



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI IPS 3 SMA NEGERI 1 RAMBIPUJI
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Oleh

Yayak Hidayat

NIM 1102103060

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



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CRETIVE PROBLEM SOLVING*
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI IPS 3
SMA NEGERI 1 RAMBIPUJI TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

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

**Oleh
Yayak Hidayat**

NIM 110210302060

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

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahanda H.Marsali dan Hj. Anisa terhormat yang telah mendoakan dan memberi kasih sayang serta pengorbanan yang telah diberikan selama ini;
2. Guru-guruku dan para Dosen terhormat, yang telah memberikan ilmu dan membimbing dengan penuh kesabaran dan kasih sayang;
3. Kakakku Wiwik Indiyawati Sp.d dan Tutus Indrawati Sp.d yang selalu memberikan motivasi kepada saya pada saat kuliah

MOTTO

Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah melainkan orang-orang yang kufur (terhadap karunia Allah)
(Q.S. Yusuf : 87)*)

Kegagalan tidak diukur dari apa yang telah anda raih, namun kegagalan yang telah anda hadapi, dan keberanian yang membuat anda tetap berjuang melawan rintangan yang bertubi-tubi
(Orison Swett Marden)**)

*) Departemen Agama Republik Indonesia. 1989. *Alquran dan Terjemahannya*. Bandung: Lubung Agung.

***) ElfarizN esthan. 2011. *Berguru Sukses Pada Para Motivator Dunia*. Yogyakarta. Pinang Merah Publisher.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yayak Hidayat

NIM : 110210302060

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri Rambipuji Tahun Ajaran 2015/2016” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 17 Juli 2017

Yang menyatakan,

Yayak Hidayat
NIM. 110210302060

SKRIPSI

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI IPS 3
SMA NEGERI 1 RAMBIPUJI TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh
Yayak Hidayat
NIM 110210302060

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Moh. Naim, M. Pd.
Dosen Pembimbing II : Dr. Sri Handayani, M. M.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Rambipuji Tahun Ajaran 2015/2016 telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada :

hari :

tanggal:

tempat : Gedung 1 FKIP Universitas Jember

Tim penguji:

Ketua,

Dr. Moh. Naim, M. Pd.

NIP. 19660328 200012 1 001

Anggota I,

Dr. Nurul Umamah, M. Pd.

NIP. 19690204 199303 2 008

Sekretaris,

Dr. Sri Handayani, M. M.

NIP. 1985 03 195212012 002

Anggota II,

Dr. Sugiyanto, M. Hum.

NIP. 19570220 198503 1 003

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

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

NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Rambipuji Tahun Ajaran 2015/2016; Mohammad Yayak Hidayat, 110210302060; 2017; xviii + 228 halaman; Progam Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Proses pembelajaran sebagai sub sistem pendidikan di era modern saat ini menekankan pada upaya mengaktifkan keterlibatan peserta didik secara mandiri melalui kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada penemuan dan pencarian. Hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Rambipuji menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran belum maksimal hal ini mengakibatkan peran peserta didik di kelas menjadi sangat terbatas, peserta didik hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh pendidik dan mengerjakan tugas yang diberikan pendidik. Hal ini berdampak pada kreativitas dan hasil belajar peserta didik rendah. Rendahnya kreativitas tersebut terlihat dari kurangnya rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, mengajukan pertanyaan yang baik masih rendah, kurang memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, bebas dalam menyatakan pendapat masih rendah Sedangkan rendahnya hasil belajar sejarah terlihat dari nilai rata-rata kelas yang belum tuntas. Berdasarkan latar belakang di atas, model pembelajaran *Creative Problem Solving* digunakan untuk memperbaiki permasalahan rendahnya kreativitas dan hasil belajar sejarah. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* menekankan pada keaktifan peserta didik, sehingga dapat merubah kondisi belajar pasif menjadi aktif sehingga mempengaruhi kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan rendahnya kreativitas dan hasil belajar sejarah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) apakah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Rambipuji ? (2) apakah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Rambipuji ?

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Rambipuji, dengan jumlah 35 peserta didik. Desain penelitian menggunakan skema model Hopkins yang memiliki empat fase yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari 3 siklus. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan ada peningkatan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik. Persentase Kreativitas peserta didik pada prasiklus 52,71%, pada siklus 1 meningkat 10,86% menjadi 63,57%, pada siklus 2 meningkat 10,85% menjadi 74,42%, dan pada siklus 3 meningkat 8,15% menjadi 82,57%. Persentase hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif peserta didik pada prasiklus 51,42%, pada siklus 1 meningkat 7,89% menjadi 74,2%, pada siklus 2 meningkat 1,96% menjadi 82,85%, dan pada siklus 3 meningkat 6,65% menjadi 85,71%.

Kesimpulan dari hasil penelitian: (1) penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* maka dapat meningkatkan kreativitas pada pembelajaran sejarah dikelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Rambipuji. (2) penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* maka dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran sejarah dikelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Rambipuji.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT. Atas segala rahmat, hidayah, dan petunjuknya yang tak terhingga sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran sejarah di Kelas XI IPS 3 Sma Negeri 1 Rambipuji Tahun Ajaran 2015/2016”. Karya tulis ilmiah ini disusun untuk diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana pada Program Studi Pendidikan Sejarah (S1), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas jember. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

- 1) Drs. Moh. Hasan, M. Sc. Ph. D, selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Prof. Dr. Sunardi, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas jember;
- 3) Dr. Sukidin, M. Pd., selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Sosial;
- 4) Dr. Nurul Umamah, M. Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Sejarah
- 5) Drs. Marjono, M. Hum., Selaku dosen pembimbing akademik
- 6) Dr. Moh. Naim, M. Pd, selaku dosen pembimbing I
- 7) Dr. Sumardi, M.Hum , selaku dosen pembimbing II
- 8) Drs. Wasito Wahyudi, selaku pendidik mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Rambipuji yang telah memberikan kesempatan dan banyak membantu selama proses penelitian sampai selesai;
- 9) Orang tua tercinta, Bapak H. Marsali dan Ibu Hj. Anisa , yang tak pernah lelah memberikan do'a, dan selalu memberikan kasih sayang, kesabaran, dorongan semangat dan perhatian selama ini. Keikhlasan hati dan pengorbanan kalian adalah rahmat bagiku;

- 10) Kakakku Wiwik Indiawati S.pd dan Tutus Indrawati S.pd yang selalu memberikan motivasi kepada saya pada saat kuliah hingga terselesaikannya skripsi ini.
- 11) Adikku Izul yang selalu memberikan doa dan dukungan untuk bisa segera menyelesaikan skripsi ini.
- 12) Sahabat-sahabatku: Fatihul Amin , Qurotul Aini, Lendra Kusdiantoro, Fahrur Rizki, Agus, Kinanti, Venni, dkk, terima kasih atas kesabaran, perjuangan, canda tawa, dorongan semangat, bantuan dan kebersamaan kita adalah kenangan;
- 13) Teman-teman seperjuangan pendidikan sejarah angkatan 2011 kelas A maupun kelas B yang senantiasa memberikan semangat;
- 14) Semua pihak yang turut berperan dalam penyelesaian skripsi ini.

Jember, 21 Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PEMBIMBIN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.3 Manfaat Penelitian.....	7
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Pembelajaran Sejarah	8
2.1.1 Karakteristik Pembelajaran Sejarah.....	9
2.1.2 Tujuan pembelajaran Sejarah	12
2.1.3 Manfaat Pembelajaran Sejarah	13
2.2 Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	15
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	15
2.2.2 Tujuan penggunaan model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	17
2.2.3 Langkah-langkah <i>Creative Problem Solving</i>	17
2.3 Kreativitas	21
2.4 Hasil Belajar	23
2.5 Model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada pembelajaran sejarah.....	27
2.6 Penelitian yang Relevan	28

2.7 Kerangka Berpikir	29
2.8 Hipotesis Tindakan.....	33
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	34
3.2 Subyek Penelitian	34
3.3 Definisi Operasional.....	35
3.4 Jenis dan pendekatan penelitian	37
3.5 Desain Penelitian.....	38
3.6 Prosedur Penelitian	40
3.6.1 Tindakan Pendahuluan	40
3.6.2 Pelaksanaan Siklus I.....	40
3.6.3 Pelaksanaan Siklus II	43
3.6.4 Pelaksanaan Siklus III	44
3.7 Metode Pengumpulan Data	45
3.7.1 Metode Observasi.....	45
3.7.2 Metode Wawancara.....	45
3.7.3 Metode Dokumentasi	45
3.7.4 Metode Tes	46
3.8 Analisa Data.....	47
3.8.1 Analisis Data Kreativitas Peserta Didik Per Siklus.....	47
3.8.2 Anlisis Data Hasil Belajar Peserta Didik Per Siklus.....	48
3.8 Indikator Keberhasilan.....	49
BAB 4 HASIL DAN PEMBEHASAN	50
4.1 Hasil Penelitian	50
4.1.1 Hasil Observasi Pra Siklus	50
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus 1	53
4.1.3 Hasil Penelitian Siklus 2	57
4.1.4 Hasil Penelitian Siklus 3	61
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	65
4.2.1 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Rambipuji Melalui Penerapan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	65
4.2.2 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Rambipuji Melalui Penerapan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	76
BAB 5 PENUTUP.....	78
5.1 Kesimpulan.....	78

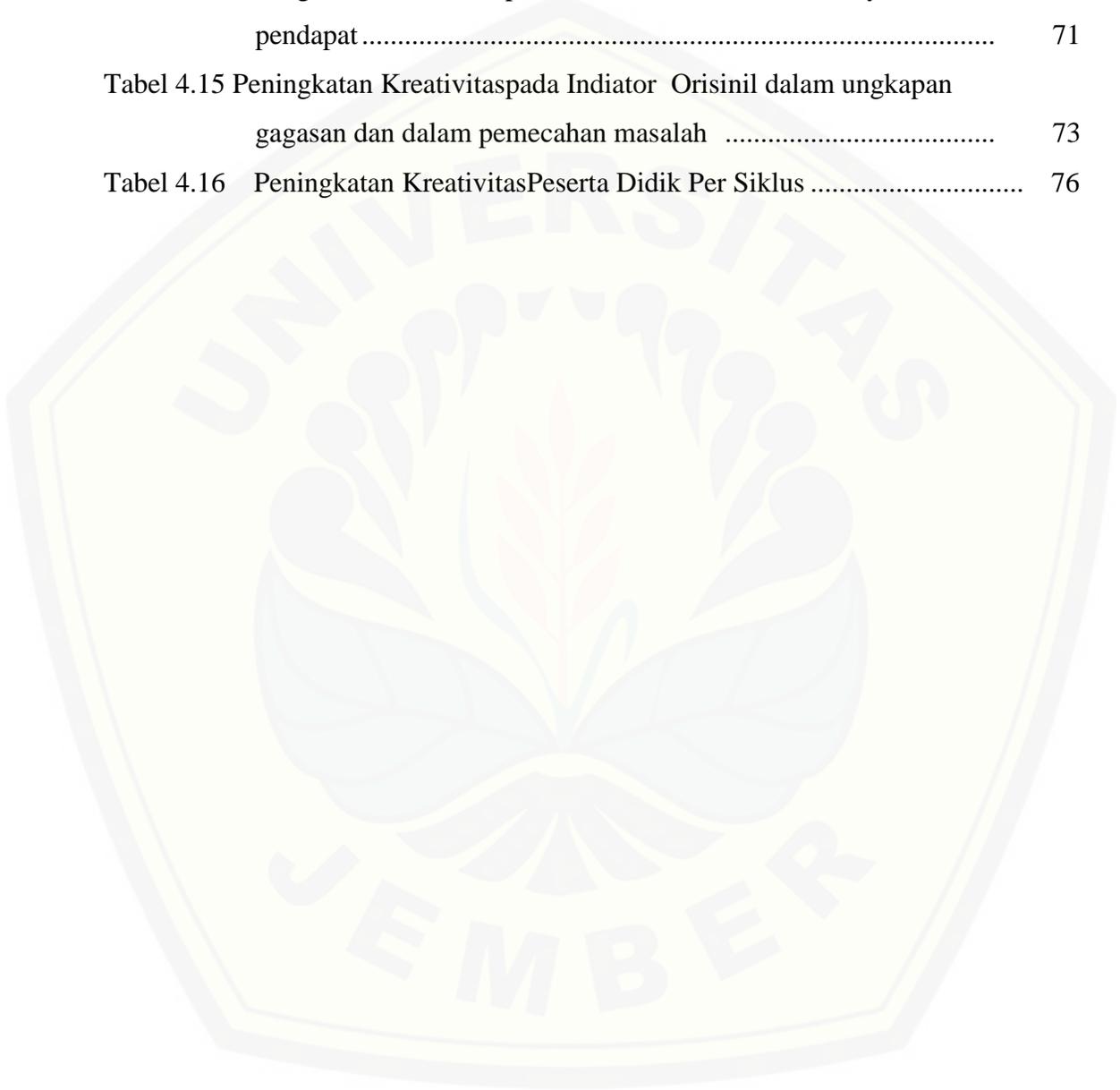
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	20
Tabel 3.1	Kriteria Kreativitas Peserta Didik	47
Tabel 3.2	Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik.....	48
Tabel 4.1	Presentase Kreativitas Peserta Didik Pra Siklus	51
Tabel 4.2	Rekapitulasi hasil belajar aspek kognitif peserta didik pra siklus ...	53
Tabel 4.3	Rekapitulasi Peningkatan Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Pra Siklus dan Siklus 1	54
Tabel 4.4	Rekapitulasi hasil belajar secara klasikal peserta didik aspek kognitif pra siklus dan siklus 1.....	56
Tabel 4.5	Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus dengan Siklus1..	57
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus 1 dan Siklus 2	58
Tabel 4.7	Rekapitulasi hasil belajar secara klasikal peserta didik aspek kognitif siklus 1 dan siklus 2.....	60
Tabel 4.8	Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 1 dengan Siklus 2..	61
Tabel 4.9	Rekapitulasi Hasil Observasi KreativitasPeserta Didik Siklus 2 dan Siklus 3.....	62
Tabel 4.10	Rekapitulasi hasil belajar secara klasikal peserta didik aspek kognitif siklus 2 dan siklus 3.....	64
Tabel 4.11	Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 2 dengan Siklus 3 ..	65
Tabel 4.12	Peningkatan Kreativitas pada Indikator Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam	66
Tabel 4.13	Peningkatan Kreativitas pada Indikator Sering mengajukan pertanyaan yang baik	68

