang peserta didik memimpin doa • Pendidik mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan siap belajar • Pendidik menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu presentasi hasil produk berupa karya tulis terkait karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Jawa dan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menjelaskan aturan selama proses diskusi • Pendidik menguji hasil proyek peserta didik. Beberapa peserta didik mempresentasikan hasil produk secara individu dan ditanggapi oleh peserta didik lain • Pendidik menanyakan pengalaman peserta didik pada saat mencari sumber dan menyelesaikan proyek 	70 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibantu oleh pendidik menyimpulkan materi tentang karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Jawa dan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini • Pendidik bersama peserta didik menemukan manfaat dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung • Pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran • Pendidik menutup pelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam 	10 menit

H. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar peserta didik dilakukan dengan menggunakan:

- 1) Lembar observasi untuk penilaian proses untuk penilaian kreativitas peserta didik (terlampir)
- 2) Lembar observasi penilaian produk untuk penilaian psikomotorik peserta didik (terlampir)

I. Sumber Pembelajaran

- Buku sumber Sejarah SMA X
 - Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
 - Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI. 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
 - Soekmono, R. 1985. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia III*. Yogyakarta: Kanisius
 - Djoened Poesponegoro, Marwati dan Notosusanto Nugroho. 2009. *Sejarah Nasional Indonesia Jilid III*. Jakarta: Balai Pustaka
- *White board*/papan flanel
- Power point
- LCD
- Internet
- Peta Sejarah

Banyuwangi, 5 Mei 2015

Guru Mata Pelajaran Sejarah
Indonesia

Peneliti,

Nur Ahmadi, S.Pd

NIP.19810216 200604 1 014

Erly Nurul Hidayah

NIM 110210302048

Lampiran 1. Materi Pembelajaran

KERAJAAN DEMAK

Kerajaan demak merupakan kerajaan islam pertama kali yang besar di indonesia, Kerajaan demak dalam sejarahnya merupakan kerajaan yang terkenal dengan pelabuhan-pelabuhannya atau bandar-bandar perdagangan di dipesisir pantai, dan kerajaan demak dalam kepahlawannanya melawan orang-orang portugis serta kerajaan demak terkenal dengan kerajaan islam yang dan sebagai negara maritin, Sejarah kerajaan demak sangat terlihat jelas peranannya dalam perdagangan laut yang membuat kerajaan demak menjadi besar. Untuk lebih mengetahui masa pertumbuhan, Perjuangan Kerajaan Demak menghadapi orang portugis, masa Kebesaran kerajaan demak, serta Proses atau masa Keruntuhan Kerajaan Demak.

A. Masa Pertumbuhan

Kerajaan Demak adalah kerajaan Islam pertama kali yang besar di Indonesia Mula-mula Demak hanyalah suatu bandar perdagangan yang kedudukan peranannya tidak lebih dari pada bandar-bandar lain yang terdapat di pesisir utara Pulau Jawa, seperti Tuban, Gresik dan Surabaya. Sebagai bandar perdagangan, Demak dengan segera memegang kedudukan yang penting. Karena terletak ditengah-tengah jaringan perdagangan nasional yang membentang dari Maluku hingga Selat Malaka. Lain dan pada itu Demak dapat mengexport beras dan bahan makanan lainnya kedaerah-daerah Selat Malaka dan daerah-daerah Indonesia Timur. Berkat export beras itu pedagang-pedagang pesisir Jawa dapat menguasai perdagangan rempah-rempah yang sangat dibutuhkan oleh dunia.

Tatkala Patah memerintah Demak (akhir abad-15), kedudukan peranan Demak menjadi lebih besar dan lebih penting diantara bandar-bandar dagang dipesisir Jawa. Oleh sebab itu Demak dapat dan mampu menyatukan kota-kota pesisir seperti: Lasem, Tuban, Gresik, Sedayu.

Dalam wadah Kesultanan Demak. Patah lalu diakui sebagai pemimpin kota-kota pesisir dengan gelar Sultan. Kedudukan peranan Demak makin lebih penting lagi,

setelah tahun 1511 Malaka dikuasai orang Portugis. Banyak pedagang-pedagang Islam yang memindahkan kegiatannya ke daerah-daerah Demak. Sultan Demak juga diakui sebagai pemimpin umat Islam dalam menghadapi bahaya Portugis.

Perjuangan Demak menghadapi orang Portugis.

Sebagai negara Islam dan Negara maritim yang menguasai sebagian besar perdagangan pelayaran Indonesia, dengan segera Demak bersaing bermusuhan dengan orang Portugis. Demak tampil kedepan untuk membendung arus ekspansi Portugis. Sikap itu merupakan jawaban terhadap tantangan yang nyata-nyata membahayakan umat Islam. Demak berhasrat untuk menghancurkan Portugis di sarangnya sendiri, yaitu Malaka. Maka dari itu Demak menyusun Angkatan Laut besar-besaran. Angkatan Laut itu terdiri dari kapal-kapal besar yang mampu berlayar jauh dan dipersenjatai dengan meriam-meriam buatan sendiri. Kecuali berfungsi sebagai bandar niaga yang utama, Jepara dijadikan pangkalan Angkatan Laut.

Di bawah pimpinan Pati Unus, pada tahun 1512 bersama-sama dengan Aceh, armada Demak menyerbu Malaka. Demak hendak merebut Malaka dan sekaligus menghancurkan sarang kekuatan Portugis di Asia Tenggara. Sayangnya armada itu dapat dipukul mundur oleh armada Portugis. Kegagalan tersebut tidak melemahkan semangat Demak. Berkali-kali Aceh dan Johor dibantu untuk merebut Malaka. Namun terbukti setiap usaha selalu mengalami kegagalan. Akhirnya VOC lah nanti yang berhasil merebut Malaka, yaitu pada tahun 1641.

B. Masa Kebesaran

Sewafat Patah, takhta Demak jatuh ketangan putranya. Pati Unus: 1518 -1521. Pati Unus tidak lama memerintah. Karena tidak berputera, Pati Unus digantikan saudaranya, yaitu Trenggono yang memerintah: 1521 -1546. Dibawah pemerintahan Trenggono, Demak mengalami masa kebesarannya. Daerah kekuasaan dan pengaruh Demak membentang dari Banten hingga Surabaya. Berkat perkawinan politik antara putrinya dengan Pangeran Laggar, Madurapun termasuk daerah pengaruh Demak.

Perkawinan politik yang serupa dijalankan juga untuk menguasai Pajang dan Mataram yang kaya beras. Adiwijoyo putra bupati Pengging dijadikan menantu. Pada jaman Trenggono, Demak giat melakukan ekspansi guna memperbesar daerah kekuasaannya dan guna membendung masuknya kekuasaan Portugis di Jateng dan Jatim.

Dibawah pimpinan Fatahillah pada tahun 1525 pasukan Demak berhasil menduduki Banten hingga selat Sunda sepenuhnya dapat diawasi dan dikuasai oleh Demak. Sebagai pintu gerbang Indonesia Selat Sunda tidak kalah pentingnya dengan Selat Malaka. Seperti telah kita ketahui, sejak Malaka dikuasai Portugis tahun 1511, jalan niaga Islam beralih melalui Selat Sunda. Penguasaan Portugis atas Pasai pada tahun 1521, lebih meramaikan lalu lintas di Selat Sunda, karena Selat Malaka tertutup rapat bagi pedagang-pedagang Islam. Dengan menguasai Banten, Demak hendak mendirikan pusat niaga baru di Asia Tenggara yang menggantikan kedudukan Malaka.

Dalam pada itu antara Portugis dengan kerajaan Hindu Pajajaran telah diadakan suatu perjanjian (1522), yang mengijinkan orang Portugis untuk mendirikan benteng di Sunda Kelapa. Orang Portugis hendak menanamkan pengaruhnya di Jabar serta hendak membinasakan jalan niaga Islam yang melewati Selat Sunda. Sebelum Portugis dapat mendirikan bentengnya di Sunda Kelapa, Fatahillah telah lebih dulu dapat menguasai Sunda Kelapa (tahun 1527). Armada Portugis yang tiba disana pada tahun itu pula dapat dikalahkan. Karena kemenangannya yang gilang-gemilang tadi nama Sunda Kelapa lalu diganti menjadi Jayakarta, yang artinya: Kemenangan sepenuhnya atau kemenangan sempurna.

Kemenangan Fatahillah atas orang Portugis mempunyai arti yang penting sekali. Indonesia khususnya Jawa dapat diselamatkan dan penjajahan Portugis. Sesudah berhasil menduduki Jakarta, Fatahilla lalu merebut Cirebon pada tahun 1528. Dengan demikian maka:

1. Jalan niaga yang membentang dan Maluku - Demak — Banten — Aceh, sepenuhnya berada dalam penguasaan Islam.

2. Kerajaan Pajajaran sama sekali terisolasikan dan Laut Jawa hingga tidak mungkin berhubungan dengan orang Portugis di Malaka.
3. Demak berkuasa dan berpengaruh atas bandar-bandar penting dari Banten hingga Surabaya.

Cita-cita Demak untuk menguasai seluruh bandar perdagangan di seluruh Jawa belum sepenuhnya terlaksana. Karena diujung Jatim masih terdapat bandar-bandar dagang yang dikuasai raja-raja Hindu. Bandar-bandar itu yang terpenting ialah: Pasuruan dan Panarukan.

Pada masa itu pelabuhan Pasuruan memegang kedudukan penting, berkat hubungan perdagangan dengan Bali dan pulau-pulau di Nusa Tenggara lainnya. Disamping itu Pasuruan juga mengadakan hubungan perdagangan dan persahabatan dengan orang Portugis. Hal itu berarti Pasuruan menyaingi menandingi perdagangan bandar-bandar Demak. Sedang hubungannya dengan Portugis sangat mengancam kedudukan Demak. Oleh sebab itu Pasuruan diserbu oleh pasukan Demak dibawah pimpinan Fatahillah dan Sultan Trenggono sendiri (1546).

Serbuan tersebut dapat ditangkis oleh Pasuruan. Bahkan Sultan Trenggono tewas dalam suatu pertempuran. Dengan wafatnya Sultan, pasukan Demak patah semangatnya dan akhirnya ditarik pulang. Usaha Demak untuk menguasai Pasuruan dan daerah-daerah lain di sebelah timurnya mengalami kegagalan.

C. Masa Keruntuhan

Sewafat Trenggono, di Demak timbul kekacauan. Aria Penangsang bupati Jipang mengadakan perebutan kekuasaan di Demak dan berhasil menyingkirkan lawan-lawan politiknya. Ia menganggap dirinya sebagai pewaris-syah takhta Demak Karena andai kata ayahnya kakak Sultan Trenggono tidak dibunuh oleh Prawoto, ia pasti menjadi raja Demak menggantikan ayahnya. Selanjutnya kendali pemerintahan Demak berada ditangan Aria Penangsang untuk masa yang agak lama (kira-kira 22 tahun). Peranan dan kedudukan Demak digantikan oleh Jipang.

Dalam masa itu para ningrat Demak yang dipimpin oleh Ratu Kali Nyamat terus menerus menentang Aria Penangsang. Mereka menyusun kekuatan guna menggulingkan. Karena terbukti tidak cukup kuat menghadapi Penangsang, mereka minta bantuan kepada Adiwijoyo, bupati Pengging. Hal tersebut berarti kekuatan daerah pesisir dihadapkan pada kekuatan daerah pedalaman.

Berkat supplay beras yang melimpah dan berkat pasukan tani yang dijiwai oleh dharma bhakti kepada raja, pasukan Pengging berhasil menjatuhkan benteng Jipang. Aria Penangsang sendiri dapat ditewaskan dalam suatu pertempuran. Dengan demikian Adiwijoyo keluar sebagai tokoh terkuat dan sebagai pewaris takhta mertuanya. Olehnya Pusat Pemerintahan Demak dipindahkan ke Pajang (tahun 1568). Sedangkan Demak diberikan kepada Aria Pangiri dengan jabatan bupati yang mengakui di bawah kekuasaan Pajang.

KERAJAAN MATARAM ISLAM

Pada awal perkembangannya kerajaan Mataram adalah daerah kadipaten yang dikuasai oleh Ki Gede Pamanahan. Daerah tersebut diberikan oleh Pangeran Hadiwijaya (Jaka Tingkir) yaitu raja Pajang kepada Ki Gede Pamanahan atas jasanya membantu mengatasi perang saudara di Mataram Islam yang menjadi latar belakang munculnya kerajaan Pajang. Ki Gede Pamanahan memiliki putra bernama Sutawijaya yang juga mengabdikan kepada raja Pajang sebagai komando pasukan pengawal raja. Setelah Ki Gede Pamanahan meninggal tahun 1575, maka Sutawijaya menggantikannya sebagai adipati di Kota Gede tersebut. Setelah pemerintahan Hadiwijaya di Pajang berakhir, maka kembali terjadi perang saudara antara Pangeran Benowo putra Hadiwijaya dengan Arya Pangiri, Bupati Mataram Islam yang merupakan keturunan dari Raden Trenggono. Akibat dari perang saudara tersebut, maka banyak daerah yang dikuasai Pajang melepaskan diri, sehingga hal inilah yang mendorong Pangeran Benowo meminta bantuan kepada Sutawijaya. Atas bantuan Sutawijaya tersebut, maka perang saudara dapat diatasi dan karena ketidakmampuannya maka secara sukarela Pangeran Benowo menyerahkan takhtanya

kepada Sutawijaya. Dengan demikian berakhirlah kerajaan Pajang dan sebagai kelanjutannya muncullah kerajaan Mataram. Lokasi kerajaan Mataram tersebut di Jawa Tengah bagian Selatan dengan pusatnya di kota Gede yaitu di sekitar kota Yogyakarta sekarang. Dari penjelasan tersebut, apakah Anda sudah memahami? Kalau sudah paham, untuk mengetahui lebih lanjut tentang perkembangan kerajaan Mataram, maka simaklah uraian materi berikut ini.