Tabel 4.14	Peningkatan Kreativitas pada Indikator Bertanya Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah	69
Tabel 4.15	Peningkatan Kreativitas pada Indikator Bebas dalam menyatakan pendapat	71
Tabel 4.15	Peningkatan Kreativitas pada Indikator Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah	73
Tabel 4.16	Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Per Siklus	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	32
Gambar 3.1	Model skema penelitian tindakan kelas Hopkins	39
Gambar 4.1	Persentase Kreativitas Pra Siklus	52
Gambar 4.2	Persentase Kreativitas Pra Siklus, Siklus 1	55
Gambar 4.3	Peningkatan Aspek Kognitif Pra Siklus dan Siklus 1.....	56
Gambar 4.4	Persentase Kreativitas Siklus 1 dan Siklus 2.....	59
Gambar 4.5	Peningkatan Aspek Kognitif Siklus 1 dan Siklus 2.....	60
Gambar 4.6	Persentase Kreativitas Siklus 2 dan Siklus 3.....	63
Gambar 4.7	Persentase Aspek Kognitif Siklus 2 dan Siklus 3.....	64
Gambar 4.8	Peningkatan Kreativitas pada Indikator rasa ingin tahu yang luas dan mendalam.....	67
Gambar 4.9	Peningkatan Kreativitas pada Indikator Sering mengajukan pertanyaan yang baik	69
Gambar 4.10	Peningkatan Kreativitas pada Indikator Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah.....	71
Gambar 4.11	Peningkatan Kreativitas pada Indikator Bebas dalam menyatakan pendapat.....	72
Gambar 4.12	Peningkatan Kreativitas pada Indikator Orisinil dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah pendapat	74
Gambar 4.13	Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3	75
Gambar 4.14	Peningkatan Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3	77

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian.....	83
B. Pedoman Penelitian.....	85
C Pedoman Wawancara.....	86
C.1 Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan.....	86
C.2 Wawancara Peserta Pendidik Sebelum Tindakan.....	87
C.3 Wawancara Pendidik Setelah Tindakan.....	88
C.4 Wawancara Peserta Didik Setelah Tindakan.....	89
C.5 Hasil Wawancara Pendidik sebelum Tindakan.....	90
C.6 Hasil Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan.....	91
C.7 Hasil Wawancara Pendidik setelah Tindakan.....	92
C.8 Hasil Wawancara Peserta Didik Setelah Tindakan.....	94
D. Lembar Observasi KreativitasPra Siklus.....	95
E. Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus.....	99
F. Lembar Observasi.....	101
F.1 Lampiran Lembar Observasi Aktivita Pendidik Selama Proses Pembelajaran.....	101
F.2 Lembar Observasi Penilaian Kreativitass Peserta Didik.....	102
G. Silabus Mata Pelajaran sejarah Kelas XI IPS.....	104
H. Rencana Perbaikan Pembelajaran.....	110
H.1 Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus 1.....	110
H.2 Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus 2.....	123
H.3 Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus 3.....	138
I. Instrumen Tes.....	152
I.1 Kisi – Kisi Soal Siklus 1.....	154
I.2 Kisi Kisi Soal Siklus 2.....	156

I.3 Kisi – Kisi Soal Siklus 3.....	159
I.4 Lembar Kartu Soal Siklus 1.....	162
I.5 Lembar Kartu Soal Siklus 2.....	167
I.6 Lembar Kartu Soal Siklus 3.....	174
J. Lampiran Soal Tes.....	181
J.1 Lampiran Soal Tes Siklus 1.....	181
J.2 Lampiran Soal Tes Siklus 2.....	182
J.3 Lampiran Soal Tes Siklus 3.....	183
K. Hasil Tes Peserta Didik	184
K. 1 Hasil Tes Peserta Didik Siklus 1	184
K.2 Hasil Tes Peserta Didik Siklus 2.....	186
K.3 Hasil Tes Peserta Didik Siklus 3.....	188
L. Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran.....	190
L.1 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran Siklus 1.....	190
L.2 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran Siklus 2.....	191
L.3 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran Siklus 3.....	192
M. Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik (Penilaian Proses).....	196
M.1 Hasil Observasi KreativitasSiklus 1	196
M.2 Hasil Observasi KreativitasSiklus 2.....	200
M.3 Hasil Observasi KreativitasSiklus 3.....	204
N. Foto Kegiatan	208
O. Surat Izin Observasi, Surat Izin Penelitian dan surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	210

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada Bab ini memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan pendahuluan meliputi : (1) Latar Belakang ; (2) Rumusan Masalah; (3) Tujuan Penelitian; dan (4) Manfaat Penelitian. Berikut penjelasannya.

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dimana terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik atau sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk pencapaian tujuan pembelajaran (Uno, 2007:54) Pembelajaran merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar (Isjoni, 2012:11). Proses pembelajaran memerlukan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran tetapi dalam kenyataannya hal ini sangat berbeda dalam penerapannya, pendidik lebih sering berperan dominan dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik berperan pasif, cenderung menunggu sajian materi dari guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan serta keterampilan dan sikap yang dibutuhkan oleh siswa (Dimiyati dan Mudjiono, 2002:117), kondisi ini tentunya diperbaiki oleh para pendidik guna meningkatkan hasil belajar dari para peserta didik dan proses pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif, kreatif dan inovatif terutama dalam proses pembelajaran sejarah.

Sejarah adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa masa lampau yang berguna bagi kehidupan manusia pada masa sekarang dan yang akan datang (Soewarso, 2000:23). Pembelajaran sejarah juga memiliki fungsi untuk mengembangkan nilai-nilai budaya dan prestasi masa lalu menjadi nilai-nilai budaya bangsa yang sesuai dengan kehidupan masa kini dan masa yang akan datang serta mengembangkan prestasi baru yang menjadi karakter baru bangsa (Kemendiknas, 2010:6). Peserta didik harus mampu menemukan nilai-nilai yang ada pada materi sejarah yang dipelajarinya baik dalam konteks hubungan antar nilai-nilai yang terjadi saat ini. Karena pengalaman-pengalaman dalam sejarah

bukan hanya untuk diketahui, tetapi diharapkan dapat dipakai untuk memperbaiki kehidupan di masa mendatang.

Setiap pembelajaran disekolah terutama pembelajaran sejarah pasti memiliki permasalahan. Permasalahan tersebut bisa bersumber dari lingkungan sekolah, peserta didik, hingga masalah pada pendidik dalam menyampaikan materi. Pendidik harus selalu sadar akan masalah yang selalu ada pada proses pembelajaran (Martanto, 2009:10). Pembelajaran sejarah hanya mengulangi hal yang sama dari tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Sedikit berbeda ketika belajar sejarah di perguruan tinggi, karena ruang lingkup pembahasannya cenderung lebih luas atau bisa dikatakan penjabaran dari materi sejarah SD sampai dengan SMA. Model dan teknik pembelajaran juga kurang menarik, biasanya pendidik memulai pembelajaran dengan cerita atau membacakan yang telah tertulis di buku (Soewarso, 2000:2). Hal ini yang membuat pembelajaran sejarah dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik sehingga kemampuan kreativitasnya kurang terlihat dan kurang tereksplor dengan baik.

Selama ini pelajaran sejarah dianggap sebagai pelajaran yang membosankan, karena banyak bertumpu pada aktivitas pendidik yang monoton, hanya satu arah sehingga menyebabkan partisipasi peserta didik menjadi rendah. Pendidik diposisikan sebagai sumber informasi, dan pengelola informasi hanya dengan metode ceramah konvensional, dan tidak memberi peluang kemampuan berinkuiri maupun memecahkan masalah. Faktor lain yang mempengaruhi ketidakberhasilan pembelajaran sejarah, selain dari dalam diri peserta didik itu sendiri yaitu dari lingkungan/di luar diri peserta didik, misalnya, secara umum pembelajaran sejarah hanya bersumber pada buku paket untuk dibaca atau LKS untuk dikerjakan secara naratif, akibatnya peserta didik menganggap pelajaran sejarah sebagai pelajaran yang membosankan. Kreativitas adalah kemampuan berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki (Kemendikbud, 2010:9).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, pembelajaran sejarah pada kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Rambipuji memiliki permasalahan rendahnya kreativitas peserta didik. Kreativitas seharusnya dimiliki setiap peserta didik, karena merupakan salah satu nilai-nilai dalam pembelajaran sejarah yang dapat dikembangkan untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa pada jenjang sekolah menengah. Kreativitas dapat dikembangkan dalam merekonstruksi peristiwa masa lalu sebagai pelajaran dan dimanfaatkan untuk mengidentifikasi dan menemukan solusi suatu permasalahan masa kini atau masa yang akan datang. Pentingnya kreativitas dalam pembelajaran sejarah menurut Capita, Cooper, dan Mogos (2000) adalah sebagai aspek yang terintegrasi dalam proses penyelidikan peristiwa sejarah. Kreativitas adalah suatu proses yang menjadikan peserta didik lebih baik dalam mengidentifikasi masalah, memahami masalah dalam hidup, membuat hipotesis baru, menilai dan menguji hipotesis serta menyampaikan hasilnya (Torrance, 1965:663). Kreativitas adalah kemampuan dalam mengidentifikasi atau mempersiapkan solusi untuk berbagai macam permasalahan (Eggen & Kauchak, 2004:178). Dapat disimpulkan bahwa kreativitas sangatlah penting dikembangkan pada mata pelajaran sejarah agar peserta didik bisa merekonstruksi peristiwa masa lalu sebagai pelajaran dan dimanfaatkan untuk mengidentifikasi dan menemukan solusi suatu permasalahan masa kini atau masa yang akan datang. Peserta didik seharusnya dapat mencapai indikator kreativitas dalam pembelajaran sejarah (Munandar 2009:71) adalah: (1) rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, (2) sering mengajukan pertanyaan yang baik, (3) memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, (4) bebas dalam menyatakan pendapat, (5) orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah

Pada penelitian ini indikator kreativitas pembelajaran merujuk pada pendapatnya (Munandar 2009:71) adalah: (1) rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, (2) sering mengajukan pertanyaan yang baik, (3) memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, (4) bebas dalam menyatakan pendapat, (5) orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah. Kreativitas peserta didik kelas XI IPS 3 dikatakan rendah disebabkan tidak tercapainya indikator sikap kreatif, diantaranya yaitu: (1) rasa ingin tahu yang luas dan

mendalam terhadap materi pembelajaran kurang atau rendah, hal ini terlihat pada saat pendidik membuka pembelajaran pendidik bertanya pada peserta didik namun peserta kurang antusias karena hanya beberapa peserta didik yang mengajukan pertanyaan; (2) peserta didik sering mengajukan pertanyaan yang baik dinilai rendah, hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung ada sesi tanya jawab namun hanya beberapa peserta didik yang menjawab dan beberapa kali pendidik mengajukan pertanyaan, yang menjawab peserta didik yang sama; (3) peserta didik memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah rendah hanya hal ini terlihat ketika peserta didik menjawab pertanyaan yang ditanyakan pendidik atau peserta didik lain jawabannya kurang kreatif atau sama dengan yang ada di buku; (4) rendahnya kemampuan bebas dalam menyatakan pendapat peserta didik; (5) orisinalitas dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah juga rendah.

Hasil wawancara peneliti dengan peserta didik pada pra siklus memperoleh keterangan dari salah satu peserta didik pembelajaran sejarah selama ini merupakan pembelajaran yang membosankan karena kebanyakan pendidik yang menjelaskan kemudian bertanya jika tidak ada pertanyaan mengerjakan LKS hal ini terjadi pada saat pembelajaran sehingga saya kurang begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pendidik mata pelajaran sejarah di SMA Rambipuji memperoleh keterangan bahwa kelas XI IPS ada 3 kelas dan kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran sejarah yaitu 75. Hasil studi dokumen berupa nilai-nilai peserta didik kelas XI mata pelajaran sejarah di SMA Negeri Rambipuji dapat diketahui bahwa nilai ulangan harian secara klasikal, menunjukkan nilai kelas XI IPS 1 = 75,5; XI IPS 2 = 73,2; XI IPS 3 = 70,17. Dari hasil studi dokumen tersebut diketahui nilai rata-rata kelas XI IPS 3 yang mendapatkan nilai paling rendah dan banyak peserta didik yang belum tuntas. Presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 3, hanya 51,42% peserta didik yang tuntas belajar dan 48,57% peserta didik yang dinyatakan tidak tuntas belajar. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik tergolong rendah.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik. Usaha untuk mengatasi permasalahan rendahnya kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri Rambipuji yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah.

Menurut Noller (Sujarwo, 2006:20), solusi kreatif sebagai upaya pemecahan masalah yang dilakukan melalui sikap dan pola kritis kreatif, memiliki banyak alternatif, memiliki ide baru dalam pemecahan masalah, terbuka dalam perbaikan, menumbuhkan kepercayaan diri, keberanian menyampaikan pendapat. Pembelajaran yang menerapkan *Creative Problem Solving* guru lebih banyak menempatkan diri sebagai fasilitator.

Model *Creative Problem Solving* ini awalnya dirumuskan oleh Alex Osborn dan Sidney Parnes tahun 1940-an. Osborn menekankan pengembangan bakat kreatif yang disengaja, khususnya dalam bidang pendidikan. Dia percaya bahwa setiap orang bisa menjadi kreatif melalui proses-proses belajar mengajar (Isaksen & Treffinger, 2008:23). Proses pembelajaran yang memberikan kesempatan secara luas kepada siswa merupakan prasyarat bagi siswa untuk berlatih belajar mandiri melalui *Creative Problem Solving*. Guru membantu memberikan kemudahan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Sujarwo, 2006:52). Model pembelajaran pemecahan masalah kreatif (*creative problem solving*) adalah model pembelajaran yang memusatkan pengajaran pada keterampilan memecahkan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan pemecahan masalah tersebut (Pepkin, 2004). Berdasarkan teori ini diharapkan model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik

Penelitian yang dilakukan oleh Sari, Eka Rahma Auliya dengan judul Penerapan model pembelajaran *creative problem solving* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 10 Malang menunjukkan terdapat peningkatan nilai rata-rata kelas setelah diberi tindakan. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 69,43 dan ketuntasannya 66%. Jumlah ini

meningkat dibandingkan dengan data awal (pra tindakan) yaitu 63,75 dengan nilai ketuntasannya 48%. Kemudian meningkat pada siklus II sebesar 78,59 dengan nilai ketuntasan 89%. Jumlah siswa yang sudah tuntas sebelum tindakan sebesar 21 siswa kemudian pada siklus I meningkat menjadi 29 siswa dan pada siklus II meningkat menjadi 39 siswa. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti melakukan kerjasama dengan pendidik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang dirumuskan dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 3 SMA Negeri Rambipuji Jember Tahun Ajaran 2015/2016.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) apakah penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Rambipuji Jember tahun ajaran 2015/2016?
- 2) apakah penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Rambipuji Jember tahun ajaran 2015/2016?

1.3 Tujuan Penelitian

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

- 1) untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran sejarah pada peserta didik kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Rambipuji Jember dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* tahun ajaran 2015/2016

- 2) untuk meningkatkan hasil belajar sejarah pada peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Rambipuji Jember dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* tahun ajaran 2015/2016

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) bagi peneliti, manfaatnya adalah sebagai bekal saat terjun di dunia pendidikan sekaligus sebagai tambahan wawasan tentang penerapan model pembelajaran *creative problem solving* untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran sejarah.
- 2) bagi pendidik, sebagai masukan dalam pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi, khususnya mata pelajaran sejarah.
- 3) bagi peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah
- 4) bagi sekolah yang diteliti, memberikan masukan dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di SMA 1 Negeri Rambipuji Jember.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 ini memaparkan mengenai teori dan kosep–konsep yang relevan dengan masalah penelitian. Hal – hal yang akan dikaji pada bab 2 ini adalah (1) Pembelajaran Sejarah; (2) *Creative Problem Solving*; (3) Kreativitas; (4) Hasil Belajar; (5) Penelitian yang Relevan; (6) Kerangka Berpikir; (7) Hipotesis tindakan. Berikut ini dijelaskan masing-masing.

2.1. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien (Permendiknas No. 41, 2007: 6). Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sistem pembelajaran dapat dilaksanakan dengan cara membaca buku, belajar di kelas atau di sekolah, serta didukung oleh organisasi dan interaksi antara berbagai komponen yang saling berkaitan.

Sejarah adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa masa lampau yang berguna bagi kehidupan manusia pada masa sekarang dan yang akan datang (Soewarso, 2000:23). Menurujuk pada pendapatnya (Roeslan Abdulgani 1965:5) mengatakan bahwa Sejarah adalah salah satu cabang ilmu yang meneliti dan menyelidiki secara sistematis keseluruhan perkembangan masyarakat serta kemanusiaan di masa lampau beserta segala kejadian-kejadiannya.

Dari dua pengertian di atas sejarah dapat dikatakan sebagai ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa masa lampau yang berguna bagi kehidupan manusia pada masa sekarang dan masa yang akan datang (Soewarso, 2000:21). Sejarah perlu diajarkan untuk meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri; memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang, dan masyarakat;

membuat peserta didik mengvaluasi nilai-nilai dan hasil yang telah dicapai oleh generasinya; mengajarkan toleransi dan menanamkan sikap intelektualitas; mengajarkan prinsip-prinsip moral; memperkokoh rasa nasionalisme; mengembangkan pemahaman internasional (Khochhar 2008:63). Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah pembelajaran mengenai materi masa lalu untuk menjadikan peserta didik mempunyai nasionalisme yang kuat dan bisa menambah wawasan untuk mempersiapkan masa depan.

2.1.1 Karakteristik pembelajaran sejarah

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda. Demikian juga halnya dengan mata pelajaran sejarah. Berikut ini akan diuraikan mengenai karakteristik pembelajaran sejarah.

Adapun karakteristik mata pelajaran sejarah (BSNP, 2006:viii) adalah:

- a. Pembelajaran sejarah harus lebih cermat, kritis, berdasarkan sumber-sumber dan harus bersifat obyektif;
 - a. Pembelajaran sejarah harus berdasarkan urutan kronologis peristiwa sejarah;
 - b. Pengembangan pembelajaran sejarah terdapat tiga unsur penting (manusia, ruang, dan waktu);
 - c. Perspektif waktu merupakan dimensi yang sangat penting dalam sejarah.
 - d. Mendesain materi pokok pembelajaran sejarah dapat dikaitkan dengan persoalan masa kini dan masa depan terutama dalam menyisipkan kecakapan hidup;
 - e. Sejarah ada prinsip sebab-akibat, peristiwa yang satu diakibatkan oleh peristiwa sejarah yang lain dan peristiwa sejarah yang satu akan menjadi sebab-akibat peristiwa berikutnya;
 - f. Sejarah pada hakikatnya adalah suatu peristiwa dan perkembangan masyarakat yang menyangkut berbagai aspek kehidupan, dalam memahami sejarah haruslah menggunakan pendekatan

multidimensional, sehingga dalam pengembangan materi harus dilihat dari berbagai aspek;

- g. 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 negeri;
- h. Pembelajaran sejarah di SMA mengandung dua tujuan, yakni: (1) untuk pendidikan intelektual dan (2) pendidikan nilai, pendidikan kemanusiaan, pendidikan pembinaan moralitas, jatidiri, nasionalisme, dan identitas bangsa;
- i. Pendidikan sejarah di SMA lebih menekankan pada perspektif kritis-logis dengan pendekatan historis-sosiologis.

Karakteristik ilmu sejarah menurut Kuntowijoyo (1995:12-16) antara lain:

- a. Sejarah ialah ilmu tentang manusia

Objek kajian sejarah adalah manusia, sejarah hanya mempelajari peristiwa-peristiwa tentang manusia namun tidak di larang apabila menyinggung peristiwa lain selain manusia yang memiliki dampak atau hubungan dengan manusia.

- b. Sejarah ialah ilmu tentang waktu

Sejarah mempelajari tentang waktu di masa lampau. Sejarah membuat babakan waktu untuk mempermudah mengidentifikasi peristiwa sejarah agar mudah dipahami.

- c. Sejarah ialah ilmu tentang sesuatu yang mempunyai makna sosial

Peristiwa masa lampau yang menjadi pokok perhatian sejarah adalah peristiwa masa lampau yang memiliki makna penting dalam kehidupan masyarakat. Peristiwa yang dapat merubah suatu tatanan sosial atau suatu peristiwa yang menyebabkan perubahan besar

- d. Sejarah ialah ilmu tentang sesuatu yang tertentu, satu-satunya, dan terinci.

Sejarah mengkaji peristiwa-peristiwa penting menyangkut manusia di masa lampau yang “partikular”.

Menurut Khochhar (2008:5-6) karakteristik pembelajaran sejarah sebagai berikut:

1. Sejarah mengkaji manusia dalam ruang lingkup

Sejarah mempelajari manusia baik secara individu atau bangsa dalam bidang politik, sosial, ekonomi, dan kebudayaan dalam konteks lingkungan fisik dan geografis.

2. Sejarah menjelaskan masa kini

Sejarah mempelajari masa kini sebagai sebab-akibat antar berbagai peristiwa masalampau yang terpilih.

3. Sejarah merupakan dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan masa depan

Sejarah mempelajari hal-hal penting yang menghubungkan masa lampau dan kejadian di masa depan atas peristiwa yang diseleksi secara signifikan dan relevan.

4. Sejarah merupakan cerita tentang perkembangan kesadaran manusia, baik dalam aspek individual maupun kolektif

Sejarah mempelajari tahapan-tahapan dalam peristiwa sejarah baik secara individual maupun kolektif.

5. Kontinuitas dan keterkaitan adalah hal yang sangat penting dalam sejarah

Sejarah mempelajari peristiwa atau kejadian yang mempunyai sifat mengaitkan antara peristiwa yang satu dengan yang lainnya antara peristiwa masa lampau dengan yang terjadi sekarang dan yang akan terjadi di masa depan dan seterusnya.