1. Kehidupan Politik

Pendiri kerajaan Mataram adalah **Sutawijaya**. Ia bergelar **Panembahan Senopati**, memerintah tahun (1586 – 1601). Pada awal pemerintahannya ia berusaha menundukkan daerah-daerah seperti Ponorogo, Madiun, Pasuruan, dan Cirebon serta Galuh. Sebelum usahanya untuk memperluas dan memperkuat kerajaan Mataram, Sutawijaya digantikan oleh putranya yaitu **Mas Jolang** yang bergelar **Sultan Anyakrawati** tahun 1601 – 1613. Sebagai raja Mataram ia juga berusaha meneruskan apa yang telah dilakukan oleh Panembahan Senopati untuk memperoleh kekuasaan Mataram dengan menundukkan daerah-daerah yang melepaskan diri dari Mataram. Akan tetapi sebelum usahanya selesai, Mas Jolang meninggal tahun 1613 dan dikenal dengan sebutan **PanembahanSedo Krapyak**. Untuk selanjutnya yang menjadi raja Mataram adalah **Mas Rangsang** yang bergelar **Sultan Agung Senopati ing alogo Ngabdurrahman**, yang memerintah tahun 1613 – 1645. Sultan Agung merupakan raja terbesar. Pada masa pemerintahannya Mataram mencapai puncaknya, karena ia seorang raja yang gagah berani, cakap dan bijaksana. Pada masa pemerintahannya, kota kerajaan Mataram mula-mula di **Kerta**, kemudian dipindahkan ke **Plered**. Sebagai raja Mataram ia bercita-cita mempersatukan seluruh pulau Jawa di bawah kekuasaan Mataram. Pada tahun 1625 hampir seluruh pulau Jawa dikuasainya kecuali Batavia dan Banten.

Setelah Anda menyimak gambar 2.7 tersebut, yang perlu Anda ketahui bahwa daerahdaerah tersebut dipersatukan oleh Mataram antara lain melalui ikatan perkawinan antara adipati-adipati dengan putri putri Mataram, bahkan Sultan Agung

sendiri menikah dengan putri Cirebon sehingga daerah Cirebon juga mengakui kekuasaan Mataram.

Di samping mempersatukan berbagai daerah di pulau Jawa, Sultan Agung juga berusaha mengusir VOC Belanda dari Batavia. Untuk itu Sultan Agung melakukan penyerangan terhadap VOC ke Batavia pada tahun 1628 dan 1629 akan tetapi serangan tersebut mengalami kegagalan. Penyebab kegagalan serangan terhadap VOC antara lain karena jarak tempuh dari pusat Mataram ke Batavia terlalu jauh kira-kira membutuhkan waktu 1 bulan untuk berjalan kaki, sehingga bantuan tentara sulit diharapkan dalam waktu singkat. Dan daerah-daerah yang dipersiapkan untuk mendukung pasukan sebagai lumbung padi yaitu Kerawang dan Bekasi dibakar oleh VOC, sebagai akibatnya pasukan Mataram kekurangan bahan makanan. Dampak pembakaran lumbung padi maka tersebar wabah penyakit yang menjangkiti pasukan Mataram, sedangkan pengobatan belum sempurna. Hal inilah yang banyak menimbulkan korban dari pasukan Mataram. Di samping itu juga sistem persenjataan

Belanda lebih unggul dibanding pasukan Mataram. Walaupun penyerangan terhadap Batavia mengalami kegagalan, namun Sultan Agung tetap berusaha memperkuat penjagaan terhadap daerah-daerah yang berbatasan dengan Batavia, sehingga pada masa pemerintahannya VOC sulit menembus masuk ke pusat pemerintahan Mataram. Setelah wafatnya Sultan Agung tahun 1645, Mataram tidak memiliki raja-raja yang cakap dan berani seperti Sultan Agung, bahkan putranya sendiri yaitu Amangkurat I dan cucunya Amangkurat II merupakan raja-raja yang lemah. Kelemahan raja-raja Mataram setelah Sultan Agung dimanfaatkan oleh penguasa daerah untuk melepaskan diri dari kekuasaan Mataram juga VOC. Akhirnya VOC berhasil juga menembus ke ibukota dengan cara mengadu-domba sehingga kerajaan Mataram berhasil dikendalikan VOC. Bukti berhasilnya VOC dengan politik *divide et impera*, kerajaan Mataram terbelah dua melalui perjanjian Gianti tahun 1755. Sehingga Mataram yang luas hampir meliputi seluruh pulau Jawa akhirnya terpecah belah menjadi 2 wilayah kerajaan yaitu:

- Kesultanan Yogyakarta, dengan Mangkubumi sebagai raja yang bergelar SultaHamengkubuwono I.
- Kasunanan Surakarta yang diperintah oleh Sunan Paku Buwono III.

Belanda ternyata belum puas memecah belah kerajaan Mataram. Akhirnya melalui politik adu-domba kembali tahun 1757 diadakan perjanjian Salatiga. Mataram terbagi 4 wilayah yaitu sebagian Surakarta diberikan kepada Mangkunegaran selaku Adipati tahun 1757, kemudian sebagian Yogyakarta juga diberikan kepada Paku Alam selaku Adipati tahun 1813.

2. Kehidupan Ekonomi

Letak kerajaan Mataram di pedalaman, maka Mataram berkembang sebagai kerajaan agraris yang menekankan dan mengandalkan bidang pertanian. Sekalipun demikian kegiatan perdagangan tetap diusahakan dan dipertahankan, karena Mataram juga menguasai daerah-daerah pesisir yang mata pencahariannya pelayaran dan perdagangan. Dalam bidang pertanian, Mataram mengembangkan daerah persawahan yang luas terutama di Jawa Tengah, yang daerahnya juga subur dengan hasil utamanya adalah beras, di samping kayu, gula, kapas, kelapa dan palawija. Sedangkan dalam bidang perdagangan, beras merupakan komoditi utama, bahkan menjadi barang ekspor karena pada abad 17 Mataram menjadi pengeksport beras paling besar pada saat itu. Dengan demikian kehidupan ekonomi Mataram berkembang pesat karena didukung oleh hasil bumi Mataram yang besar. Dari penjelasan tersebut, apakah Anda sudah memahaminya? Kalau sudah paham, bandingkan dengan uraian materi selanjutnya.

3. Kehidupan Sosial Budaya

Sebagai kerajaan yang bersifat agraris, maka masyarakat Mataram disusun berdasarkan sistem feodalisme. Dengan sistem tersebut maka raja adalah pemilik tanah kerajaan beserta isinya. Untuk melaksanakan pemerintahan, raja dibantu oleh seperangkat pegawai dan keluarga istana, yang mendapatkan upah atau gaji berupa tanah lungguh atau tanah garapan. Tanah lungguh tersebut dikelola oleh kepala desa (bekel) dan yang menggarapnya atau mengerjakannya adalah rakyat atau petani

penggarap dengan membayar pajak/sewa tanah. Dengan adanya sistem feodalisme tersebut, menyebabkan lahirnya tuan-tuan tanah di Jawa yang sangat berkuasa terhadap tanah-tanah yang dikuasainya. Sultan memiliki kedudukan yang tinggi juga dikenal sebagai panatagama yaitu pengatur kehidupan keagamaan. Sedangkan dalam bidang kebudayaan, seni ukir, lukis, hias dan patung serta seni sastra berkembang pesat. Hal ini terlihat dari kreasi para seniman dalam pembuatan gapura, ukiran-ukiran di istana maupun tempat ibadah. Contohnya gapura Candi Bentar di makam Sunan Tembayat (Klaten) diperkirakan dibuat pada masa Sultan Agung.

Setelah Anda menyimak gambar tersebut apa tanggapan Anda tentang gambar tersebut? Apakah ingatan Anda tertuju pada Candi Bentar peninggalan Majapahit? Kalau ya, berarti Anda benar, karena pada masa Sultan Agung banyak unsur-unsur budaya Hindu-Budha yang dipadukan dengan unsur budaya Islam.

Contoh lain hasil perpaduan budaya Hindu-Budha-Islam adalah penggunaan kalender Jawa, adanya kitab filsafat sastra gending dan kitab undang-undang yang disebut Surya Alam.

KESULTANAN BANTEN

Kesultanan Banten adalah salah satu kerajaan islam yang pernah mencapai puncak kejayaan yang luar biasa selama hampir 3 abad. Kesultanan terbentuk di Provinsi Banten berawal sekitar tahun 1526, ketika Kerajaan Demak memperluas pengaruhnya ke kawasan pesisir barat Pulau Jawa, dengan menaklukan beberapa kawasan pelabuhan kemudian menjadikannya sebagai pangkalan militer serta kawasan perdagangan. Dalam proses perluasan kawasan itu Maulana Hasanuddin, putera Sunan Gunung Jati berperan dalam penaklukan tersebut dan beliau mendirikan benteng pertahanan yang dinamakan Surosowan, inilah awal cikal bakal berdirinya kesultanan banten.

Keadaan Banten Pra Islam

Berdasarkan data arkeologis, masa awal masyarakat Banten dipengaruhi oleh beberapa kerajaan yang membawa keyakinan Hindu-Budha, seperti Tarumanagara, Sriwijaya dan Kerajaan Sunda. Sebelum Islam berkembang di Banten, masyarakat Banten masih hidup dalam tata cara kehidupan tradisi prasejarah dan dalam abad-abad permulaan masehi ketika agama Hindu berkembang di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari peninggalan purbakala dalam bentuk prasasti arca-arca yang bersifat Hiduistik dan bangunan keagamaan lainnya. Sumber naskah kuno dari masa pra Islam menyebutkan tentang kehidupan masyarakat yang menganut Hindu.

Selain itu di Banten terdapat sisa-sisa kebudayaan megalitik tua (4500 SM hingga awal masehi) seperti menhir di lereng gunung Karang di Padeglang, dolmen dan patung-patung simbolis dari desa Sanghiang Dengdek di Menes, kubur tempayan di Anyer, kapak batu di Cigeulis, batu bergores di Ciderasi desa Palanyar Cimanuk, dan lain sebagainya. (Sukendar;1976:1-6) Penggunaan alat-alat kebutuhan yang dibuat dari perunggu yang terkenal dengan kebudayaan Dong Son (500-300 SM) juga mempengaruhi penduduk Banten. Hal ini terlihat dengan ditemukannya kapak corong terbuat dari perunggu di daerah Pamarayan, Kopo Pandeglang, Cikupa, Cipari dan Babakan Tanggerang.

Proses Penyebaran Islam di Kerajaan Banten

Pada awalnya Kawasan Banten juga dikenal dengan Banten Girang merupakan bagian dari Kerajaan Sunda. Kedatangan pasukan Kerajaan Demak di bawah pimpinan Maulana Hasanuddin ke kawasan tersebut selain untuk perluasan wilayah juga sekaligus penyebaran dakwah Islam. Kemudian dipicu oleh adanya kerjasama Sunda-Portugal dalam bidang ekonomi dan politik, hal ini dianggap dapat membahayakan kedudukan Kerajaan Demak selepas kekalahan mereka mengusir Portugal dari Melaka tahun 1513. Atas perintah Trenggana, bersama dengan Fatahillah melakukan penyerangan dan penaklukan Pelabuhan Kelapa sekitar tahun 1527, yang waktu itu masih merupakan pelabuhan utama dari Kerajaan Sunda.

Penyebaran Islam di Banten dilakukan oleh Syarif Hidayatullah atau Sunan Gunung Jati, pada tahun 1525 M dan 1526 M. Seperti di dalam naskah Purwaka Tjaruban Nagari disebutkan bahwa Syarif Hidayatullah setelah belajar di Pasai mendarat di Banten untuk meneruskan penyebaran agama Islam yang sebelumnya telah dilakukan oleh Sunan Ampel. Pada tahun 1475 M, beliau menikah dengan adik bupati Banten yang bernama Nhay Kawunganten, dua tahun kemudian lahirlah anak perempuan pertama yang diberinama Ratu Winahon dan pada tahun berikutnya lahir pula pangeran Hasanuddin. (Atja;1972:26)

Setelah Pangeran Hasanuddin menginjak dewasa, syarif Hidayatullah pergi ke Cirebon mengemban tugas sebagai Tumenggung di sana. Adapun tugasnya dalam penyebaran Islam di Banten diserahkan kepada Pangeran Hasanuddin, di dalam usaha penyebaran agama Islam ini Pangeran Hasanuddin berkeliling dari daerah ke daerah seperti dari G. Pulosari, G. Karang bahkan sampai ke Pulau Panaitan di Ujung Kulon. (Djajadiningrat;1983:34) Sehingga berangsur-angsur penduduk Banten Utara memeluk agama Islam. (Roesjan;1954:10)

Dalam Babad Banten menceritakan bagaimana Sunan Gunung Jati bersama Maulana Hasanuddin, melakukan penyebaran agama Islam secara intensif kepada penguasa Banten Girang beserta penduduknya. Beberapa cerita mistis juga mengiringi proses islamisasi di Banten, termasuk ketika pada masa Maulana Yusuf mulai menyebarkan dakwah kepada penduduk pedalaman Sunda, yang ditandai dengan penaklukan Pakuan Pajajaran.