Dari beberapa karakteristik pembelajaran sejarah dapat diambil kesimpulan pembelajaran sejarah, ilmu yang mempelajari manusia dimasa lampau yang terbatas ruang dan waktu yang terdapat fakta-fakta sejarah, sifatnya unik hanya terjadi sekali dan tidak dapat diulangi lagi. Berdasarkan uraian mengenai karakteristik mata pembelajaran sejarah, dalam proses pembelajaran sejarah peserta didik dituntut untuk kreatif, karena mempelajari sejarah adalah proses merekonstruksi masa lampau yang memerlukan penggalian informasi mendalam

dari segala aspek. Apabila peserta didik tidak memiliki kreativitas dalam pembelajaran sejarah akan sulit bagi peserta didik untuk dapat menafsirkan makna yang terdapat dalam peristiwa-peristiwa sejarah

2.1.2 Tujuan pembelajaran sejarah

Tujuan pembelajaran sejarah yaitu untuk menjadikan manusia lebih bijaksana dalam menghadapi masa sekarang dan masa yang akan datang (Abdulgani dalam Soewarso, 2000:28). Tujuan pembelajaran sejarah menurut (Depdiknas, 2004:6) adalah agar peserta didik mampu mengembangkan kompetensinya untuk berfikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan jati diri bangsa ditengah-tengah kehidupan masyarakat dunia.

Tujuan pembelajaran sejarah bagi peserta didik (Kemendikbud, 2013:89) adalah sebagai berikut.

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep ruang dan waktu dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa dan bernegara;
- b. Mengembangkan kemampuan berpikir historis 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 masa lampau;
- d. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang;
- e. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia;
- f. Mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa;

Menanamkan sikap berorientasi kepada masa kini dan masa depan.

2.1.3 Manfaat Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan suatu proses internalisasi nilai-nilai, pengetahuan dan keterampilan kesejarahan dari serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik (Kemendikbud, 2013:88). Pembelajaran sejarah berorientasi pada nilai-nilai yang ada di masa lalu, dijadikan pedoman di masa kini serta diproyeksikan untuk masa depan sehingga peserta didik dapat bertindak secara bijaksana dalam menghadapi permasalahan yang ada.

Manfaat mempelajari sejarah menurut Kochhar (2008:27-37) sebagai berikut:

- a. Mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri, untuk mengetahui siapa diri kita sendiri diperlukan perspektif sejarah. Setiap orang memiliki warisan yang unik, kombinasi antara tradisi ras, suku, kebangsaan, keluarga, dan individu, yang berpadu menjadikan dirinya seperti saat ini. Tanpa pendalaman terhadap faktor-faktor sejarah tersebut orang akan gagal dalam upaya memahami identitas dirinya.
- b. Memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang, dan masyarakat. Sejarah perlu diajarkan untuk memperlihatkan konsep ruang, waktu dan masyarakat, serta kaitan antara masa kini dengan masa lampau. Untuk memperoleh pemahaman yang tepat tentang peristiwa yang sedang berlangsung diperlukan pemahaman tentang masa lampau yang telah menghasilkan keadaan saat ini.
- c. Membuat masyarakat mampu mengevaluasi nilai-nilai dan hasil yang telah di capai oleh generasinya.
- d. Memperluas cakrawala intelektualitas, sejarah perlu diajarkan untuk memperluas cakrawala intelektualitas anak. Hanya melalui studi tentang peristiwa masa lampau dan pemahaman terhadap hubungannya dengan fenomena masa kini, orang dapat menemukan apa yang menjadi pusat perhatian secara tepat.

- e. Mengajarkan prinsip-prinsip moral, pengetahuan sejarah merupakan pengetahuan praktis, merupakan pembelajaran filsafat yang disertai contoh, merupakan penglihatan yang berasal dari pengalaman.
- f. Menanamkan orientasi ke masa depan, sejarah diajarkan untuk mendorong peserta didik agar memiliki visi kehidupan dan cara mencapainya untuk masa depan yang lebih baik.
- g. Memberi pelatihan mental, sejarah dapat merangsang pikiran, penilaian, dan pemilahan, serta menciptakan sikap ilmiah.
- h. Melatih peserta didik menangani isu-isu kontroversial, pembelajaran sejarah sangat penting untuk melatih peserta didik menangani permasalahan yang kontroversial dengan berlandaskan semangat mencari kebenaran sejati.
- i. Membantu mencari jalan keluar bagi berbagai masalah sosial dan perseorangan, pembelajaran sejarah membantu masyarakat menemukan jalan keluar dari berbagai permasalahan yang sedang di hadapi baik perorangan maupun masyarakat luas.
- j. Memperkokoh rasa nasionalisme, sejarah menjadi jalan untuk menanamkan semangat patriotisme dalam diri peserta didik.
- k. Mengembangkan pemahaman internasional, sejarah perlu di ajarkan untuk mengembangkan pemahaman tentang bangsa lain.
- l. Mengembangkan keterampilan-keterampilan yang berguna, seperti keterampilan menggunakan, mengartikan, membaca, dan keterampilan berdiskusi tentang isu-isu kontroversial.

2.2 Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Creative Problem Solving (CPS) sebagai model untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Menurut Osborn dalam, hampir semua upaya pemecahan masalah selalu melibatkan keenam karakteristik yang dijadikan landasan utama dan sering disingkat *OFPIISA* : *Objective Finding, Fact Finding, Solution Finding, dan Acceptance Finding* (Miftahul Huda, 2014, Hal :298). Pendidik dalam CPS bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif. Pendidik juga bertugas untuk menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang Peserta didik untuk berfikir kreatif dalam memecahkan masalah.

Ketika ada suatu pertanyaan, peserta didik mempunyai keterampilan memecahkan suatu masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal, keterampilan memecahkan masalah dapat juga memperluas proses berpikir. Model pembelajaran *creative problem solving* merupakan representasi dimensi-dimensi proses yang alami, bukan suatu usaha yang dipaksakan. Model pembelajaran *creative problem solving* merupakan pendekatan yang dinamis, peserta didik menjadi lebih terampil sebab peserta didik mempunyai prosedur internal yang lebih tersusun dari awal. Ada banyak kegiatan yang melibatkan kreativitas dalam pemecahan masalah seperti riset dokumen, pengamatan terhadap lingkungan sekitar, kegiatan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, dan penulisan yang kreatif. Dengan model pembelajaran *creative problem solving*, peserta didik dapat memilih dan mengembangkan ide dan pemikirannya. Berbeda dengan hafalan yang sedikit menggunakan pemikiran, model pembelajaran *creative problem solving* memperluas proses berpikir.

2.2.1 Pengertian *Creative Problem Solving*

Creative problem solving berasal dari kata *creative, problem, dan solving*. *Creative* artinya banyak ide baru dan unik dalam mengkreasi solusi serta mempunyai nilai dan relevan; *problem* artinya suatu situasi yang memberikan tantangan, kesempatan, yang saling berkaitan; sementara *solving*, artinya merencanakan suatu cara untuk menjawab atau menemukan jawaban dari suatu *problem* (Mitchell dan Kowalik, 1999:59). Secara harfiah, model pembelajaran

creative problem solving dapat diartikan sebagai kemampuan dalam merencanakan suatu cara/ide yang baru dan unik guna menjawab sebuah *problem* yang sedang dihadapi.

Model pembelajaran *creative problem solving* lebih menekankan pada pentingnya penemuan berbagai alternatif ide dan gagasan, untuk mencari berbagai macam kemungkinan tindakan pada setiap langkah dari proses pemecahan masalah yang digunakan. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, bahwa kadang kala peserta didik dihadapkan pada *problem* yang bersifat *complex problem*, yang harus sesegera mungkin diselesaikan. *Problem* ini tidak dapat diselesaikan hanya dengan proses *problem solving* yang sudah kita kenal, tetapi peserta didik dituntut untuk membuat hubungan baru dari konsep yang ada untuk dapat membuat rencana penyelesaian. Tidak menutup kemungkinan, seandainya tidak membuat keterkaitan baru, *problem* tersebut terasa tertutup dari solusi yang diharapkan. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik untuk memiliki kemampuan *creative problem solving*.

Pembelajaran dengan pendekatan pemecahan masalah berdasarkan pada psikologi kognitif yang berangkat dari asumsi bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang didapat dari pengalaman (Wina Sanjaya 2011:213). Belajar memecahkan masalah (*problem solving*) pada tingkat ini peserta didik belajar dan memecahkan masalah, memberikan respon terhadap rangsangan pengetahuan peserta didik (Syamsulbachri 2006:43). Hal tersebut diperkuat dengan pendapat (Muhbbin Syah 1999:123) yakni bahwa belajar memecahkan masalah pada dasarnya adalah belajar menggunakan model berfikir secara sistematis, logis, teratur, dan teliti. (Wina Sanjaya 2011:214) mengatakan bahwa karakteristik pemecahan masalah mempunyai tiga ciri utama yaitu:

- 1) Pendekatan pemecahan masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya di dalam implementasi ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan peserta didik.
- 2) Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah, pemecahan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran.

Artinya jika tidak ada masalah maka tidak ada mungkin ada proses pembelajaran.

- 3) Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berfikir berdasarkan pada data dan fakta yang jelas.

Pembelajaran dengan menggunakan *creative problem solving* merupakan suatu keterampilan yang meliputi kemampuan untuk mencari informasi, menganalisa situasi dan mengidentifikasi masalah dengan tujuan untuk menghasilkan alternatif sehingga dapat mengambil suatu tindakan keputusan untuk mencapai sasaran. Terkait dengan pengertian pembelajaran pendekatan pemecahan masalah tadi bila dikaitkan dengan pembelajaran maka mempunyai pengertian sebagai proses pendekatan pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk menyelesaikan masalah. Problem yang harus diselesaikan tersebut bisa dibuat sendiri oleh pendidik dan ada kalanya mengambil contoh soal yang berkaitan dengan fakta nyata yang ada dilingkungan, kemudian dipecahkan dalam pembelajaran dikelas.

2.2.2 Tujuan Penggunaan model pembelajaran *creative problem solving*

Berhasil tidaknya suatu pengajaran bergantung kepada suatu tujuan yang hendak dicapai. Tujuan dari pembelajaran problem solving adalah seperti apa yang dikemukakan (Hudojo 2003:155) yaitu sebagai berikut: (1) Peserta didik menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan kemudian menganalisisnya dan akhirnya meneliti kembali hasilnya, (2) Kepuasan intelektual akan timbul dari dalam sebagai hadiah intrinsik bagi peserta didik, (3) Potensi intelektual peserta didik meningkat, (4) Peserta didik belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan penemuan. Langkah

2.2.3 Langkah-langkah *creative problem solving*

Langkah-langkah dalam *creative problem solving* menurut William E. Mitchell dan Thomas F. Kowalik (Rahman, 2009:10) adalah:

- 1) *Mess-finding* (menemukan masalah yang dirasakan sebagai pengganggu) tahap pertama, merupakan suatu usaha untuk mengidentifikasi situasi yang dirasakan mengganggu.
- 2) *Fact-finding* (menemukan fakta) tahap kedua, mendaftar semua fakta yang diketahui yang berhubungan dengan situasi tersebut, yang dibutuhkan untuk mengidentifikasi informasi yang tidak diketahui tetapi esensial pada situasi yang sedang diidentifikasi dan dicari.
- 3) *Problem-finding* (menemukan masalah) pada tahap menemukan masalah, diupayakan mengidentifikasi semua kemungkinan pernyataan masalah dan kemudian memilih yang paling penting atau yang mendasari masalah.
- 4) *Idea-finding* pada tahap ini diupayakan untuk menemukan sejumlah ide atau gagasan yang mungkin dapat digunakan untuk memecahkan masalah.
- 5) *Solution-finding* pada tahap penemuan solusi, ide-ide atau gagasan-gagasan pemecahan masalah diseleksi, untuk menemukan ide yang paling tepat untuk memecahkan masalah.
- 6) *Acceptance-finding* berusaha untuk memperoleh penerimaan atas solusi masalah, menyusun rencana tindakan dan mengimplementasikan solusi tersebut.
- 7) *Evaluation* pada tahap terakhir ini adalah uji solusi terhadap hasil yang diinginkan dan mengadakan revisi jika perlu.

Sintak proses CPS dapat dilihat sebagai berikut :

Langkah 1 : Objective Finding

Peserta didik dibagi kedalam kelompok-kelompok. Kemudian peserta didik mendiskusikan permasalahan yang diajukan pendidik .

Langkah 2 : Fact Finding

Pendidik memperhatikan setiap perspektif yang dihasilkan oleh Peserta didik. Pendidik memberi waktu kepada Peserta didik untuk berefleksi tentang fakta-fakta apa saja yang menurut mereka paling relevan dengan sasaran dan solusi terhadap permasalahan. (Miftahul Huda, M.Pd, 2014, Hal :298)

Langkah 3 : Problem Finding

Salah satu aspek terpenting dari kreativitas adalah mendefinisikan kembali perihal permasalahan agar Peserta didik bisa lebih dekat dengan masalah sehingga memungkinkan untuk menemukan solusi yang lebih jelas.