Selain mulai membangun benteng pertahanan di Banten, Maulana Hasanuddin juga melanjutkan perluasan kekuasaan ke daerah penghasil lada di Lampung. Ia berperan dalam penyebaran Islam di kawasan tersebut, selain itu ia juga telah melakukan kontak dagang dengan raja Malangkabu (Minangkabau, Kerajaan Inderapura), Sultan Munawar Syah dan dianugerahi keris oleh raja tersebut.

Islam menjadi pilar pendirian Kesultanan Banten, Sultan Banten dirujuk memiliki silsilah sampai kepada Nabi Muhammad, dan menempatkan para ulama memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan masyarakatnya, seiring itu tarekat

maupun tasawuf juga berkembang di Banten. Sementara budaya masyarakat menyerap Islam sebagai bagian yang tidak terpisahkan. Beberapa tradisi yang ada dipengaruhi oleh perkembangan Islam di masyarakat, seperti terlihat pada kesenian bela diri Debus.

Karena semakin besar dan maju daerah Banten, maka pada tahun 1552 M, Kadipaten Banten dirubah menjadi negara bagian Demak dengan Pangeran Hasanuddin sebagai Sultannya. Atas petunjuk dari Syarif Hidayatullah pusat pemerintahan Banten dipindahkan dari Banten Girang ke dekat pelabuhan di Banten Lor yang terletak dipesisir utara yang sekarang menjadi Keraton Surosowan. (Djajadiningrat;1983:144) Pada tahun 1568 M, saat itu Kesultanan Demak runtuh dan digantikan oleh Panjang, Barulah Sultan Hasanuddin memproklamirkan Banten sebagai negara merdeka, lepas dari pengaruh Demak atau pun Panjang (Hamka;1976:181)

Disamping itu Banten juga menjadi pusat penyebaran agama Islam, banyak orang-orang dari luar daerah yang sengaja datang untuk belajar, sehingga tumbuhlah beberapa perguruan Islam di Banten seperti yang ada di Kasunyatan. Ditempat ini berdiri masjid Kasunyatan yang umurnya lebih tua dari masjid Agung Banten. (Ismail;1983:35) Disinilah tempat tinggal dan mengajarnya Kiayi Dukuh yang bergelar Pangeran Kasunyatan guru dari Pangeran Yusuf. (Djajadiningrat;1983:163)

Seiring dengan kemunduran Demak terutama setelah meninggalnya Trenggana, Banten yang sebelumnya vazal dari Kerajaan Demak, mulai melepaskan diri dan menjadi kerajaan yang mandiri. Maulana Yusuf anak dari Maulana Hasanuddin, naik tahta pada tahun 1570 melanjutkan ekspansi Banten ke kawasan pedalaman Sunda dengan menaklukkan Pakuan Pajajaran tahun 1579. Kemudian ia digantikan anaknya Maulana Muhammad, yang mencoba menguasai Palembang tahun 1596 sebagai bagian dari usaha Banten dalam mempersempit gerakan Portugal di nusantara, namun gagal karena ia meninggal dalam penaklukkan tersebut.

Pada masa Pangeran Ratu anak dari Maulana Muhammad, ia menjadi raja pertama di Pulau Jawa yang mengambil gelar "Sultan" pada tahun 1638 dengan nama

Arab Abu al-Mafakhir Mahmud Abdulkadir. Pada masa ini Sultan Banten telah mulai secara intensif melakukan hubungan diplomasi dengan kekuatan lain yang ada pada waktu itu, salah satu diketahui surat Sultan Banten kepada Raja Inggris, James I tahun 1605 dan tahun 1629 kepada Charles I.

Setelah Banten muncul sebagai kerajaan yang mandiri, penguasanya menggunakan gelar Sultan, sementara dalam lingkaran istana terdapat gelar Pangeran Ratu, Pangeran Adipati, Pangeran Gusti, dan Pangeran Anom yang disandang oleh para pewaris. Pada pemerintahan Banten terdapat seseorang dengan gelar Mangkubumi, Kadi, Patih serta Syahbandar yang memiliki peran dalam administrasi pemerintahan. Sementara pada masyarakat Banten terdapat kelompok bangsawan yang digelari dengan tubagus (Ratu Bagus), ratu atau sayyid, dan golongan khusus lainnya yang mendapat kedudukan istimewa adalah terdiri atas kaum ulama, pamong praja, serta kaum jawara.

Pusat pemerintahan Banten berada antara dua buah sungai yaitu Ci Banten dan Ci Karangantu. Di kawasan tersebut dahulunya juga didirikan pasar, alun-alun dan Istana Surosowan yang dikelilingi oleh tembok beserta parit, sementara disebelah utara dari istana dibangun Masjid Agung Banten dengan menara berbentuk mercusuar yang kemungkinan dahulunya juga berfungsi sebagai menara pengawas untuk melihat kedatangan kapal di Banten.

Berdasarkan Sejarah Banten, lokasi pasar utama di Banten berada antara Masjid Agung Banten dan Ci Banten, dan dikenal dengan nama Kapalembangan. Sementara pada kawasan alun-alun terdapat paseban yang digunakan oleh Sultan Banten sebagai tempat untuk menyampaikan maklumat kepada rakyatnya. Secara keseluruhan rancangan kota Banten berbentuk segi empat yang dipengaruhi oleh konsep Hindu-Budha atau representasi yang dikenal dengan nama mandala. Selain itu pada kawasan kota terdapat beberapa kampung yang mewakili etnis tertentu, seperti Kampung Pekojan (Persia) dan Kampung Pecinan.

Puncak kejayaan Kesultanan Banten

Kesultanan Banten merupakan kerajaan maritim dan mengandalkan perdagangan dalam menopang perekonomiannya. Monopoli atas perdagangan lada di Lampung, menempatkan penguasa Banten sekaligus sebagai pedagang perantara dan Kesultanan Banten berkembang pesat, menjadi salah satu pusat niaga yang penting pada masa itu. Perdagangan laut berkembang ke seluruh Nusantara, Banten menjadi kawasan multi-etnis. Dibantu orang Inggris, Denmark dan Tionghoa, Banten berdagang dengan Persia, India, Siam, Vietnam, Filipina, Cina dan Jepang.

Masa Sultan Ageng Tirtayasa (bertahta 1651-1682) dipandang sebagai masa kejayaan Banten. Di bawah dia, Banten memiliki armada yang mengesankan, dibangun atas contoh Eropa, serta juga telah mengupah orang Eropa bekerja pada Kesultanan Banten. Dalam mengamankan jalur pelayarannya Banten juga mengirimkan armada lautnya ke Sukadana atau Kerajaan Tanjungpura (Kalimantan Barat sekarang) dan menaklukkannya tahun 1661. Pada masa ini Banten juga berusaha keluar dari tekanan yang dilakukan VOC, yang sebelumnya telah melakukan blokade atas kapal-kapal dagang menuju Banten.

Hilangnya Kekuasaan Kesultanan Banten Akibat Perang Saudara dan Pengaruh VOC

Sekitar tahun 1680 muncul perselisihan dalam Kesultanan Banten, akibat perebutan kekuasaan dan pertentangan antara Sultan Ageng dengan putranya Sultan Haji. Perpecahan ini dimanfaatkan oleh Vereenigde Oostindische Compagnie (VOC) yang memberikan dukungan kepada Sultan Haji, sehingga perang saudara tidak dapat dielakkan. Sementara dalam memperkuat posisinya, Sultan Haji atau Sultan Abu Nashar Abdul Qahar juga sempat mengirimkan 2 orang utusannya, menemui Raja Inggris di London tahun 1682 untuk mendapatkan dukungan serta bantuan persenjataan. Dalam perang ini Sultan Ageng terpaksa mundur dari istananya dan pindah ke kawasan yang disebut dengan Tirtayasa, namun pada 28 Desember 1682 kawasan ini juga dikuasai oleh Sultan Haji bersama VOC. Sultan Ageng bersama putranya yang lain Pangeran Purbaya dan Syekh Yusuf dari Makasar mundur ke arah

selatan pedalaman Sunda. Namun pada 14 Maret 1683 Sultan Ageng tertangkap kemudian ditahan di Batavia.

Sementara VOC terus mengejar dan mematahkan perlawanan pengikut Sultan Ageng yang masih berada dalam pimpinan Pangeran Purbaya dan Syekh Yusuf. Pada 5 Mei 1683, VOC mengirim Untung Surapati yang berpangkat letnan beserta pasukan Balinya, bergabung dengan pasukan pimpinan Letnan Johannes Maurits van Happel menundukkan kawasan Pamotan dan Dayeuh Luhur, di mana pada 14 Desember 1683 mereka berhasil menawan Syekh Yusuf. Sementara setelah terdesak akhirnya Pangeran Purbaya menyatakan menyerahkan diri. Kemudian Untung Surapati disuruh oleh Kapten Johan Ruisj untuk menjemput Pangeran Purbaya, dan dalam perjalanan membawa Pangeran Purbaya ke Batavia, mereka berjumpa dengan pasukan VOC yang dipimpin oleh Willem Kuffeler, namun terjadi pertikaian di antara mereka, puncaknya pada 28 Januari 1684, pos pasukan Willem Kuffeler dihancurkan, dan berikutnya Untung Surapati beserta pengikutnya menjadi buronan VOC. Sedangkan Pangeran Purbaya sendiri baru pada 7 Februari 1684 sampai di Batavia.

Bantuan dan dukungan VOC kepada Sultan Haji mesti dibayar dengan memberikan kompensasi kepada VOC di antaranya pada 12 Maret 1682, wilayah Lampung diserahkan kepada VOC, seperti tertera dalam surat Sultan Haji kepada Mayor Issac de Saint Martin, Admiral kapal VOC di Batavia yang sedang berlabuh di Banten. Surat itu kemudian dikuatkan dengan surat perjanjian tanggal 22 Agustus 1682 yang membuat VOC memperoleh hak monopoli perdagangan lada di Lampung. Selain itu berdasarkan perjanjian tanggal 17 April 1684, Sultan Haji juga mesti mengganti kerugian akibat perang tersebut kepada VOC.

Setelah meninggalnya Sultan Haji tahun 1687, VOC mulai mencengkramkan pengaruhnya di Kesultanan Banten, sehingga pengangkatan para Sultan Banten mesti mendapat persetujuan dari Gubernur Jendral Hindia-Belanda di Batavia. Sultan Abu Fadhl Muhammad Yahya diangkat menggantikan Sultan Haji namun hanya berkuasa sekitar tiga tahun, selanjutnya digantikan oleh saudaranya Pangeran Adipati dengan

gelar Sultan Abul Mahasin Muhammad Zainul Abidin dan kemudian dikenal juga dengan gelar Kang Sinuhun ing Nagari Banten.

Perang saudara yang berlangsung di Banten meninggalkan ketidakstabilan pemerintahan masa berikutnya. Konflik antara keturunan penguasa Banten maupun gejolak ketidakpuasan masyarakat Banten, atas ikut campurnya VOC dalam urusan Banten. Perlawanan rakyat kembali memuncak pada masa akhir pemerintahan Sultan Abul Fathi Muhammad Syifa Zainul Arifin, di antaranya perlawanan Ratu Bagus Buang dan Kyai Tapa. Akibat konflik yang berkepanjangan Sultan Banten kembali meminta bantuan VOC dalam meredam beberapa perlawanan rakyatnya sehingga sejak 1752 Banten telah menjadi vassal dari VOC.

Pada tahun 1808 Herman Willem Daendels, Gubernur Jenderal Hindia Belanda 1808-1810, memerintahkan pembangunan Jalan Raya Pos untuk mempertahankan pulau Jawa dari serangan Inggris. Daendels memerintahkan Sultan Banten untuk memindahkan ibu kotanya ke Anyer dan menyediakan tenaga kerja untuk membangun pelabuhan yang direncanakan akan dibangun di Ujung Kulon. Sultan menolak perintah Daendels, sebagai jawabannya Daendels memerintahkan penyerangan atas Banten dan penghancuran Istana Surosowan. Sultan beserta keluarganya disekap di Puri Intan (Istana Surosowan) dan kemudian dipenjarakan di Benteng Speelwijk. Sultan Abul Nashar Muhammad Ishaq Zainulmutaqin kemudian diasingkan dan dibuang ke Batavia. Pada 22 November 1808, Daendels mengumumkan dari markasnya di Serang bahwa wilayah Kesultanan Banten telah diserap ke dalam wilayah Hindia Belanda.

Kesultanan Banten resmi dihapuskan tahun 1813 oleh pemerintah kolonial Inggris. Pada tahun itu, Sultan Muhammad bin Muhammad Muhyiddin Zainussalihin dilucuti dan dipaksa turun tahta oleh Thomas Stamford Raffles. Peristiwa ini merupakan pukulan pamungkas yang mengakhiri riwayat Kesultanan Banten.

Lampiran 2. Lembar Kerja Peserta Didik**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)****“Kerajaan Islam di Jawa”****Mata Pelajaran** : Sejarah Indonesia**Kelas** : X MIA 4**Nama Peserta Didik** :**1. Tujuan Pembelajaran**

- 1) Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Sumatera dan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini

2. Prosedur yang dilakukan

3. Pendidik menyampaikan materi yang akan dipelajari
4. Pendidik mengemukakan pertanyaan yang mendasar yang terkait dengan materi
5. Pendidik menentukan topik/permasalahan yang akan dipecahkan kepada peserta didik
6. Pendidik menyampaikan kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Pada pembelajaran ini, peserta didik diminta untuk menyusun karya tulis tentang karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Jawa dan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini
7. Pendidik membagikan Lembar Kerja Peserta Didik yang berisi tentang prosedur pelaksanaan pembuatan proyek
8. Pendidik memfasilitasi peserta didik terhadap aktivitas peserta didik selama merencanakan kegiatan proyek yang akan dilakukan.