Langkah 4 : Idea Finding

Pada langkah ini, gagasan-gagasan Peserta didik didaftar agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi atau situasi permasalahan. Setiap usaha Peserta didik harus diapresiasi sedemikian rupa dengan penulisan setiap gagasan. Setelah gagasan terkumpul, cobalah meluangkan beberapa saat untuk menyortir mana gagasan yang potensial sebagai solusi. Tekniknya adalah evaluasi cepat atas gagasan-gagasan tersebut untuk menghasilkan hasil sortir gagasan yang sekiranya bisa menjadi pertimbangan solusi lebih lanjut . (Miftahul Huda, 2014, Hal :299)

Langkah 5 : Solution Finding

Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama. Kriteria ini dievaluasi hingga menghasilkan penilaian yang final atas gagasan yang pantas menjadi solusi atas permasalahan.

Langkah 6 : Acceptance Finding

Pada tahap ini, Peserta didik mulai mempertimbangkan isu-isu nyata dengan cara berfikir yang sudah mulai berubah. Peserta didik dapat diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif. Gagasan-gagasan

mereka diharapkan sudah bisa digunakan tidak hanya untuk menyelesaikan masalah, tetapi juga untuk mencapai kesuksesan. (Miftahul Huda, 2014, Hal :300)

Fase	Kegiatan
Fase – 1 : Objective Finding	Peserta didik dibagi kedalam kelompok-kelompok. Kemudian peserta didik mendiskusikan permasalahan yang diajukan pendidik
Fase –2: Fact Finding	Pendidik memperhatikan setiap perspektif yang dihasilkan oleh Peserta didik. Pendidik memberi waktu kepada Peserta didik untuk berefleksi tentang fakta-fakta apa saja yang menurut mereka paling relevan dengan sasaran dan solusi terhadap permasalahan.
Fase – 3 : Problem Finding	Salah satu aspek terpenting dari kreativitas adalah mendefinisikan kembali permasalahan agar peserta didik memungkinkan untuk menemukan solusi yang lebih jelas
Fase – 4 : Idea Finding	Pada langkah ini, gagasan-gagasan Peserta didik didaftar agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi.. Setelah gagasan terkumpul, cobalah meluangkan beberapa saat untuk menyortir mana gagasan yang potensial sebagai solusi.
Fase – 5 : Solution Finding	Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama. Kriteria ini dievaluasi hingga menghasilkan penilaian yang final atas gagasan yang pantas menjadi solusi atas permasalahan
Fase – 6 : Acceptance Finding	Pada tahap ini peserta didik diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif. Gagasan-gagasan mereka diharapkan sudah bisa digunakan tidak hanya untuk menyelesaikan masalah, tetapi juga untuk mencapai kesuksesan

Dalam pelaksanaannya model pembelajaran *creative problem solving* tidak mungkin langsung diterapkan sejak awal dalam proses pembelajaran tanpa

adanya model ceramah sebagai pengantar. Hal ini dilakukan oleh pendidik untuk menjelaskan konsep awal agar peserta didik memiliki pemahaman konsep yang cukup sebagai pijakan dasar dalam penerapan model pembelajaran *creative problem solving*.

2.3 Kreativitas

Pembelajaran yaitu suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan juga sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan untuk mencapai suatu tujuan belajar yang tertuang dalam setiap kompetensi yang akan dicapai. Tujuan tersebut menggambarkan pengetahuan, kemampuan, kerampilan, dan sikap yang harus dimiliki peserta didik sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Salah satu tujuan tersebut adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Kreativitas peserta didik harus bisa dimunculkan dan diasah dalam setiap proses pembelajaran. Kreativitas adalah kemampuan dalam mengidentifikasi atau mempersiapkan solusi untuk berbagai macam permasalahan (Eggen & Kauchak, 2004:178). Kreativitas adalah kemampuan berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki (Kemendikbud, 2010:9). Kreativitas pada intinya merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar, 2004:25).

Kreativitas merupakan sebuah komponen penting dan memang perlu dikembangkan. Tanpa kreativitas peserta didik hanya akan bekerja pada sebuah tingkat kognitif yang sempit. Aspek kreatif dapat menjelaskan dan menginterpretasikan konsep-konsep pembelajaran, sehingga memungkinkan peserta didik untuk mencapai penguasaan materi yang lebih luas, khususnya dalam mata pelajaran sesajarah dan yang seringkali sulit dipahami (Beetlestone,

1998:2). Pentingnya mengembangkan kreativitas peserta didik (Munandar, 2009: 31), sebagai berikut:

1. kreativitas merupakan manifestasi dari seseorang yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya.
2. kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah.
3. bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya tetapi juga memberi kepuasan pada individu.
4. kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya

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

Sikap kreatif memungkinkan timbulnya ide-ide baru, cara-cara baru dan hasil-hasil baru yang dapat memberikan sumbangan kepada pembangunan Indonesia, sehingga sikap kreatif harus merupakan segi yang penting dan mendasar dari pendidikan peserta didik (Semiawan dkk, 1984: 38). Pembelajaran yang menerapkan *creative problem solving*, peran pendidik lebih banyak menempatkan diri sebagai fasilitator. Proses pembelajaran yang memberikan kesempatan secara luas kepada peserta didik merupakan prasyarat bagi peserta didik untuk berlatih belajar mandiri melalui *creative problem solving*. Pendidik membantu memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran (Sujarwo, 2006:17).

Pada penelitian ini Indikator kreativitas yang ingin dicapai mengacu pada indikator kreativitas menurut Munandar (2009:71) adalah: (1) rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, (2) sering mengajukan pertanyaan yang baik, (3) memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, (4) bebas dalam menyatakan pendapat, (5) orisinil dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

2.4 Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik mencerminkan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah pembelajaran selesai. Hal ini berarti hasil belajar tidak terlepas dari pembelajaran yang diberikan pendidik. Namun, untuk mengetahui hasil belajar tersebut diperlukan evaluasi, sesuai dengan yang dinyatakan Nasution (2007:25). Hasil belajar adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran di bawah kondisi yang berbeda (Degeng dalam Wena, 2010:8). Hasil belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri atau interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 22). Teori Gagne (dalam Uno,2011:210-211) mengemukakan lima macam hasil belajar tiga diantaranya bersifat kognitif, satu bersifat afektif, dan satu lagi bersifat psikomotorik. Lima kemampuan yang dikatakan sebagai hasil belajar menurut Gagne:

1. keterampilan intelektual (*intellectual skill*) dapat dilihat ketika peserta didik menggunakan symbol untuk berinteraksi dengan lingkungan;
2. informasi verbal (*verbal information*) dapat dilihat ketika peserta didik menyatakan suatu konsep atau pengertian;
3. strategi kognitif (*cognitive strategies*) digunakan ketika memecahkan suatu masalah dengan menggunakan cara-cara tertentu; (d) keterampilan motorik (*motor skill*) keterampilan

yang ditunjukkan seseorang melalui koordinasi gerak otot secara halus, teliti, dan cepat;

4. Sikap (*attitudes*) digunakan untuk memilih perbuatan atau perilaku tertentu.

Hasil belajar menempatkan seseorang dari tingkat perilaku yang satu ke tingkat perilaku yang lain, mengenai perubahan perilaku menurut Bloom (Anderson & Krathwohl, 2010:43-46) meliputi tiga ranah yaitu:

1) Kognitif

Ranah kognitif atas perbaikan taksonomi yang dibuat oleh Bloom memiliki enam jenis perilaku dari yang paling sederhana sampai dengan paling rumit antara lain yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

a. Mengingat (*Remembering*)

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

b. Memahami (*Understanding*)

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

c. Mengaplikasikan (*Applying*)

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

d. Menganalisis (*Analyzing*)

Proses menganalisis terdiri dari memecahkan pengetahuan menjadi bagian-bagian kecil dan memikirkan bagaimana bagian tersebut

berhubungan dengan struktur keseluruhan seutuhnya. Proses kognitif menganalisis meliputi membedakan, mengorganisasikan, dan mengatribusikan.

e. Mengevaluasi (*Evaluating*)

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

f. Menciptakan (*Creating*)

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

2) Afektif

Ranah afektif Krathwohl dan Bloom terdiri dari lima perilaku yaitu perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi (Dimiyati dan Mudjiono, 2009:27).

- a. Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut. Misalnya kemampuan mengakui adanya perbedaan-perbedaan.
- b. Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Misalnya mematuhi aturan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- c. Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap. Misalnya menerima suatu pendapat dari orang lain.
- d. Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup. Misalnya menempatkan

nilai dalam suatu skala nilai dan dijadikan pedoman bertindak secara bertanggung jawab.

Materi pembelajaran sejarah memuat ranah kognitif, tetapi ranah afektif harus tetap terlihat dalam proses pembelajaran dan hasil belajar yang harus dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar ranah afektif dalam penelitian ini tidak diukur sebab penelitian hanya memfokuskan pada penilaian proses yaitu kreativitas dan hasil belajar.

3) Psikomotorik

Ranah psikomotorik Simpson terdiri dari tujuh perilaku yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas (Dimiyati dan Mudjiono, 2009:29).

- a. Persepsi, yang mencakup kemampuan memilah-milahkan hal-hal secara khas dan menyadari adanya perbedaan yang khas tersebut.
- b. Kesiapan, yang mencakup kemampuan penempatan diri dalam keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini mencakup jasmani dan rohani.
- c. Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh atau gerakan peniruan.
- d. Gerakan yang terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakangerakan tanpa contoh.
- e. Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap, secara lancar, efisien, dan tepat.
- f. Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku.
- g. Kreativitas, mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakasa sendiri.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kognitif analisis (C4) sesuai dengan kompetensi inti dan Kompetensi dasar yang terdapat pada

silabus SMA Kelas XI IPS 3 di SMA Negeri Rambipuji Jember, yang menuntut peserta didik memiliki pengetahuan, pemahaman, merespon sikap dan berinteraksi untuk mencapai hal ini peserta didik harus bisa menganalisis materi pembelajaran. Penerapan model pembelajaran *Creative Problem solving* diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS 3 di SMA Negeri Rambipuji Jember.

2.5 Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada pembelajaran sejarah

Creative problem solving berasal dari kata *creative*, *problem*, dan *solving*. *Creative* artinya banyak ide baru dan unik dalam mengkreasi solusi serta mempunyai nilai dan relevan; *problem* artinya suatu situasi yang memberikan tantangan, kesempatan, yang saling berkaitan; sementara *solving*, artinya merencanakan suatu cara untuk menjawab atau menemukan jawaban dari suatu *problem* (Mitchell dan Kowalik, 1999:59). Secara harfiah, model pembelajaran *creative problem solving* dapat diartikan sebagai kemampuan dalam merencanakan suatu cara/ide yang baru dan unik guna menjawab sebuah *problem* yang sedang dihadapi.

Model pembelajaran *creative problem solving* lebih menekankan pada pentingnya penemuan berbagai alternatif ide dan gagasan, untuk mencari berbagai macam kemungkinan tindakan pada setiap langkah dari proses pemecahan masalah yang digunakan. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, bahwa kadang kala peserta didik dihadapkan pada *problem* yang bersifat *complex problem*, yang harus sesegera mungkin diselesaikan. *Problem* ini tidak dapat diselesaikan hanya dengan proses *problem solving* yang sudah kita kenal, tetapi peserta didik dituntut untuk membuat hubungan baru dari konsep yang ada untuk dapat membuat rencana penyelesaian. Tidak menutup kemungkinan, seandainya tidak membuat keterkaitan baru, *problem* tersebut terasa tertutup dari solusi yang diharapkan. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik untuk memiliki kemampuan *creative problem solving* ini.

Pembelajaran Sejarah merupakan membelajarkan peserta didik pada peristiwa yang terjadi masa lampau . Paradigma pembelajaran sejarah yang selalu menerima informasi yang diberikan oleh pendidik saja akan berakibat bagi peserta didik dalam menggali kemampuan berpikirnya. Peserta didik akan lebih pasif dalam proses pembelajaran dikelas sehingga kreativitas peserta didik kurang, akibatnya hasil belajarnya pun dibawah standar ketuntasan belajar.