9. Pendidik dan peserta didik menyusun rencana jadwal mengenai tenggang waktu yang telah disepakati dalam penyelesaian proyek
10. Pendidik melakukan monitoring terhadap pelaksanaan proyek peserta didik
11. Pendidik menguji hasil proyek peserta didik. Penilaian dilakukan terhadap produk yang dihasilkan peserta didik dan saat peserta didik mempresentasikan hasil proyek dan ditanggapi oleh peserta didik lain dengan mengacu pada instrumen penilaian yang telah dibuat
12. Pendidik menanyakan pengalaman peserta didik pada saat mencari sumber dan menyelesaikan proyek

3. Pembagian Bahan Kajian Diskusi

1. Peserta Didik yang tergolong kelompok I, II, bertugas menyusun karya tulis tentang Kerajaan Demak
2. Peserta Didik yang tergolong kelompok III, IV, bertugas menyusun karya tulis tentang Kerajaan Mataram
3. Peserta Didik yang tergolong kelompok V dan VI bertugas menyusun karya tulis tentang Kesultanan Banten

4. Petunjuk Tugas

1. Rencanakan tugas proyek secara individu dengan berdiskusi sesuai bahan kajian yang ditentukan.
2. Gunakan berbagai sumber seperti buku, internet, dan lain – lain untuk mengeksplor kajian kalian.
3. Tulislah hasil perencanaan pada “Kolom Jawaban” yang telah disediakan.
4. Pengujian hasil proyek akan dilakukan sesuai dengan waktu yang telah disepakati
5. Presentasikan hasil proyek individu didepan kelas
6. Kelompok lain **Wajib** menanggapi dan memberi pertanyaan

7. Pertanyaan dari kelompok lain ditulis pada “Kolom Pertanyaan” dengan mencantumkan nama “Penanya”
8. Selamat Bekerja

5. Sistematika Penulisan Karya Tulis

Sistematika Penulisan Karya Tulis

BAB 1. PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Rumusan Masalah
- 1.3 Tujuan
- 1.4 Manfaat

BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

Bab 2 berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian

BAB 3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode penelitian sejarah yaitu

1. Heuristik
2. Kritik
3. Interpretasi, dan
4. Historiografi

BAB 4. PEMBAHASAN/ISI

BAB 5. PENUTUP

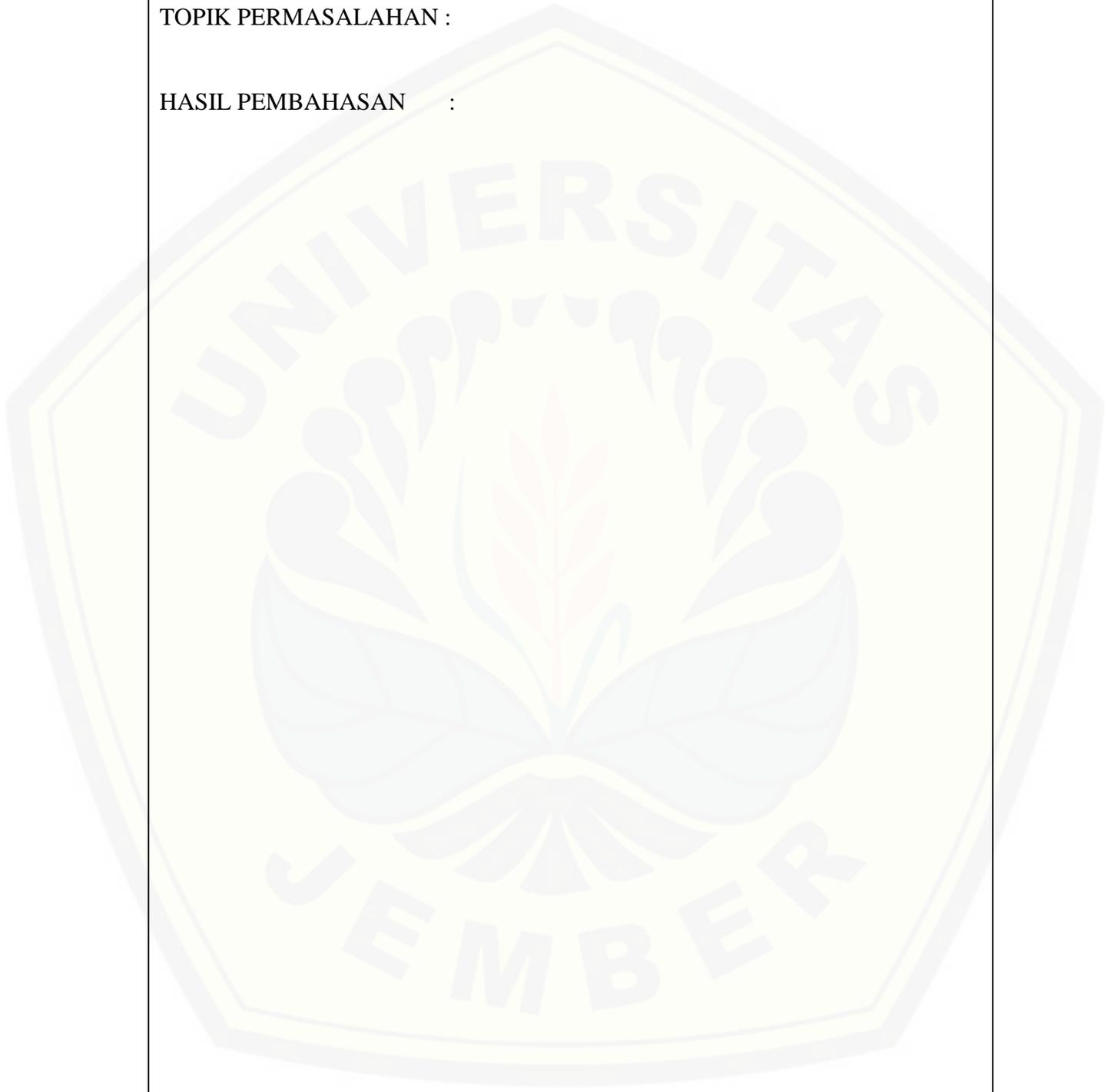
- 5.1 Kesimpulan
- 5.2 Saran

DAFTAR PUSTAKA

KOLOM JAWABAN

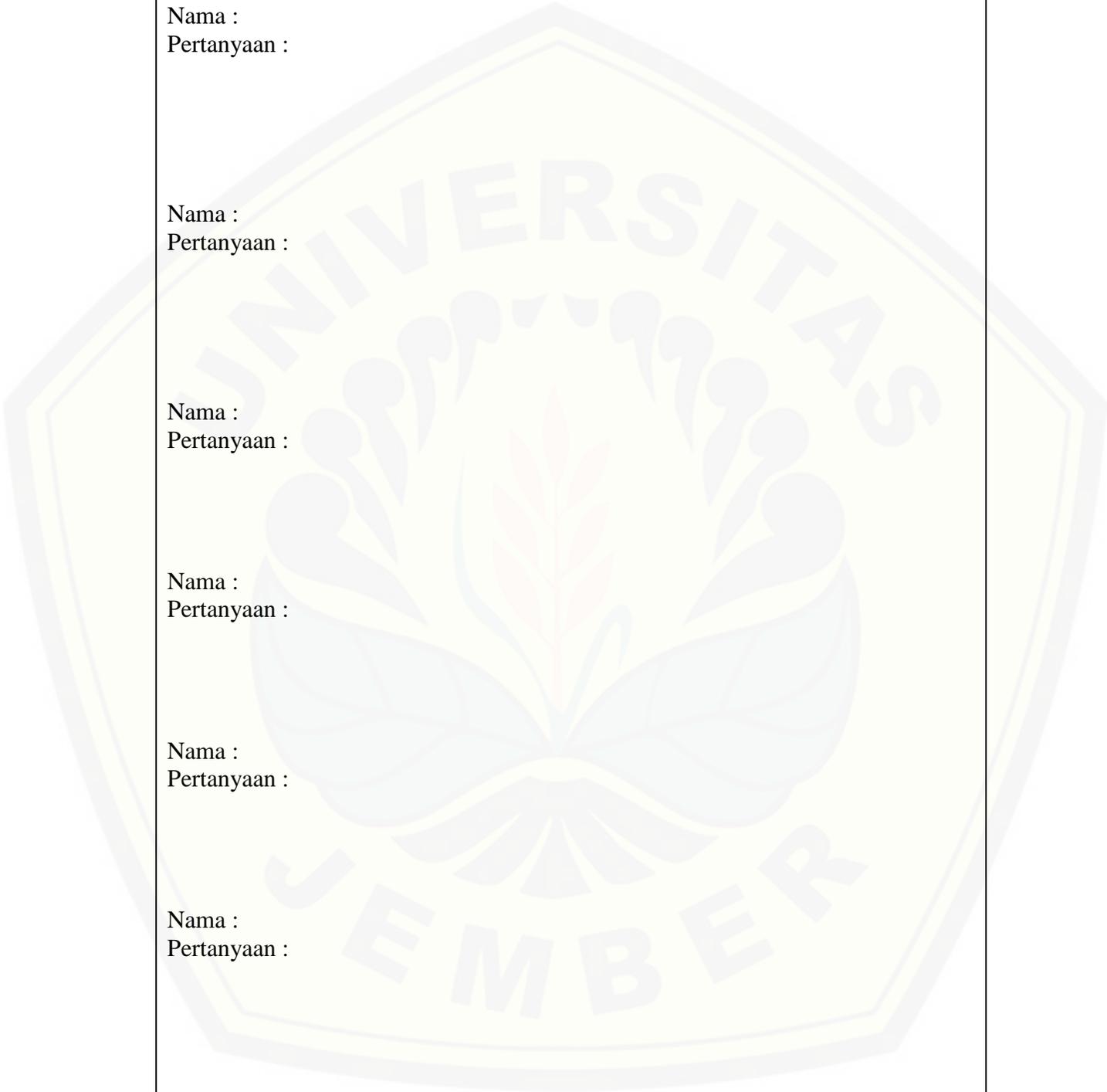
TOPIK PERMASALAHAN :

HASIL PEMBAHASAN :



KOLOM PERTANYAAN

Nama : Pertanyaan :

The form contains six rows for user input. Each row is labeled with 'Nama :' and 'Pertanyaan :'. A large, semi-transparent watermark of the Universitas Jember logo is centered in the background. The logo is a shield-shaped emblem with a yellow background, featuring a central floral motif and the text 'UNIVERSITAS JEMBER' in blue and red.

Lampiran 3. Media Pembelajaran





*** BUATLAH KARYA TULIS BERKAITAN DENGAN KERAJAAN ISLAM DI JAWA!**

- * Kelompok I, II, bertugas mendiskusikan dan merumuskan tentang Kerajaan Demak
- * Kelompok III, IV, bertugas mendiskusikan dan merumuskan tentang Kerajaan Mataram
- * Kelompok V dan VI berdiskusi dan merumuskan tentang Kesultanan Banten

Lampiran 4. Instrumen Penilaian

1) Penilaian kreativitas (penilaian proses)

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS (Penilaian Proses)
PESERTA DIDIK SMA NEGERI 1 GAMBIRAN KELAS X MIA 4**

Tema : Kerajaan Islam di Jawa

Tanggal :

Siklus ke- : III

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator kreativitas																Σ Skor setiap peserta didik	Skor setiap peserta didik (%)												
		A				Skor	B				Skor	C				Skor	D				Skor	E				Skor					
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1			2		3	4	1	2		3	4			
1																															
2																															
3																															
4																															
5																															
6																															
Skor masing-masing indikator																															
Persentase rata-rata klasikal masing-masing indokator																															

Keterangan indikator kreativitas peserta didik:

A = Mengajukan pertanyaan yang baik

B = Kemampuan pemecahan masalah

C = Memberikan banyak gagasan/ide

D = Menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak

E = Berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas

Keterangan Skor:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

SA = Skor akhir

SP = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal yang diperoleh

- A. Sistematika penulisan
- B. Kelengkapan materi
- C. Pengembangan gagasan pokok
- D. Penggunaan sumber dan keakuratan sumber
- E. Penarikan kesimpulan

Rentang:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

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

Keterangan:

SA = Skor Akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Lampiran I. Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran

I.1 Hasil observasi aktivitas pendidik selama proses pembelajaran siklus I
Berilah tanda (√) sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik.

No	Aktivitas	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Pendidik membuka pelajaran	√	
2	Pendidik memberikan motivasi dan apersepsi untuk mengingat pembelajaran minggu lalu	√	
3	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran	√	
4	Pendidik memberikan pertanyaan untuk menggali pemahaman peserta didik		√
5	Pendidik menjelaskan materi yang terkait tugas proyek yang diberikan	√	
6	Pendidik menentukan tema tugas proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik secara berkelompok	√	
7	Pendidik menjelaskan aturan main dalam tugas proyek dan memberikan batas pengerjaannya	√	
8	Pendidik membimbing peserta didik membentuk beberapa kelompok untuk memecahkan masalah terkait materi yang disampaikan pendidik	√	
9	Pendidik membimbing peserta didik dalam memecahkan dan menemukan konsep tentang tugas proyek tersebut		√
10	Pendidik membimbing peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi langkah awal pemecahan masalah dan perencanaan pembuatan proyek	√	
11	Pendidik bersama peserta didik mengungkap pengalaman dalam proses perencanaan hingga penyelesaian tugas proyek		√

Banyuwangi, 18 Maret 2015

Observer

I.2 Hasil observasi aktivitas pendidik selama proses pembelajaran siklus II
Berilah tanda (√) sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik.