Tujuan pembelajaran sejarah adalah agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuannya dalam berfikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa ditengah-tengah kehidupan masyarakat dunia (Depdiknas, 2004:6) .

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *creative problem solving* akan lebih efisien dan efektif karena dengan diterapkannya model pembelajaran ini peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kunci model pembelajaran *creative problem solving* adalah menemukan ide dan gagasan baru untuk mencari berbagai macam kemungkinan tindakan pada setiap langkah dari proses pemecahan masalah yang digunakan. Dengan demikian secara teoritis penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah .

2.6 Penelitian yang Relevan

Pada beberapa penelitian terdahulu, proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* cukup berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik berikut ini beberapa penelitiannya.

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Eka Rahma Auliya 2010) dengan judul “Penerapan model pembelajaran *creative problem solving* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS peserta didik kelas VIII SMPN 10 Malang 2010/2011” hasil penelitiannya. Pada siklus I rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 69,43 dan ketuntasannya 66%. Jumlah ini meningkat dibandingkan dengan data awal (pra tindakan) yaitu 63,75 dengan nilai

ketuntasannya 48%. Kemudian meningkat pada siklus II sebesar 78,59 dengan nilai ketuntasan 89%. Jumlah peserta didik yang sudah tuntas sebelum tindakan sebesar 21 peserta didik kemudian pada siklus I meningkat menjadi 29 peserta didik dan pada siklus II meningkat menjadi 39 peserta didik. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh (Haryanti 2009) dengan judul “ Penerapan model pembelajaran problem solving sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik kelas vii mata Pelajaran ips terpadu Smp Negeri 2 jatiyoso tahun ajaran 2009/2010. Hasil penelitiannya pada pelaksanaan siklus I dan siklus II seluruh peserta didik mendapatkan nilai di atas 75. dengan demikian baik siklus I maupun siklus II sudah tercapai 100% dari 75 % yang direncanakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Solving dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Dari beberapa penelitian terdahulu tentang model pembelajaran *creative problem solving* dapat disimpulkan bahwa *creative problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun, belum ada penelitian tentang peningkatan kreativitas peserta didik menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*, sehingga peneliti ingin meneliti tentang peningkatan kreativitas peserta didik menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*. Penelitian terdahulu di atas dijadikan peneliti sebagai pertimbangan atau pedoman dalam melakukan penelitian ini dan untuk membuktikan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik.

2.7 Kerangka Berpikir

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

mempelajari sejarah adalah memberikan pengalaman yang berguna bagi kehidupan kita agar kita bisa lebih bersifat bijaksana dalam menghadapi masa yang akan datang sehingga permasalahan yang terjadi pada masa lampau tidak akan terulang kembali pada masa sekarang dan yang akan datang (Soewarso, 2000:27). Uraian mengenai karakteristik pembelajaran sejarah, dalam proses pembelajaran sejarah peserta didik dituntut untuk kreatif, karena mempelajari sejarah adalah proses merekonstruksi masa lampau yang memerlukan penggalian informasi mendalam dari segala aspek. Apabila peserta didik tidak memiliki kreativitas dalam pembelajaran sejarah akan sulit bagi peserta didik untuk dapat menafsirkan makna yang terdapat dalam peristiwa-peristiwa sejarah (Khochhar 2008:5-6).

Tujuan mempelajari sejarah yaitu untuk menjadikan manusia lebih bijaksana dalam menghadapi masa sekarang dan masa yang akan datang (Abdulgani dalam Soewarso, 2000:28). Oleh sebab itu pelajaran sejarah sangatlah penting untuk dipahami bukan hanya sekedar hafalan saja.

Setiap pembelajaran disekolah pasti mempunyai permasalahan. Permasalahan tersebut bisa bersumber dari lingkungan sekolah, peserta didik, hingga masalah pada pendidik dalam menyampaikan materi. Pendidik harus selalu sadar akan masalah yang selalu ada pada proses pembelajaran (Martanto, 2009:10). Pembelajaran sejarah di sekolah pada kenyataannya dianggap tidak penting dan sangat tidak menarik dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Dalam proses pembelajaran peserta didik cenderung kurang memperhatikan dan ramai (Amrullah,2009: 26) Jadi dapat disimpulkan jika peserta didik sudah menganggap pembelajaran sejarah tidak penting maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Permasalahan ini juga terjadi di di SMAN Rambipuji, pada proses pembelajaran sejarah yang dilakukan pendidik saat ini masih menggunakan pendekatan *Teacher Centered Learning* yaitu pembelajaran yang berpusat pada pendidik. Pada pendekatan *Teacher Centered Learning* kebanyakan berceramah dan mengerjakan Lks sehingga pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMAN Rambipuji mengalami kepasipan sehingga kreativitas peserta didik tidak

berkembang sehingga hasil belajar peserta didik rendah karena pada karakteristik pembelajaran sejarah menuntut peserta didik untuk memiliki kreativitas dalam pembelajaran sejarah.

Permasalahan di atas dapat diatasi dengan penerapan model pembelajaran *creative problem solving*. Model pembelajaran *creative problem solving* lebih menekankan pada pentingnya penemuan berbagai alternatif ide dan gagasan, untuk mencari berbagai macam kemungkinan indakan pada setiap langkah dari proses pemecahan masalah yang digunakan (Wina Sanjaya 2011:213) mengemukakan dilihat dari aspek psikologi belajar dengan pendekatan pemecahan masalah berdasarkan kepada psikologi kognitif yang berangkat dari asumsi bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman. Menurut (Syamsulbachri 2006:43) mengungkapkan bahwa belajar memecahkan masalah (*problem solving*) pada tingkat ini peserta didik belajar dan memecahkan masalah. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat (Muhbbin Syah 1999:123) yakni bahwa belajar memecahkan masalah pada dasarnya adalah belajar menggunakan model ilmiah/berfikir secara sistematis, logis, teratur, dan teliti.

Tabel 2.1

Sejarah adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa masa lampau yang berguna bagi kehidupan manusia pada masa sekarang dan yang akan datang (Soewarso, 2000:23). Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah pembelajaran mengenai materi masa lalu untuk menjadikan peserta didik mempunyai wawasan untuk mempersiapkan masa depan

Pada pembelajaran sejarah peserta didik dituntut untuk kreatif, karena pembelajaran sejarah merekonstruksi masa lalu yang memerlukan penggalian informasi mendalam dari segala aspek. Jika peserta didik tidak memiliki kreativitas dalam pembelajaran sejarah akan sulit bagi peserta didik untuk dapat menafsirkan makna yang terdapat dalam peristiwa-peristiwa sejarah (Khochhar 2008:5-6).

Permasalahan dalam pembelajaran

1. Rendahnya kreativitas peserta didik
 - a. Rendahnya rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran
 - b. Rendahnya kemampuan menacari jawaban
2. Rendahnya hasil belajar sejarah peserta didik

Alternatif pemecahan masalah

Model pembelajaran *creative problem solving* lebih menekankan pada pentingnya penemuan berbagai alternatif ide dan gagasan, untuk mencari berbagai macam pemecahan masalah.

Beberapa penelitian tentang model pembelajaran *creative problem solving*, meliputi:

Penelitian yang mengkaji tentang model pembelajaran *creative problem solving* adalah (Eka Rahma Auliya 2010) menyatakan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian tentang model

pembelajaran *creative problem solving* juga dilakukan oleh (Haryanti 2009) menyatakan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik



Hipotesis tindakan

Penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI Ips 3 SMA Negeri 1 Rambipuji tahun ajaran 2015/2016.

2.8 Hipotesis tindakan

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

- 1) Penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran sejarah pada peserta didik kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Rambipuji Jember tahun ajaran 2015/2016.
- 2) Penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan hasil pembelajaran sejarah pada peserta didik kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Rambipuji Jember tahun ajaran 2015/2016

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini memaparkan mengenai hal – hal yang berkaitan dengan metode peneliiian meliputi: (1) tempat penelitian; (2) subjek penelitian; (3) definisi operasional; (4) jenis dan pendekatan penelitian; (5) rancangan penelitian; (6) teknik pengumpulan data; (7) teknik analisa data dan; (8) indikator keberhasilan

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri Rambipuji Jember. Beberapa pertimbangan penetapan tempat penelitian ini adalah:

- a. Adanya kesediaan SMA Negeri Rambipuji sebagai tempat penelitian
- b. Belum pernah diadakan penelitian tentang peningkatan kreativitas dan hasil belajar melalui model pembelajaran *creative problem solving* pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri Rambipuji Jember.
- c. Terdapat permasalahan yaitu rendahnya kreativitas dalam proses pembelajaran dan hasil belajar sejarah peserta didik;

3.2 Subyek Penelitian

Penentuan subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri Rambipuji Semester Genap tahun pembelajaran 2015/2016. Dengan jumlah 35 Peserta didik, yang terdiri 17 laki-laki dan 18 perempuan. Pemilihan subjek kelas XI IPS 3 SMA Negeri Rambipuji, dengan alasan pendidik tidak melakukan pergantian model pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya hasil pembelajaran dibandingkan dengan kelas XI yang lain. Peserta didik dalam proses pembelajaran banyak yang tidak memperhatikan penjelasan pendidik. Sebab pendidik dalam proses pembelajaran terlalu banyak berceramah dan sehingga mereka kurang aktif dalam mengikuti pelajaran sejarah. Berdasarkan ulangan tengah semester kelas XI IPS hanya 18 peserta didik yang nilainya tuntas, yang lainnya mendapat nilai yang rendah.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional ini diberikan untuk menghindari kemungkinan terjadinya kesalahan dalam mengartikan judul penelitian. Berikut disajikan definisi operasional judul penelitian. Beberapa variabel yang akan di jelaskan dalam penelitian ini adalah (1) Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*; (2) Kreativitas; dan (3) Hasil belajar. Berikut dijelaskan masing-masing.

Adapun komponen-komponen definisi oprasional dalam penelitian ini adalah.

a. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Creative problem solving berasal dari kata *creative*, *problem*, dan *solving*. *Creative* artinya banyak ide baru dan unik dalam mengkreasi solusi serta mempunyai nilai dan relevan; *problem* artinya suatu situasi yang memberikan tantangan, kesempatan, yang saling berkaitan; sementara *solving*, artinya merencanakan suatu cara untuk menjawab atau menemukan jawaban dari suatu *problem* (Mitchell dan Kowalik, 1999:59).

Model pembelajaran *creative problem solving* lebih menekankan pada pentingnya penemuan berbagai alternatif ide dan gagasan, untuk mencari berbagai macam kemungkinan tindakan pada setiap langkah dari proses pemecahan masalah yang digunakan. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, bahwa kadang kala peserta didik dihadapkan pada *problem* yang bersifat *complex problem*, yang harus sesegera mungkin diselesaikan. *Problem* ini tidak dapat diselesaikan hanya dengan proses *problem solving* yang sudah kita kenal, tetapi peserta didik dituntut untuk membuat hubungan baru dari konsep yang ada untuk dapat membuat rencana penyelesaian. Tidak menutup kemungkinan, seandainya tidak membuat keterkaitan baru, *problem* tersebut terasa tertutup dari solusi yang diharapkan. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik untuk memiliki kemampuan *creative problem solving*.

b. Kreativitas

Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada

dengan demikian baik berubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif (Munandar, 1995 : 12). Untuk menghasilkan sesuatu dari pemecahan suatu permasalahan yang baru bagi dirinya yang tidak pernah ditampilkan oleh orang lain dan bersifat unik. Dalam penelitian ini kreativitas peserta didik dapat diukur melalui: (1) rasa ingin tahu yang luas dan mendalam; (2) sering mengajukan pertanyaan yang baik; (3) memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah; (4) bebas dalam menyatakan pendapat; (5) orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

A = rasa ingin tahu yang luas dan mendalam

1. Menunjukkan sikap tidak ingin tahu dalam setiap langkah-langkah pembelajaran
2. Memperhatikan penjelasan pendidik
3. Peserta didik mengajukan pertanyaan
4. Peserta didik mengajukan sebuah permasalahan

B = sering mengajukan pertanyaan yang baik

1. Tidak mengajukan pertanyaan
2. Satu kali mengajukan pertanyaan
3. Dua kali mengajukan pertanyaan dengan tepat
4. Lebih dari tiga kali mengajukan pertanyaan dengan tepat

C = memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah

1. Tidak mengajukan gagasan atau usul
2. Mengajukan gagasan atau usul
3. Mengajukan gagasan atau usul dengan benar
4. Mengajukan gagasan atau usul dari beberapa sudut pandang dan memberi solusi

D = bebas dalam menyatakan pendapat

1. Tidak mengajukan pendapat
2. Mengajukan pendapat kurang tepat
3. Mengajukan pendapat dengan tepat

4. Mengajukan pendapat dengan tepat dan memberi solusi penyelesaian masalah

E = Orisinil dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah

1. Tidak memberikan gagasan
2. Memberi gagasan
3. Memberi gagasan dan solusi pemecahan masalah
4. Mengembangkan gagasan peserta didik lain dan memberikan solusi penyelesaian masalah

Cara menilai kreativitas peserta didik berdasarkan indikator yang digunakan dapat dilihat dan dinilai pada saat proses diskusi nanti akan tampak bagaimana kreativitas peserta didik akan muncul, sehingga penilaian kreativitas akan bisa dinilai sesuai dengan indikator yang sudah ditetapkan oleh peneliti dengan memberikan tanda (√) sesuai dengan tingkat penilaian di indikator. Dalam hal penilaian ini kadar kreativitas siswa diukur dari sejauh mana indikator-indikator yang ditentukan itu dapat dicapai secara maksimal. Skor diberikan menurut rentangan 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik sekali. 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

- c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar merupakan hasil yang akan dicapai manusia dari pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan hasil pengalaman peserta didik selama waktu tertentu atas penggunaan suatu metode yang dapat diamati dan diukur.