No	Aktivitas	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Pendidik membuka pelajaran	√	
2	Pendidik memberikan motivasi dan apersepsi untuk mengingat pembelajaran minggu lalu	√	
3	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran	√	
4	Pendidik memberikan pertanyaan untuk menggali pemahaman peserta didik	√	
5	Pendidik menjelaskan materi yang terkait tugas proyek yang diberikan	√	
6	Pendidik menentukan tema tugas proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik secara berkelompok	√	
7	Pendidik menjelaskan aturan main dalam tugas proyek dan memberikan batas pengerjaannya	√	
8	Pendidik membimbing peserta didik membentuk beberapa kelompok untuk memecahkan masalah terkait materi yang disampaikan pendidik	√	
9	Pendidik membimbing peserta didik dalam memecahkan dan menemukan konsep tentang tugas proyek tersebut	√	
10	Pendidik membimbing peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi langkah awal pemecahan masalah dan perencanaan pembuatan proyek	√	
11	Pendidik bersama peserta didik mengungkap pengalaman dalam proses perencanaan hingga penyelesaian tugas proyek		√

Banyuwangi, 8 April 2015

Observer

I.3 Hasil observasi aktivitas pendidik selama proses pembelajaran siklus III
Berilah tanda (√) sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik.

No	Aktivitas	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Pendidik membuka pelajaran	√	
2	Pendidik memberikan motivasi dan apersepsi untuk mengingat pembelajaran minggu lalu	√	
3	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran	√	
4	Pendidik memberikan pertanyaan untuk menggali pemahaman peserta didik	√	
5	Pendidik menjelaskan materi yang terkait tugas proyek yang diberikan	√	
6	Pendidik menentukan tema tugas proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik secara berkelompok	√	
7	Pendidik menjelaskan aturan main dalam tugas proyek dan memberikan batas pengerjaannya	√	
8	Pendidik membimbing peserta didik membentuk beberapa kelompok untuk memecahkan masalah terkait materi yang disampaikan pendidik	√	
9	Pendidik membimbing peserta didik dalam memecahkan dan menemukan konsep tentang tugas proyek tersebut	√	
10	Pendidik membimbing peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi langkah awal pemecahan masalah dan perencanaan pembuatan proyek	√	
11	Pendidik bersama peserta didik mengungkap pengalaman dalam proses perencanaan hingga penyelesaian tugas proyek	√	

Banyuwangi, 6 Mei 2015

Observer

Lampiran J. Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Selama Proses Pembelajaran
Lampiran J.1 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus I

HASIL OBSERVASI KREATIVITAS PESERTA DIDIK SIKLUS I
KELAS X MIA 4 SMA NEGERI 1 GAMBIRAN (Penilaian Proses)

Tema : Menganalisis riwayat hidup dan peran Walisongo dalam menyebarkan Islam di Jawa

Tanggal : 18 Maret 2015

Siklus ke- : I (satu)

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator kreativitas																Σ Skor setiap peserta didik	Skor setiap peserta didik (%)									
		A				Skor	B				Skor	C				Skor	D				Skor	E				Skor		
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1			2		3	4	1	2		3	4
1	Abdillah Dani Ramadan		√			2	√				1	√				1	√				2	√				2	8	40
2	Agum Sahertian		√			2		√			2		√			2		√			2			√		3	11	55
3	Ain Nimas Hari Ningtyas			√		3			√		3			√		3			√		3			√		3	15	75
4	Alfian Saiful Gofar		√			2	√				1		√			2		√			2		√			2	9	45
5	Asa Firda Inayah			√		3			√		3			√		3			√		3			√		3	15	75
6	Ayu Oktafiya		√			2		√			2			√		3		√			2		√			2	11	55
7	Catur Setyawan			√		3			√		3			√		3			√		3			√		3	15	75
8	Devita Riya Dhamayanti		√			2		√			2			√		3			√		3				√	4	14	70
9	Diane Putri Devi Permata			√		3			√		3			√		3			√		3			√		3	15	75

10	Dimas Prayoga Pangestu		√	3	√		2		√	3		√	3		√	3	14	70
11	Dyah Yulia Vita		√	3	√		2		√	3		√	3		√	3	14	70
12	Enggal Kristiana	√		1	√		2	√		2	√		1		√	3	9	45
13	Iwan Nurkholis	√		1	√		2	√		1	√		2	√		2	8	40
14	Khusnul Khotimah		√	2		√	3		√	2		√	2		√	3	12	60
15	Lulua Indri Nurvita Sari		√	3		√	3		√	3		√	3		√	3	15	75
16	Mochamad Farhan Z.		√	3		√	3		√	3		√	3		√	3	15	75
17	Nada Dwi Agustin		√	3		√	3		√	3		√	3		√	3	15	75
18	Nanda Friska Pradana		√	3		√	2		√	2		√	2		√	3	12	65
19	Octavira Ade Levia	√		1	√		1		√	2		√	2	√		2	8	40
20	Okky Ovenda		√	2		√	3		√	2		√	3	√		2	12	60
21	Piscalita Damayanti A.S.	√		2		√	3		√	3		√	3	√		2	13	65
22	Refy Novial Aurellia		√	3		√	2		√	2		√	2	√		1	10	50
23	Reva Almalika		√	2		√	3		√	2		√	2		√	3	12	60
24	Saraswati		√	3		√	2		√	2		√	2		√	3	12	60
25	Shelvia Dwi Wulandari		√	3		√	3		√	3		√	3		√	3	15	75
26	Siti Wulandari		√	2		√	3	√		1	√		1	√		2	9	45
27	Soerya Andhika	√		1		√	2	√		1	√		1	√		2	7	35
28	Sukma Widi Margareta		√	2	√		1		√	2		√	2	√		2	9	45
29	Syafira Fitri Ananda		√	2		√	2	√		1	√		1		√	3	9	45
30	Thesya Arna Putri		√	3		√	3		√	3		√	3		√	3	15	75

31	Titis Maesaroh		√		3		√		3		√		2		√		3		√		4	15	75
32	Uyun Ninjani		√		2		√		3		√		2		√		2		√		2	11	55
33	Vanny Sabitha Yudhani			√	3		√		3			√	3		√		3		√		2	14	70
34	Vera Donita		√		2		√		2		√		2		√		3			√	3	12	60
35	Viktor Adi Prasetyo			√	3		√		3			√	3		√		3		√		2	14	70
35	Yakub Yuliono		√		2		√		2		√		2		√		2		√		1	9	45
37	Yogi Aldi Apriyanto		√		2		√		2		√		2		√		2		√		1	9	45
Skor masing-masing indikator					87			88			85			88			94			443			
Persentase rata-rata klasikal masing-masing indokator					58,78 %			59,45 %			57,43 %			59,45 %			63,51 %			59,86 %			

*Adaptasi dari pendapat Getzels & Jackson (dalam Talajan, 2012: 28) dan Munandar (2009: 71)

Keterangan indikator kreativitas peserta didik:

A = Mengajukan pertanyaan yang baik

B = Kemampuan pemecahan masalah

C = Memberikan banyak gagasan/ide

D = Menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak

E = Berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas

Keterangan Skor:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

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

$$SA = \frac{443}{740} \times 100\%$$

$$SA = 59,86\%$$

Keterangan :

SA = Skor akhir

SM = Skor maksimal yang diperoleh

SP = Skor yang diperoleh

Berdasarkan hasil analisis data siklus I kreativitas peserta didik kelas X MIA 4 termasuk dalam kriteria kurang kreatif. Kriteria kreativitas peserta didik adalah :

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

(Sumber: Kemendikbud, 2014: 93)

Jumlah Persentase Kreativitas Peserta Didik Siklus I

1. Indikator mengajukan pertanyaan yang baik = 58,78%

Skor 1 = 4 peserta didik

Skor 2 = 16 peserta didik

Skor 3 = 17 peserta didik

Skor 4 = 0 peserta didik

2. Indikator kemampuan pemecahan masalah = 59,45 %

Skor 1 = 4 peserta didik

Skor 2 = 15 peserta didik

Skor 3 = 18 peserta didik

Skor 4 = 0 peserta didik

3. Indikator memberikan banyak gagasan/ide = 57,43%

Skor 1 = 4 peserta didik

Skor 2 = 16 peserta didik

Skor 3 = 19 peserta didik

Skor 4 = 0 peserta didik

4. Indikator menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak = 59,45%

Skor 1 = 4 peserta didik

Skor 2 = 15 peserta didik

Skor 3 = 18 peserta didik

Skor 4 = 0 peserta didik

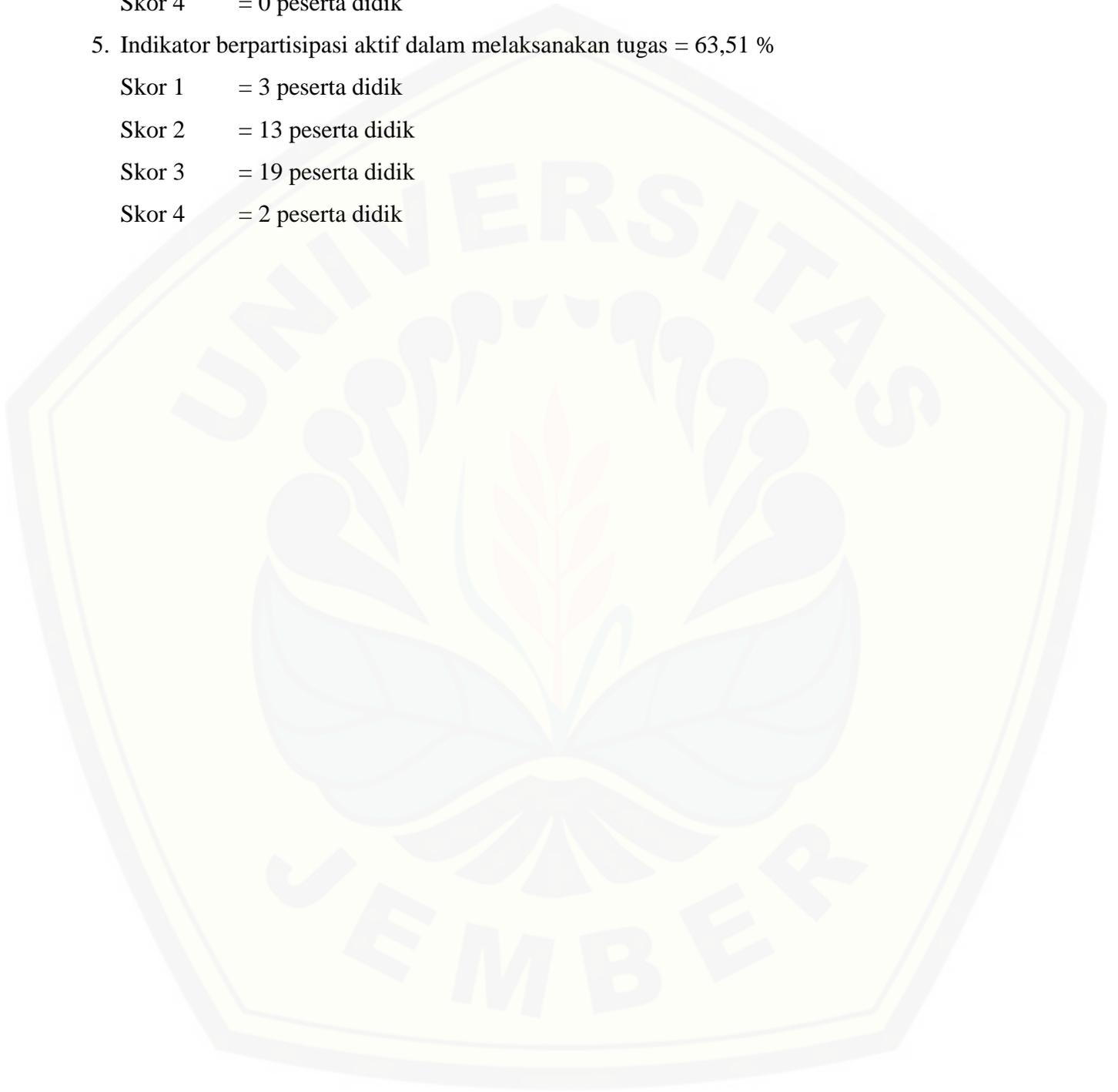
5. Indikator berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas = 63,51 %

Skor 1 = 3 peserta didik

Skor 2 = 13 peserta didik

Skor 3 = 19 peserta didik

Skor 4 = 2 peserta didik



Lampiran J.2 Hasil Obervasi Kreativitas Peseta Didik Siklus II

HASIL OBSERVASI KREATIVITAS PESERTA DIDIK SIKLUS II KELAS X MIA 4 SMA NEGERI 1 GAMBIRAN (Penilaian Proses)

Tema : Kehidupan Masyarakat, Pemerintahan dan Kebudayaan Kerajaan Islam di Sumatera
Tanggal : 8 April 2015
Siklus ke- : II (dua)

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator kreativitas																Σ Skor setiap peserta didik	Skor setiap peserta didik (%)									
		A				Skor	B				Skor	C				Skor	D				Skor	E				Skor		
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1			2		3	4	1	2		3	4
1	Abdillah Dani Ramadan		√			2		√			2		√			2		√			2		√			2	10	50
2	Agum Sahertian		√			2			√		3		√			2		√			2			√		3	12	60
3	Ain Nimas Hari Ningtyas				√	4			√		3			√		3		√			2				√	4	16	80
4	Alfian Saiful Gofar		√			2			√		3		√			2		√			2			√		3	12	60
5	Asa Firda Inayah				√	4			√		3			√		3		√			2				√	4	16	80
6	Ayu Oktafiya			√		3		√			2		√			2			√		3			√		3	13	65
7	Catur Setyawan			√		3		√			2				√	4			√		3			√		3	15	75
8	Devita Riya Dhamayanti				√	4			√		4		√			2				√	4				√	4	18	90
9	Diane Putri Devi Permata				√	4			√		4		√			2				√	4				√	4	18	90
10	Dimas Prayoga Pangestu			√		3		√			2			√		3		√			2			√		3	13	65
11	Dyah Yulia Vita				√	4			√		4			√		3			√		3			√		3	17	85
12	Enggal Kristiana			√		3			√		3		√			2		√			2			√		3	13	65

13	Iwan Nurkholis	√		2	√		2	√		2	√		2	√		3	11	55	
14	Khusnul Khotimah		√	3	√		2		√	3		√	3		√	3	14	70	
15	Lulua Indri Nurvita Sari		√	3		√	3		√	3		√	3			√	4	16	80
16	Mochamad Farhan Z.		√	3		√	3			√	4		√	4		√	3	17	85
17	Nada Dwi Agustin		√	3		√	3			√	4		√	4		√	2	16	80
18	Nanda Friska Pradana		√	3		√	2		√	3		√	3		√	2	13	65	
19	Octavira Ade Levia		√	2		√	3		√	3		√	2		√	3	13	65	
20	Oky Ovenda		√	2		√	3		√	3		√	2		√	3	13	65	
21	Piscalita Damayanti A.S.		√	3		√	3		√	2		√	2		√	2	12	60	
22	Refy Novial Aurellia		√	2		√	2		√	3		√	3		√	2	12	60	
23	Reva Almalika		√	3		√	2		√	3		√	2		√	2	12	60	
24	Saraswati		√	3		√	3		√	2		√	2		√	3	13	65	
25	Shelvia Dwi Wulandari		√	2		√	2		√	3		√	3		√	3	13	65	
26	Siti Wulandari		√	2		√	2		√	2		√	3		√	3	12	60	
27	Soerya Andhika		√	3		√	2		√	2		√	2		√	2	11	55	
28	Sukma Widi Margareta		√	2		√	3		√	2		√	3		√	3	13	65	
29	Syafira Fitri Ananda		√	2		√	3		√	2		√	3		√	3	13	65	
30	Thesya Arna Putri		√	3		√	4		√	3		√	3		√	3	16	80	
31	Titis Maesaroh			√	4		√	4		√	3		√	3		√	3	17	85
32	Uyun Ninjani		√	3		√	2		√	3		√	3		√	2	13	65	
33	Vanny Sabitha Yudhani		√	3		√	3			√	4		√	3		√	2	15	75
34	Vera Donita		√	2		√	2		√	3		√	3		√	3	13	65	
35	Viktor Adi Prasetyo		√	3		√	2			√	4		√	2		√	2	13	65

35	Yakub Yuliono	√			1		√	3		√	3		√	3	√		2	12	60
37	Yogi Aldi Apriyanto		√		2		√	3		√	2		√	2		√	3	12	60
Skor masing-masing indikator					102			101			101			99			105	510	
Persentase rata-rata klasikal masing-masing indokator					68,91 %			68,23 %			68,23 %			66,89 %			70,56 %	68,91 %	

*Adaptasi dari pendapat Getzels & Jackson (dalam Talajan, 2012: 28) dan Munandar (2009: 71)

Keterangan indikator kreativitas peserta didik:

A = Mengajukan pertanyaan yang baik

B = Kemampuan pemecahan masalah

C = Memberikan banyak gagasan/ide

D = Menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak

E = Berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas

Keterangan Skor:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

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

$$SA = \frac{532}{740} \times 100\%$$

$$SA = 71,89\%$$

Keterangan :

SA = Skor akhir

SP = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal yang diperoleh

Berdasarkan hasil analisis data siklus II kreativitas peserta didik kelas X MIA 4 termasuk dalam kriteria cukup kreatif. Kriteria kreativitas peserta didik adalah :

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

(Sumber: Kemendikbud, 2014: 93)

Jumlah Persentase Kreativitas Peserta Didik Siklus II

1. Indikator mengajukan pertanyaan yang baik = 68,91%

Skor 1 = 1 peserta didik

Skor 2 = 13 peserta didik

Skor 3 = 17 peserta didik

Skor 4 = 6 peserta didik

2. Indikator kemampuan pemecahan masalah = 68,24 %

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 15 peserta didik

Skor 3 = 17 peserta didik

Skor 4 = 5 peserta didik

3. Indikator memberikan banyak gagasan/ide = 68,24%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 14 peserta didik

Skor 3 = 19 peserta didik

Skor 4 = 4 peserta didik

4. Indikator menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak = 66,89%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 16 peserta didik

Skor 3 = 17 peserta didik

Skor 4 = 4 peserta didik

5. Indikator berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas = 70,56%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 11 peserta didik

Skor 3 = 21 peserta didik

Skor 4 = 5 peserta didik

Lampiran J.3 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus III

**HASIL OBSERVASI KREATIVITAS PESERTA DIDIK SIKLUS III
KELAS X MIA 4 SMA NEGERI 1 GAMBIRAN (Penilaian Proses)**

Tema : Menganalisis Kehidupan Masyarakat, Pemerintahan dan Kebudayaan Kerajaan Islam di Jawa

Tanggal : 6 Mei 2015

Siklus ke- : III (tiga)

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator kreativitas																Σ Skor setiap peserta didik	Skor setiap peserta didik (%)									
		A				Skor	B				Skor	C				Skor	D				Skor	E				Skor		
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1			2		3	4	1	2		3	4
1	Abdillah Dani Ramadan			√		3			√		3			√		3			√		3			√		2	14	70
2	Agum Sahertian			√		3			√		3			√		3			√		3			√		3	15	75
3	Ain Nimas Hari Ningtyas				√	4				√	4				√	4			√		2				√	4	18	90
4	Alfian Saiful Gofar			√		3			√		3			√		3			√		3			√		3	15	75
5	Asa Firda Inayah			√		3				√	4				√	4				√	4				√	4	19	95
6	Ayu Oktafiya			√		3			√		3			√		3			√		3			√		3	15	75
7	Catur Setyawan		√			2			√		3				√	4			√		3				√	4	16	80
8	Devita Riya Dhamayanti				√	4				√	4			√		2				√	4				√	4	18	90
9	Diane Putri Devi Permata				√	4				√	4				√	4				√	4				√	4	20	100
10	Dimas Prayoga Pangestu		√			2			√		2			√		3				√	4				√	4	15	75
11	Dyah Yulia Vita				√	4				√	4			√		2			√		3				√	4	17	85
12	Enggal Kristiana			√		3			√		3			√		3			√		3			√		3	15	75

13	Iwan Nurkholis		√		2		√		3		√		3		√		3		√		3	14	70
14	Khusnul Khotimah			√	3		√		3		√		3		√		4		√		3	15	75
15	Lulua Indri Nurvita Sari			√	4		√		4		√		4		√		4		√		3	19	95
16	Mochamad Farhan Z.			√	3		√		4		√		4		√		4		√		4	19	95
17	Nada Dwi Agustin		√		2		√		2		√		4		√		4		√		3	15	75
18	Nanda Friska Pradana			√	4		√		2		√		3		√		3		√		3	15	75
19	Octavira Ade Levia			√	3		√		3		√		3		√		3		√		3	15	75
20	Oky Ovenda			√	3		√		3		√		2		√		3		√		3	14	70
21	Piscalita Damayanti Ainun S.			√	3		√		3		√		3		√		3		√		3	15	75
22	Refy Novial Aurellia			√	3		√		3		√		3		√		3		√		3	15	75
23	Reva Almalika			√	3		√		2		√		3		√		3		√		3	16	70
24	Saraswati			√	3		√		3		√		3		√		2		√		3	14	70
25	Shelvvia Dwi Wulandari			√	4		√		2		√		3		√		3		√		3	15	75
26	Siti Wulandari			√	3		√		3		√		2		√		3		√		3	14	70
27	Soerya Andhika			√	3		√		3		√		3		√		2		√		3	14	70
28	Sukma Widi Margareta			√	3		√		3		√		3		√		3		√		3	15	75
29	Syafira Fitri Ananda			√	3		√		3		√		2		√		3		√		3	14	70
30	Thesya Arna Putri			√	4		√		3		√		4		√		4		√		4	19	95
31	Titis Maesaroh			√	4		√		4		√		3		√		4		√		4	19	95
32	Uyun Ninjani		√		2		√		3		√		3		√		3		√		3	14	70
33	Vanny Sabitha Yudhani			√	4		√		4		√		4		√		2		√		2	16	80
34	Vera Donita			√	3		√		3		√		3		√		2		√		4	17	85
35	Viktor Adi Prasetyo			√	3		√		3		√		2		√		3		√		3	14	70

35	Yakub Yuliono		√		3		√		2		√		3		√		3		√		3	14	70
37	Yogi Aldi Apriyanto		√		2		√		3		√		3		√		3		√		2	13	65
Skor masing-masing indikator					115			114			114			116			119			581			
Persentase rata-rata klasikal masing-masing indikator					77,70 %			77,02 %			77,02 %			78,37 %			80,40 %			78,51 %			

*Adaptasi dari pendapat Getzels & Jackson (dalam Talajan, 2012: 28) dan Munandar (2009: 71)

Keterangan indikator kreativitas peserta didik:

A = Mengajukan pertanyaan yang baik

B = Kemampuan pemecahan masalah

C = Memberikan banyak gagasan/ide

D = Menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak

E = Berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas

Keterangan Skor:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

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

$$SA = \frac{581}{740} \times 100\%$$

$$SA = 78,51\%$$

Keterangan :

SA = Skor akhir

SP = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal yang diperoleh

Berdasarkan hasil analisis data siklus III kreativitas peserta didik kelas X MIA 4 termasuk dalam kriteria kreatif. Kriteria kreativitas peserta didik adalah :

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

(Sumber: Kemendikbud, 2014: 93)

Jumlah Persentase Kreativitas Peserta Didik Siklus III:

1. Indikator mengajukan pertanyaan yang baik = 77,70%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 6 peserta didik

Skor 3 = 21 peserta didik

Skor 4 = 10 peserta didik

2. Indikator kemampuan pemecahan masalah = 77,02%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 6 peserta didik

Skor 3 = 22 peserta didik

Skor 4 = 9 peserta didik

3. Indikator memberikan banyak gagasan/ide = 77,02%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 6 peserta didik

Skor 3 = 22 peserta didik

Skor 4 = 19 peserta didik

4. Indikator menanggapi dan memberi jawaban lebih banyak = 78,37%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 5 peserta didik

Skor 3 = 22 peserta didik

Skor 4 = 10 peserta didik

5. Indikator berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas = 80,40%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 3 peserta didik

Skor 3 = 23 peserta didik

Skor 4 = 11 peserta didik

Lampiran K. Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Per Siklus

PENINGKATAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS X MIA 4 SMA NEGERI 1 GAMBIRAN
PER SIKLUS

No	Nama Peserta Didik	Hasil Persentase Kreativitas Peserta Didik Persiklus								
		Pra siklus	Siklus I	Peningkatan (%)	Siklus I	Siklus II	Peningkatan (%)	Siklus II	Siklus III	Peningkatan (%)
1	Abdillah Dani Ramadan	30	40	33,33	40	50	25	50	70	40
2	Agum Sahertian	50	55	10	55	60	9,09	60	75	25
3	Ain Nimas Hari Ningtyas	65	75	15,38	75	80	6,66	80	90	12,5
4	Alfian Saiful Gofar	35	45	28,57	45	60	33,33	60	75	25
5	Asa Firda Inayah	65	75	15,38	75	80	6,66	80	95	18,75
6	Ayu Oktafiya	35	55	57,14	55	65	18,18	65	75	15,38
7	Catur Setyawan	55	75	36,36	75	75	0	75	80	6,66
8	Devita Riya Dhamayanti	75	70	-6,67	70	90	28,57	90	90	0
9	Diane Putri Devi Permata	75	75	0	75	90	20	90	100	11,11
10	Dimas Prayoga Pangestu	70	70	0	70	65	-7,14	65	75	15,38
11	Dyah Yulia Vita	60	70	16,67	70	85	21,42	85	85	0
12	Enggal Kristiana	45	45	0	45	65	44,44	65	75	15,38
13	Iwan Nurkholis	35	40	14,28	40	55	37,5	55	70	27,27
14	Khusnul Khotimah	50	60	20	60	70	16,66	70	75	7,14
15	Lulua Indri Nurvita Sari	60	75	25	75	80	6,66	80	95	18,75
16	Mochamad Farhan Z.	70	75	7,14	75	85	13,33	85	95	11,76
17	Nada Dwi Agustin	65	75	15,38	75	80	6,66	80	75	-6,25
18	Nanda Friska Pradana	55	65	15,38	65	65	0	65	75	15,38
19	Octavira Ade Levia	45	40	-11,11	40	65	62,5	65	75	15,38
20	Oky Ovenda	45	60	33,33	60	65	8,33	65	70	7,69