Pada aspek kognitif (kognitif analisis) diukur melalui postest berbentuk esai (dibuat oleh pendidik) yang dilakukan pada saat proses pembelajaran setiap siklus dan aspek afektif dan psikomotor dalam penelitian ini tidak diukur. penilaian pada ranah kognitif analisis dilihat melalui tes tulis berbentuk uraian yang dibuat oleh peneliti bersama pendidik, tes dilakukan di akhir siklus pembelajaran.

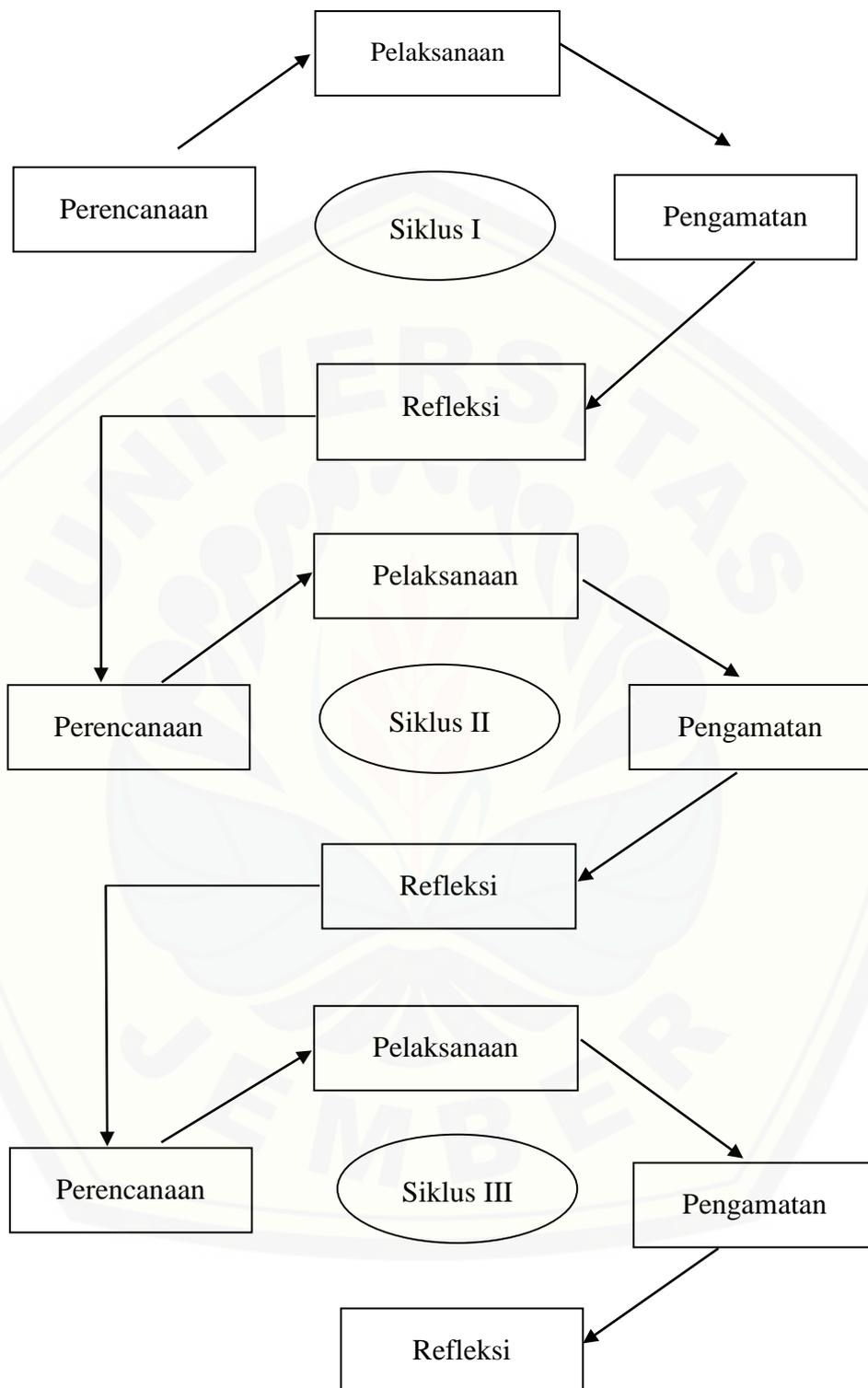
3.4 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis Penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat relatif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan/atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara operasional. Penelitian ini menggunakan teori model pendekatan Hopkins. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang menggunakan paradigma konstruktivis yang berupa pengalaman individual yang mengumpulkan data penting dan dapat mengumpulkan informasi yang menunjukkan kualitas tertentu. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang menggunakan pengukuran dan memerlukan data statistik (Aqib, 2009:15). Pendekatan kualitatif digunakan dalam mengetahui penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe *CPS* (*creative problem solving*) agar dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini berusaha untuk mengkaji tentang peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

3.5 Desain Penelitian.

Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian tindakan Hopkins yang berbentuk spiral dengan tahapan penelitian tindakan pada satu siklus meliputi; Perencanaan, Tindakan, Observasi, Refleksi. Adapun desain tindakan berdasarkan model pendekatan Hopkins sebagai berikut:



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Hopkins

Sumber : (Arikunto, 2011:16)

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini langkah-langkah tersebut meliputi: (1) kegiatan prasiklus penelitian, (2) kegiatan pelaksanaan Siklus yang terdiri dari tiga siklus, yang akan diuraikan dalam penjelasan berikut:

3.6.1 Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pra siklus ini merupakan tindakan pendahuluan. Tindakan-tindakan peneliti yang dilakukan dalam kegiatan pra siklus yakni :

- a. meminta izin kepada Kepala Sekolah yang diwakili oleh pihak WAKA Kurikulum SMA Negeri Rambipuji untuk mengadakan penelitian dengan membawa surat izin observasi (penelitian);
- b. wawancara dengan pendidik mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 3 mengenai proses pembelajaran dikelas;
- c. melakukan observasi saat proses pembelajaran sejarah berlangsung. Proses observasi ini dilakukan untuk mengetahui proses belajar mengajar dikelas yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didiknya dalam pembelajaran sejarah;
- d. wawancara dengan peserta didik, hal ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kendala-kendala yang dirasakan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah selama ini;
- e. menentukan kelas yang akan diberi tindakan karena adanya suatu permasalahan yang sudah diteliti sebelumnya;
- f. menentukan jadwal untuk dilakukan penelitian tindakan.

3.6.2 Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus I dalam penelitian ini mengacu pada skema Hopkins yang terdiri dari 4 fase yaitu; perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

1). Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang akan dilakukan meliputi:

1. Bersama pendidik menyusun rencana perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran creative problem solving

2. Bersama pendidik menyusun pedoman wawancara dan observasi
3. Bersama pendidik menyunyun LKPD (lembar kerja peserta didik)
4. Membuat daftar kelompok
5. Bersama pendidik membuat soal tes atau observasi

2). Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan melaksanakan kegiatan yang sudah disusun dalam RPP. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun yaitu menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dilaksanakan sebagai berikut:

a) Pendahuluan

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

- 1) Pendidik masuk kelas.
- 2) Pendidik mengucapkan salam ketika masuk kelas.
- 3) Pendidik mengecek kehadiran peserta didik dan kebersihan kelas.
- 4) Pendidik bertanya pada peserta didik tentang kesiapan untuk melakukan proses pembelajaran dan bertanya tentang materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.
- 5) Pendidik menyampaikan pokok materi dan tujuan pembelajaran.
- 6) Pendidik menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran diskusi yang akan dilaksanakan saat ini adalah menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*.
- 7) Pendidik menjelaskan mengenai langkah-langkah model pembelajaran *creative problem solving*.
- 8) Pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok.

b). Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan penggunaan model pembelajaran *creative problem solving* dalam proses pembelajaran dan dilaksanakan selama \pm 70 menit. Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan inti yaitu:

Fase	Kegiatan
Fase – 1 : Objective Finding	Peserta didik dibagi kedalam kelompok-kelompok. Kemudian peserta didik mendiskusikan permasalahan yang diajukan pendidik
Fase –2: Fact Finding	Pendidik memperhatikan setiap perspektif yang dihasilkan oleh Peserta didik. Pendidik memberi waktu kepada Peserta didik untuk berefleksi tentang fakta-fakta apa saja yang menurut mereka paling relevan dengan sasaran dan solusi terhadap permasalahan.
Fase – 3 : Problem Finding	Salah satu aspek terpenting dari kreativitas adalah mendefinisikan kembali permasalahan agar peserta didik memungkinkan untuk menemukan solusi yang lebih jelas
Fase – 4 : Idea Finding	Pada langkah ini, gagasan-gagasan Peserta didik didaftarkan agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi.. Setelah gagasan terkumpul, cobalah meluangkan beberapa saat untuk menyortir mana gagasan yang potensial sebagai solusi.
Fase – 5 : Solution Finding	Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama. Kriteria ini dievaluasi hingga menghasilkan penilaian yang final atas gagasan yang pantas menjadi solusi atas permasalahan
Fase – 6 : Acceptance	Pada tahap ini peserta didik diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif.

Finding	Gagasan-gagasan mereka diharapkan sudah bisa digunakan tidak hanya untuk menyelesaikan masalah, tetapi juga untuk mencapai kesuksesan
---------	---

c). Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir pada pembelajaran adalah pendidik bersama dengan peserta didik menyimpulkan pembelajaran kemudian pendidik memotivasi peserta didik agar selalu terus belajar.

3. Observasi

Observasi dilaksanakan selama proses tindakan. Pada tahap observasi, peneliti akan dibantu 6 orang observer. Pemilihan observer yang merupakan teman sejawat yang telah ditraining dan juga observer yang sudah pernah melakukan penelitian sejenis. Setiap observer mengamati 1 kelompok. Observasi yang akan dilakukan merupakan observasi langsung dengan mengamati secara langsung berdasarkan pedoman observasi yang telah disusun. Pada penelitian ini observer mengamati indikator kreativitas peserta didik dalam upaya memecahkan kesulitan – kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*. Bentuk observasi menampilkan aspek – aspek yang diamati dengan memberi tanda (√) pada lembar yang telah disediakan peneliti.

4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan menganalisa hasil yang diperoleh dari observasi dan hasil tes peserta didik yang digunakan untuk melihat kemampuan peserta didik setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*. Refleksi digunakan untuk mengetahui kekurangan – kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran yang menjadi dasar untuk melaksanakan tindakan siklus selanjutnya yaitu siklus II.

3.6.3 Kegiatan Pelaksanaan Siklus 2

Tahap-tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut.

a. Perencanaan

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pendidik melaksanakan pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama. Langkah-langkah yang dilakukan sesuai dengan tahapan dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*.

c. Observasi

Kegiatan observasi ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengamati perkembangan kemampuan kreativitas peserta didik, untuk mendiskusikan kelemahan dan kelebihan pelaksanaan siklus 2, serta ketidak sesuaian langkah-langkah pembelajaran yang sudah direncanakan dengan proses pembelajaran.

d. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan peneliti dalam tahap refleksi antara lain:

- 1) meneliti hasil kerja peserta didik;
- 2) menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pengajaran pada siklus 2;
- 3) mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus berikutnya.