21	Piscalita Damayanti Ainun	55	65	18,18	65	60	-7,69	60	75	25
22	Refy Novial Aurellia	45	50	11,11	50	60	20	60	75	25
23	Reva Almalika	50	60	20	60	60	0	60	70	16,66
24	Saraswati	55	60	9,09	60	65	8,33	65	70	7,69
25	Shelvia Dwi Wulandari	50	75	50	75	65	-13,33	65	75	15,38
26	Siti Wulandari	40	45	12,50	45	60	33,33	60	70	16,66
27	Soerya Andhika	40	35	-12,50	35	55	57,14	55	70	27,27
28	Sukma Widi Margareta	35	45	28,57	45	65	44,44	65	75	15,38
29	Syafira Fitri Ananda	50	45	-10	45	65	44,44	65	70	7,69
30	Thesya Arna Putri	70	75	7,14	75	80	6,66	80	95	18,75
31	Titis Maesaroh	75	75	0	75	85	13,33	85	95	11,76
32	Uyun Ninjani	40	55	37,50	55	65	18,18	65	70	7,69
33	Vanny Sabitha Yudhani	75	70	-6,67	70	75	7,14	75	80	6,66
34	Vera Donita	70	60	-14,28	60	65	8,33	65	85	30,76
35	Viktor Adi Prasetyo	55	70	27,27	70	65	-7,14	65	70	7,69
35	Yakub Yuliono	40	45	12,5	45	60	33,33	60	70	16,66
37	Yogi Aldi Apriyanto	40	45	12,5	45	60	33,33	60	65	8,33

Lampiran L. Hasil Observasi Penilaian Produk Peserta Didik
Lampiran L.1 Hasil Observasi Penilaian Produk Peserta Didik Siklus I

HASIL OBSERVASI PENILAIAN PRODUK KARYA TULIS SEJARAH SIKLUS I
PESERTA DIDIK KELAS X MIA 4 SMA NEGERI 1 GAMBIRAN (Penilaian Psikomotorik)

Tema : Menganalisis Riwayat Hidup dan Peran Walisongo dalam Menyebarkan Islam di Jawa
Tanggal : 18 Maret 2015
Siklus ke- : I

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator penilaian produk																				Σ Skor setiap peserta didik	Skor setiap peserta didik (%)					
		A				Skor	B				Skor	C				Skor	D				Skor			E				Skor
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4				1	2	3	4	
1	Abdillah Dani Ramadan		√			2		√			2		√			2		√			2			√		3	11	55
2	Agum Sahertian	√				1		√			2		√			2		√			2			√		3	10	50
3	Ain Nimas Hari Ningtyas	√				1			√		3			√		3			√		3			√		3	13	65
4	Alfian Saiful Gofar		√			2		√			2			√		3		√			2		√			2	11	55
5	Asa Firda Inayah	√				1			√		3			√		3			√		3		√			2	12	60
6	Ayu Oktafiya		√			2		√			2			√		3		√			2		√			2	11	55
7	Catur Setyawan		√			2	√			1			√		3			√		3			√		3	12	60	
8	Devita Riya Dhamayanti			√		3			√		3		√			2			√		3			√		3	14	70
9	Diane Putri Devi Permata			√		3			√		3	√			1			√		3		√			2	12	60	
10	Dimas Prayoga Pangestu			√		3		√			2			√		3	√				1			√		3	12	60
11	Dyah Yulia Vita		√			2		√			2			√		3		√			2			√		3	12	60
12	Enggal Kristiana		√			2			√		3	√			1			√		3			√		3	12	60	
13	Iwan Nurkholis		√			2	√			1			√		3		√			2	√				1	9	45	

14	Khusnul Khotimah		√		3		√		3		√		2		√		2	√		1	11	55	
15	Lulua Indri Nurvita Sari		√		3		√		2		√		3	√			1		√		2	11	55
16	Mochamad Farhan Z.		√		3		√		2		√		2		√		2		√		2	11	55
17	Nada Dwi Agustin		√		3	√			1		√		2		√		3		√		2	11	55
18	Nanda Friska Pradana		√		3		√		3		√		2		√		3	√			1	12	60
19	Octavira Ade Levia		√		2		√		3		√		2		√		2		√		3	12	60
20	Oky Ovenda		√		3		√		3		√		2		√		2	√			1	11	55
21	Piscalita Damayanti Ainun S.		√		3	√			1		√		2		√		3		√		3	12	60
22	Refy Novial Aurellia		√		2		√		3		√		2		√		3	√			1	11	55
23	Reva Almalika		√		2		√		3		√		3		√		3	√			1	12	60
24	Saraswati		√		2		√		3		√		2		√		2		√		3	12	60
25	Shelvia Dwi Wulandari		√		3		√		2		√		3	√			1		√		3	12	60
26	Siti Wulandari		√		2		√		3		√		3	√			1		√		3	12	60
27	Soerya Andhika	√			1		√		3		√		3	√			1		√		2	10	50
28	Sukma Widi Margareta		√		3		√		2		√		2		√		2		√		3	12	60
29	Syafira Fitri Ananda		√		3		√		2	√			1		√		3		√		3	12	60
30	Thesya Arna Putri		√		2		√		2		√		2		√		3		√		3	12	60
31	Titis Maesaroh		√		2		√		2		√		3		√		3		√		2	12	60
32	Uyun Ninjani		√		2		√		3		√		2		√		2		√		3	12	60
33	Vanny Sabitha Yudhani		√		3	√			1		√		3		√		3		√		2	12	60
34	Vera Donita		√		2		√		2		√		2		√		2		√		2	10	50
35	Viktor Adi Prasetyo		√		3		√		2	√			1		√		2		√		3	11	55
35	Yakub Yuliono		√		3		√		2		√		2		√		2		√		2	11	55

37	Yogi Aldi Apriyanto		√	3	√		1		√	3		√	3	√		2	12	60
Skor masing-masing indikator				85		83		86		85		86		472				
Persentase rata-rata klasikal masing-masing indokator				58,78 %		56,76 %		58,10 %		57,43 %		58,10 %		57,70 %				

*Adaptasi dari Kemendikbud (2014: 99)

Keterangan indikator penilaian produk (psikomotorik) peserta didik:

A = Sistematika penulisan

B = Kelengkapan materi

C = Pengembangan gagasan pokok

D = Penggunaan sumber dan keakuratan sumber

E = Penarikan kesimpulan

Keterangan Skor:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

Data yang diperoleh dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

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

$$SA = \frac{472}{740} \times 100\%$$

$$SA = 57,70\%$$

Keterangan :

SA = Skor akhir

SP = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal yang diperoleh

Kriteria penilaian produk peserta didik.

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

(Sumber: Kemendikbud, 2014: 93)

Jumlah Persentase Penilaian Produk Siklus I

1. Indikator sistematika penulisan = 58,78%

Skor 1 = 4 peserta didik

Skor 2 = 16 peserta didik

Skor 3 = 17 peserta didik

Skor 4 = 0 peserta didik

2. Indikator kelengkapan materi = 56,76%

Skor 1 = 6 peserta didik

Skor 2 = 15 peserta didik

Skor 3 = 16 peserta didik

Skor 4 = 0 peserta didik

3. Indikator pengembangan gagasan pokok = 58,10%

- Skor 1 = 4 peserta didik
- Skor 2 = 17 peserta didik
- Skor 3 = 16 peserta didik
- Skor 4 = 0 peserta didik

4. Indikator penggunaan sumber dan keakuratan sumber = 57,43%

- Skor 1 = 5 peserta didik
- Skor 2 = 16 peserta didik
- Skor 3 = 16 peserta didik
- Skor 4 = 0 peserta didik

5. Indikator penarikan kesimpulan = 58,10 %

- Skor 1 = 6 peserta didik
- Skor 2 = 13 peserta didik
- Skor 3 = 18 peserta didik
- Skor 4 = 0 peserta didik

Lampiran L.2 Hasil Observasi Penilaian Produk Peserta Didik Siklus II

HASIL OBSERVASI PENILAIAN PRODUK KARYA TULIS SEJARAH SIKLUS II PESERTA DIDIK KELAS X MIA 4 SMA NEGERI 1 GAMBIRAN (Penilaian Psikomotorik)

Tema : Menganalisis Kehidupan Masyarakat, Pemerintahan dan Kebudayaan Kerajaan Islam di Sumatera
Tanggal : 8 April 2015
Siklus ke- : II

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator penilaian produk																Σ Skor setiap peserta didik	Skor setiap peserta didik (%)									
		A				Skor	B				Skor	C				Skor	D				Skor	E				Skor		
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1			2		3	4	1	2		3	4
1	Abdillah Dani Ramadan			√		3		√			2			√		3		√			2			√		3	13	65
2	Agum Sahertian			√		3			√		3		√			2			√		3		√			2	13	65
3	Ain Nimas Hari Ningtyas				√	4				√	4			√		3		√			2			√		3	16	80
4	Alfian Saiful Gofar			√		3			√		3		√			2			√		3		√			2	13	65
5	Asa Firda Inayah			√		3			√		3			√		3		√			2			√		3	14	70
6	Ayu Oktafiya			√		3			√		3			√		3		√			2		√			2	13	65
7	Catur Setyawan				√	4		√			2			√		3		√			2			√		3	14	70
8	Devita Riya Dhamayanti			√		3		√			2			√		3		√			2			√		3	13	65
9	Diane Putri Devi Permata				√	4		√			2		√			2		√			2				√	4	14	70
10	Dimas Prayoga Pangestu			√		3		√			2			√		3			√		3		√			2	13	65

11	Dyah Yulia Vita		√	3	√	2	√	3	√	3	√	4	15	75
12	Enggal Kristiana	√		2	√	3	√	4	√	3	√	3	15	75
13	Iwan Nurkholis	√		2	√	2	√	2	√	1	√	2	9	45
14	Khusnul Khotimah	√		2	√	3	√	4	√	4	√	2	15	75
15	Lulua Indri Nurvita Sari		√	3	√	2	√	3	√	4	√	2	14	70
16	Mochamad Farhan Z.		√	3	√	2	√	4	√	3	√	2	14	70
17	Nada Dwi Agustin		√	4	√	3	√	2	√	2	√	2	13	65
18	Nanda Friska Pradana	√		2	√	3	√	3	√	3	√	4	15	75
19	Octavira Ade Levia		√	3	√	2	√	3	√	3	√	3	14	70
20	Oky Ovenda		√	3	√	2	√	3	√	3	√	2	13	65
21	Piscalita Damayanti Ainun S.	√		2	√	3	√	3	√	3	√	3	14	70
22	Refy Novial Aurellia	√		2	√	3	√	3	√	3	√	3	14	70
23	Reva Almalika	√		2	√	4	√	3	√	4	√	3	16	80
24	Saraswati		√	3	√	2	√	3	√	3	√	3	14	70
25	Shelvia Dwi Wulandari		√	3	√	3	√	2	√	4	√	2	14	70
26	Siti Wulandari	√		2	√	4	√	2	√	3	√	3	14	70
27	Soerya Andhika		√	3	√	2	√	2	√	2	√	3	12	60
28	Sukma Widi Margareta	√		2	√	3	√	2	√	3	√	4	14	70
29	Syafira Fitri Ananda	√		2	√	2	√	2	√	2	√	3	11	55
30	Thesya Arna Putri	√		2	√	3	√	3	√	3	√	3	14	70
31	Titis Maesaroh		√	4	√	3	√	3	√	2	√	2	14	70
32	Uyun Ninjani	√		2	√	4	√	2	√	3	√	3	14	70
33	Vanny Sabitha Yudhani	√		2	√	3	√	3	√	2	√	4	14	70

34	Vera Donita		√		2		√		2		√		3		√		3		√		3	13	65
35	Viktor Adi Prasetyo			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	65
35	Yakub Yuliono		√		2			√	3		√		2			√	3		√		3	13	65
37	Yogi Aldi Apriyanto			√	3			√	2		√		2			√	2		√		2	11	55
Skor masing-masing indikator					101			99			100			100			102			502			
Persentase rata-rata klasikal masing-masing indokator					68,24 %			66,89 %			67,56 %			67,56 %			68,91 %			67,83 %			

*Adaptasi dari Kemendikbud (2014: 99)

Keterangan indikator penilaian produk (psikomotorik) peserta didik:

A = Sistematika penulisan

B = Kelengkapan materi

C = Pengembangan gagasan pokok

D = Penggunaan sumber dan keakuratan sumber

E = Penarikan kesimpulan

Keterangan Skor:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

Data yang diperoleh dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

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

$$SA = \frac{502}{740} \times 100\%$$

$$SA = 67,83\%$$

Keterangan :

SA = Skor akhir

SP = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal yang diperoleh

Kriteria penilaian produk peserta didik.

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

(Sumber: Kemendikbud, 2014: 93)

Jumlah Persentase Penilaian Produk Siklus II

1. Indikator sistematika penulisan = 68,24%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 17 peserta didik

Skor 3 = 15 peserta didik

Skor 4 = 5 peserta didik

2. Indikator kelengkapan materi = 66,81%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 16 peserta didik

Skor 3 = 17 peserta didik

Skor 4 = 4 peserta didik

3. Indikator pengembangan gagasan pokok = 67,56%

- Skor 1 = 0 peserta didik
- Skor 2 = 14 peserta didik
- Skor 3 = 20 peserta didik
- Skor 4 = 3 peserta didik

4. Indikator penggunaan sumber dan keakuratan sumber = 67,56%

- Skor 1 = 4 peserta didik
- Skor 2 = 18 peserta didik
- Skor 3 = 14 peserta didik
- Skor 4 = 1 peserta didik

5. Indikator penarikan kesimpulan = 68,91%

- Skor 1 = 0 peserta didik
- Skor 2 = 14 peserta didik
- Skor 3 = 18 peserta didik
- Skor 4 = 5 peserta didik

Lampiran L.3 Hasil Observasi Penilaian Produk Peserta Didik Siklus III

**HASIL OBSERVASI PENILAIAN PRODUK KARYA TULIS SEJARAH SIKLUS III
 PESERTA DIDIK KELAS X MIA 4 SMA NEGERI 1 GAMBIRAN (Penilaian Psikomotorik)**

Tema : Menganalisis Kehidupan Masyarakat, Pemerintahan dan Kebudayaan Kerajaan Islam di Jawa
Tanggal : 6 Mei 2015
Siklus ke- : III

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator penilaian produk																Σ Skor setiap peserta didik	Skor setiap peserta didik (%)									
		A				Skor	B				Skor	C				Skor	D				Skor	E				Skor		
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1			2		3	4	1	2		3	4
1	Abdillah Dani Ramadan			√		3			√		3			√		3			√		4			√		3	16	80
2	Agum Sahertian				√	4			√		3		√			2			√		3				√	4	16	80
3	Ain Nimas Hari Ningtyas				√	4			√		3			√		3			√		4			√		3	17	85
4	Alfian Saiful Gofar			√		3			√		3			√		3		√			2				√	4	15	75
5	Asa Firda Inayah				√	4		√			2				√	4		√			2			√		3	15	75
6	Ayu Oktafiya				√	4			√		3				√	4		√			2			√		3	16	80
7	Catur Setyawan				√	4			√		3			√		3			√		3				√	4	17	85
8	Devita Riya Dhamayanti			√		3			√		3			√		3			√		3				√	4	16	80
9	Diane Putri Devi Permata				√	4		√			2			√		3				√	4			√		3	16	80
10	Dimas Prayoga Pangestu			√		3				√	4			√		3			√		3				√	4	17	85
11	Dyah Yulia Vita		√			2			√		3				√	4		√			2			√		3	14	70
12	Enggal Kristiana		√			2				√	4				√	4				√	4			√		3	17	85

13	Iwan Nurkholis		√	3		√	4		√	2		√	3		√	4	16	80
14	Khusnul Khotimah		√	3		√	3		√	3		√	4		√	3	16	80
15	Lulua Indri Nurvita Sari		√	4		√	3		√	4		√	2		√	3	16	80
16	Mochamad Farhan Z.		√	4		√	3		√	4		√	2		√	3	16	80
17	Nada Dwi Agustin		√	3		√	3		√	2		√	3		√	4	15	75
18	Nanda Friska Pradana	√		2		√	2		√	4		√	3		√	3	14	70
19	Octavira Ade Levia		√	4		√	3		√	3		√	4		√	2	16	80
20	Oky Ovenda	√		2		√	2		√	4		√	4		√	3	15	75
21	Piscalita Damayanti Ainun S.		√	4		√	3		√	2		√	4		√	2	15	75
22	Refy Novial Aurellia		√	3		√	4		√	2		√	3		√	3	15	75
23	Reva Almalika		√	3		√	3		√	3		√	3		√	4	16	80
24	Saraswati		√	3		√	3		√	3		√	3		√	4	16	80
25	Shelvia Dwi Wulandari	√		2		√	3		√	3		√	4		√	3	15	75
26	Siti Wulandari	√		2		√	2		√	4		√	3		√	4	15	75
27	Soerya Andhika		√	3		√	3		√	3		√	4		√	3	16	80
28	Sukma Widi Margareta		√	3		√	3		√	3		√	3		√	3	15	75
29	Syafira Fitri Ananda		√	3		√	3		√	3		√	3		√	3	15	75
30	Thesya Arna Putri		√	3		√	4		√	3		√	4		√	2	16	80
31	Titis Maesaroh		√	4		√	3		√	2		√	3		√	3	15	75
32	Uyun Ninjani	√		2		√	3		√	3		√	3		√	4	15	75
33	Vanny Sabitha Yudhani		√	3		√	4		√	3		√	3		√	2	15	75
34	Vera Donita		√	4		√	3		√	3		√	3		√	2	15	75
35	Viktor Adi Prasetyo		√	3		√	4		√	3		√	3		√	2	15	75

35	Yakub Yuliono		√	3		√	4		√	3		√	3	√	2	15	75	
37	Yogi Aldi Apriyanto		√	3		√	3		√	3		√	2		√	4	15	75
Skor masing-masing indikator				116			114			114			115			116	575	
Persentase rata-rata klasikal masing-masing indikator				78,37 %			77,02 %			77,02 %			77,70 %			78,37 %	77,70 %	

*Adaptasi dari Kemendikbud (2014: 99)

Keterangan indikator penilaian produk (psikomotorik) peserta didik:

A = Sistematika penulisan

B = Kelengkapan materi

C = Pengembangan gagasan pokok

D = Penggunaan sumber dan keakuratan sumber

E = Penarikan kesimpulan

Keterangan Skor:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

Data yang diperoleh dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

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

$$SA = \frac{575}{740} \times 100\%$$

$$SA = 77,70\%$$

Keterangan :

SA = Skor akhir

SP = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal yang diperoleh

Kriteria penilaian produk peserta didik.

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

(Sumber: Kemendikbud, 2014: 93)

Jumlah Persentase Penilaian Produk Siklus III

1. Indikator sistematika penulisan = 78,37%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 7 peserta didik

Skor 3 = 18 peserta didik

Skor 4 = 12 peserta didik

2. Indikator kelengkapan materi = 77,02%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 5 peserta didik

Skor 3 = 24 peserta didik

Skor 4 = 8 peserta didik

3. Indikator pengembangan gagasan pokok = 77,02%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 6 peserta didik

Skor 3 = 22 peserta didik

Skor 4 = 9 peserta didik

4. Indikator penggunaan sumber dan keakuratan sumber = 77,70%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 6 peserta didik

Skor 3 = 22 peserta didik

Skor 4 = 9 peserta didik

5. Indikator penarikan kesimpulan = 78,37%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 7 peserta didik

Skor 3 = 18 peserta didik

Skor 4 = 12 peserta didik

Lampiran M. Peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik (Penilaian Produk) Peserta Didik Per Siklus

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PSIKOMOTORIK (PENILAIAN PRODUK)
PESERTA DIDIK PER SIKLUS**

No	Nama Peserta Didik	Hasil Persentase Penilaian Produk Peserta Didik Persiklus								
		Pra siklus	Siklus I	Peningkatan (%)	Siklus I	Siklus II	Peningkatan (%)	Siklus II	Siklus III	Peningkatan (%)
1	Abdillah Dani Ramadan	50	55	10	55	65	18,18	65	80	23,07
2	Agum Sahertian	55	50	-9,09	50	65	30	65	80	23,07
3	Ain Nimas Hari Ningtyas	55	65	18,18	65	80	23,07	80	85	6,25
4	Alfian Saiful Gofar	55	55	0	55	65	18,18	65	75	15,38
5	Asa Firda Inayah	50	60	20	60	70	16,66	70	75	7,14
6	Ayu Oktafiya	55	55	0	55	65	18,18	65	80	23,07
7	Catur Setyawan	50	60	20	60	70	16,66	70	85	21,42
8	Devita Riya Dhamayanti	55	70	27,27	70	65	-7,14	65	80	23,07
9	Diane Putri Devi Permata	55	60	9,09	60	70	16,66	70	80	14,28
10	Dimas Prayoga Pangestu	55	60	9,09	60	65	8,33	65	85	30,76
11	Dyah Yulia Vita	50	60	20	60	75	25	75	70	-6,67
12	Enggal Kristiana	50	60	20	60	75	25	75	85	13,33
13	Iwan Nurkholis	55	45	-18,18	45	45	0	45	80	77,77
14	Khusnul Khotimah	55	55	0	55	75	36,36	75	80	6,66
15	Lulua Indri Nurvita Sari	50	55	10	55	70	27,27	70	80	14,28
16	Mochamad Farhan Z.	55	55	0	55	70	27,27	70	80	14,28
17	Nada Dwi Agustin	50	55	10	55	65	18,18	65	75	15,38
18	Nanda Friska Pradana	50	60	20	60	75	25	75	70	-6,66
19	Octavira Ade Levia	55	60	9,09	60	70	16,66	70	80	14,28
20	Oky Ovenda	50	55	10	55	65	18,18	65	75	15,38
21	Piscalita Damayanti Ainun	55	60	9,09	60	70	16,66	70	75	7,14

22	Refy Novial Aurellia	50	55	10	55	70	27,27	70	75	7,14
23	Reva Almalika	55	60	9,09	60	80	33,33	80	80	0
24	Saraswati	55	60	9,09	60	70	16,66	70	80	14,28
25	Shelvia Dwi Wulandari	50	60	20	60	70	16,66	70	75	7,14
26	Siti Wulandari	50	60	20	60	70	16,66	70	75	7,14
27	Soerya Andhika	55	50	-9,09	50	60	20	60	80	33,33
28	Sukma Widi Margareta	55	60	9,09	60	70	16,66	70	75	7,14
29	Syafira Fitri Ananda	50	60	20	60	55	-8,33	55	75	36,36
30	Thesya Arna Putri	55	60	9,09	60	70	16,66	70	80	14,28
31	Titis Maesaroh	50	60	20	60	70	16,66	70	75	7,14
32	Uyun Ninjani	55	60	9,09	60	70	16,66	70	75	7,14
33	Vanny Sabitha Yudhani	50	60	20	60	70	16,66	70	75	7,14
34	Vera Donita	55	50	-9,09	50	65	30	65	75	15,38
35	Viktor Adi Prasetyo	55	55	0	55	65	18,18	65	75	15,38
35	Yakub Yuliono	60	55	-8,33	55	65	18,18	65	75	15,38
37	Yogi Aldi Apriyanto	50	60	20	60	55	-8,33	55	75	36,36

Lampiran N. Foto Kegiatan



Gambar 1. Pendidik Memberikan Pertanyaan Mendasar yang Membangun Pemahaman Awal Peserta Didik



Gambar 2. Pendidik Membimbing Peserta didik untuk Membuat Perencanaan Pemecahan Masalah



Gambar 3. Peserta Didik Merencanakan Langkah Awal Pembuatan Proyek



Gambar 4. Observer Melakukan Penilaian Proses Terhadap Peserta Didik



Gambar 5. Perwakilan Peserta Didik Mempresentasikan Hasil proyek



Gambar 6. Karya Tulis Sejarah Peserta Didik

Lampiran O. Surat Ijin
Lampiran O.1 Surat Ijin Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 7904/UN25.1.5/LT/2014
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Observasi

04 DEC 2014

Yth. SMA Negeri 1 Gambiran
Banyuwangi

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

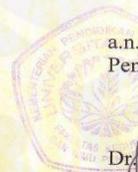
Nama : Erly Nurul Hidayah
NIM : 110210302048
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Bermaksud mengadakan observasi tentang "Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Menggunakan Penilaian Produk Untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar Sejarah Kelas XI SMA Negeri 1 Gambiran Tahun Ajaran 2014/2015" di Sekolah yang Saudara pimpin selama bulan Desember tahun 2014 – Maret tahun 2015.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

Acc.



a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,

Sukatman
Dr. Sukatman, M.Pd.
NIP. 196401231995121001

Lampiran O.2 Surat Ijin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS JEMBER FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121 Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-332475 Laman: www.fkip.unej.ac.id
---	---

Nomor : **1203**/UN25.1.5/LT/2015 **25 FEB 2015**
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Gambiran
Banyuwangi

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Erly Nurul Hidayah
NIM : 110210302048
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Bermaksud mengadakan penelitian tentang “Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Penilaian Produk untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran Tahun Ajaran 2014/2015” di Sekolah yang Saudara pimpin selama bulan Maret – Mei 2015.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.


a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,
Dr. Sukatman, M.Pd.
NIR.196401231995121001

Lampiran O.3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUWANGI
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 GAMBIRAN
 Jalan Sriwijaya Nomor 11 ☎ (0333) 397448 Fax:0333-397448, ✉ 68486
 Email: smangambiran@yahoo.co.id Gambiran, Banyuwangi

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 421/252/ 429.135/151/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: NURHADI SUTJIPTO, S.Pd.
NIP	: 19580810 198403 1 016
Pangkat/ Gol. Ruang	: Pembina Tk. I/ IV/b
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMA Negeri 1 Gambiran

Menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa	: ERLY NURUL HIDAYAH
NIM	: 110210302048
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi	: Pendidikan Sejarah
Satuan Pendidikan	: Universitas Negeri Jember
Judul Penelitian Skripsi	: Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Penilaian Produk untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran Tahun Ajaran 2014/2015

nama tersebut diatas benar-benar *Mahasiswa Universitas Negeri Jember* yang telah melaksanakan penelitian skripsi di SMA Negeri 1 Gambiran kabupaten Banyuwangi mulai tanggal 18 Maret s.d. 13 Mei 2015 dengan baik.

Demikian surat keterangan ini diberikan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gambiran, 15 Juni 2015
 Kepala Sekolah



NURHADI SUJTIPTO, S.Pd.
 Pembina Tk.I
 NIP. 19580810 198403 1 016