3.6.4 Kegiatan Pelaksanaan Siklus 3

Tahap-tahap yang dilakukan pada siklus ini sama hampir sama dengan pelaksanaan siklus 1 dan 2, yaitu:

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan peneliti dalam tahap perencanaan yaitu:

- 1) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus kedua;
- 2) menyusun lembar observasi peserta didik;
- 3) menyusun rubrik penilaian proses.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini peneliti menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dalam pembelajaran sejarah berdasarkan rencana pembelajaran yang telah disusun dengan langkah-langkah yang sesuai dengan tahapan dalam pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*.

c. Observasi

Tahap observasi ini peneliti mengamati kreativitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti dan observer selama pembelajaran berlangsung mengamati dan mencatat pada lembar observasi peserta didik sesuai dengan indikator kreativitas peserta didik.

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 3, selanjutnya mendiskusikan hasil analisis untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya hingga suatu permasalahan dapat teratasi.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi yang relevan dan akurat sesuai dengan tujuan penelitian. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini meliputi metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes.

3.7.1 Teknik observasi

Observasi adalah salah satu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto, 2006:156). Observasi merupakan suatu pengamatan langsung terhadap peserta didik dengan memperhatikan tingkah laku peserta didik (Arikunto, 2008:93). Jenis observasi yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung.

Observasi yang dilakukan peneliti sebanyak 3 kali yaitu observasi awal, observasi sebelum tindakan dan observasi pada saat tindakan. Observasi awal dilakukan pada tanggal 15 Oktober 2015 dengan mencari informasi dengan

mengidentifikasi permasalahan yang muncul pada saat pembelajaran sejarah berlangsung. Observasi kedua dilakukan sebelum tindakan penelitian. Observasi kedua dilakukan pada saat sebelum tindakan penelitian, observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi pendidik maupun peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Observasi ketiga dilaksanakan pada saat tindakan penelitian, yaitu pada saat penerapan model pembelajaran *creative problem solving*.

3.7.2 Teknik wawancara

Wawancara adalah suatu teknik atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan tanya jawab secara langsung (Arikunto, 2012:44). Wawancara merupakan suatu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, bertatap muka secara langsung. Wawancara dilakukan pada peserta didik dan pendidik mata pelajaran sejarah SMA Negeri Rambipuji.

3.7.3 Teknik dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti notulen rapat, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2006:158). Dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen (Usman&Akbar, 2009: 69). Metode ini digunakan untuk memperoleh data kreativitas peserta didik kelas XI IPS 3 dalam bentuk foto pada saat proses pembelajaran berlangsung dan data yang didapatkan dari hasil uji kompetensi peserta didik sebelum diberi tindakan. Data dalam proses dokumentasi diperoleh dari pendidik mata pelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS 3 SMA Negeri Rambipuji.

3.7.4 Teknik tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan soal yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2002:127). Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*.

Dalam penelitian ini jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk uraian yang mencakup ranah kognitif menganalisis (C4).

3.8 Analisis data

Analisis data adalah langkah yang dilakukan untuk menyusun dan mengolah data yang terkumpul sehingga menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Data dianalisis dengan menggunakan metode statistik deskriptif yang berfungsi untuk menyusun, merangkum, dan menggambarkan atau mendeskripsikan data dalam bentuk kualitatif sehingga lebih efisien dan mudah dipahami (Arikunto, 2002:213). Berdasarkan hasil observasi pada saat proses pembelajaran diperoleh informasi – informasi yang selanjutnya dianalisis.

3.8.1 Analisis Data Kemampuan Kreativitas Peserta Didik Per Siklus

Kemampuan kreativitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran diperoleh melalui observasi. Penilaian kemampuan kreativitas belajar peserta didik diukur melalui instrumen penilaian yang sudah disediakan berdasarkan indikator kreativitas, kemudian menentukan skor peserta didik untuk masing-masing individu dengan rentang 1 (kurang baik); 2 (cukup); 3 (baik); 4 (sangat baik). Data tersebut 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

Sumber : Kemendikbud (2014: 93)

Berikut ini adalah tabel kriteria kreativitas peserta didik, yaitu sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Kriteria persentase peningkatan kreativitas peserta didik

Interval	Kategori
----------	----------

$80\% \leq SA \leq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \leq SA \leq 79\%$	Kreatif
$60\% \leq SA \leq 69\%$	Cukup Kreatif
$\leq 59\%$	Kurang Kreatif

Sumber : Kemendikbud (2014: 93)

Peningkatan kreativitas ini dapat diketahui dengan menghitung selisih ketuntasan klasikal pada pelaksanaan siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Peningkatan persentase kreativitas peserta didik dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Y_1 - Y}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Peningkatan

Y₁ = Nilai setelah dilakukan tindakan

Y = Nilai sebelum dilakukan tindakan

3.8.2 Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik Per Siklus

Pada ketuntasan hasil belajar peserta didik yaitu dengan tercapainya kriteria ketuntasan hasil belajar peserta didik seperti berikut :

1. Nilai perseorangan apabila mencapai skor $\geq 75\%$ dari skor maksimal 100%
2. Nilai klasikal apabila terdapat minimum 75% peserta didik yang mencapai skor $\leq 75\%$ dari skor maksimal 100%. (Sumber : SMA Negeri Rambipuji)

Untuk menentukan ketuntasan hasil belajar secara klasikal yaitu sebagai berikut :

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Peningkatan hasil belajar secara klasikal yaitu dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{Y_1 - Y}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Peningkatan

Y_1 = Nilai setelah dilakukan tindakan

Y = Nilai sebelum dilakukan tindakan

Tabel 3.2 Kriteria Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

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

Sumber : Kemendikbud (2014: 93)

3.9 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu apabila pendidik dapat menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri Rambipuji pada pembelajaran sejarah tahun ajaran 2015/2016. Kreativitas peserta didik dinyatakan tinggi apabila skor mencapai $\geq 75\%$ dari hasil pengamatan kemampuan peserta didik dalam (1) rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, (2) sering mengajukan pertanyaan yang baik, (3) memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, (4) bebas dalam menyatakan pendapat, dan (5) orisinil dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah dalam proses pembelajaran sejarah. Peserta didik dinyatakan hasil belajarnya meningkat apabila skor mencapai ≥ 75 dari skor maksimal 100 yang sesuai dengan standart ketuntasan belajar yang ditetapkan sekolah, sedangkan untuk tingkat klasikal minimal untuk 85%.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Rambipuji Tahun Ajaran 2015/2016, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Penerapan model pembelajaran Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan Kreativitas pada pembelajaran sejarah peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Rambipuji Tahun Ajaran 2015/2016. Peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kreativitas peserta didik dengan indikator sebagai berikut: (1) rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, (2) sering mengajukan pertanyaan yang baik, (3) memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, (4) bebas dalam menyatakan pendapat, (5) Orisinil dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah. Pada siklus 1 persentase kreativitas peserta didik secara klasikal sebesar 63,57% dengan kategori kurang baik. Pada siklus 2 persentase kreativitas peserta didik secara klasikal sebesar 74,42% dengan kategori cukup baik. Pada siklus 3 persentase kreativitas peserta didik secara klasikal sebesar 82,57% dengan kategori baik. Peningkatan kreativitas peserta didik dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 17,07% dari 63,57% menjadi 74,42% dan kreativitas peserta didik dari siklus 2 ke siklus 3 sebesar 10,94% dari 74,42% menjadi 82,57%.
- 2) Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Rambipuji Tahun Ajaran 2015/2016. Pada pra siklus hasil belajar peserta didik memperoleh ketuntasan secara klasikal sebesar 51,42%. Pada siklus 1 hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif memperoleh ketuntasan secara

klasikal sebesar 74,28% sehingga terjadi peningkatan dari pra siklus sebesar 22,86%. Pada siklus 2 hasil belajar aspek kognitif memperoleh ketuntasa secara klasikal sebesar 82,85% sehingga terjadi peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 8,57% pada siklus 3 hasil belajar aspek kognitif memperoleh ketuntasan secara klasikal sebesar 85,71% sehingga terjadi peningkatan dari siklus 2 ke siklus 3 sebesar 2,85% .

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Rambipuji Tahun Ajaran 2015/2016 maka peneliti memberikan saran sebagai berikut.

- 1) Bagi pendidik sejarah, sebaiknya menggunakan model pembelajaran Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* sebagai salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah di sekolah.
- 2) Bagi lembaga pendidikan, hasil dari 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 model pembelajaran Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi lain dalam ruang lingkup yang luas dalam waktu yang lama.

Lampiran A

Matriks Penelitian

JUDUL	PERMASALAHAN	KATA KUNCI	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS TINDAKAN
Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Melalui Penerapan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> Kelas XI Ips SMA Negeri Rambipuji Jember Tahun Ajaran 2015/2016	1. Apakah penerapan model pembelajaran <i>creative problem solving</i> dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Rambipuji Jember tahun ajaran 2015/2016? 2. Apakah penerapan model pembelajaran <i>creative problem solving</i> dapat meningkatkan hasil	1. Model pembelajaran <i>creative problem solving</i> 2. Kreativitas 3. Hasil Belajar	1. Indikator Kreativitas dalam penelitian ini yaitu : 1. selalu ingin tahu 2. kemampuan mencari jawaban 3. kemampuan menemukan gagasan baru 4. kemampuan bertanya 5. orisinil dalam ungkapan gagasan dan	1. Observasi : Mengamati kegiatan pendidik selama proses pembelajaran, sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran <i>creative problem solving</i> 2. Tes : tertulis 3. Dokumentasi : RPP pendidik, daftar peserta didik, daftar nilai, dan situasi serta	1. Jenis Penelitian : Penelitian Tindakan Kelas 2. Setting Penelitian : Kelas XI IPS 3 SMAN Rambipuji 3. Metode Pengumpulan Data : Observasi, Tes, Wawancara, dan Dokumentasi 4. Analisis Data : Rumus yang digunakan dalam peningkatan hasil belajar : a) Peningkatan hasil belajar : Rumus peningkatan hasil belajar : $\frac{Y1-Y}{Y} \times 100\%$ Y1 : Nilai setelah dilakukan tindakan	1. Penerapan model pembelajaran <i>creative problem solving</i> dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran sejarah pada peserta didik kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Rambipuji Jember tahun ajaran 2015/2016. 2. Penerapan model pembelajaran <i>creative problem solving</i> dapat meningkatkan hasil pembelajaran sejarah pada peserta didik kelas XI IPS 3 di

<p>belajar peserta didik kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Rambipuji Jember tahun ajaran 2015/2016?</p>	<p>dalam pemecahan masalah</p> <p>2. Hasil belajar :</p> <p>a. Ranah kognitif: Menganalisis (C4)</p>	<p>kondisi peserta didik</p> <p>4. Wawancara : pada pendidik dan peserta didik mengenai model pembelajaran sejarah, kondisi serta situasi saat pembelajaran berlangsung</p> <p>5. Responden : Kepala Sekolah, TU, pendidik sejarah peminatan, wali kelas, bagian kurikulum dan peserta didik</p>	<p>Y : Nilai sebelum dilakukan tindakan</p> <p>b) Untuk mengetahui kemampuan kreativitas peserta didik menggunakan rumus :</p> $SA = \frac{SP}{\sum SM} \times 100\%$ <p>Keterangan:</p> <p>SA = Skor akhir</p> <p>$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh</p> <p>$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh</p>	<p>SMA Negeri 1 Rambipuji Jember tahun ajaran 2015/2016</p>
--	--	--	--	---

LAMPIRAN B. Pedoman Penelitian**PEDOMAN PENELITIAN**

1. Pedoman Observasi

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

2. Pedoman studi dokumentasi

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

3. Pedoman wawancara

No.	Data yang diperoleh	Sumber Data
1)	Model yang sering digunakan pendidik dalam pembelajaran sejarah	Pendidik
2)	Kesulitan yang dihadapi peserta didik selama proses pembelajaran	Pendidik
3)	Tanggapan pendidik tentang pembelajaran sejarah dengan menggunakan model <i>creative problem solving</i>	Pendidik
4)	Tanggapan peserta didik tentang pembelajaran sejarah dengan menggunakan model <i>creative problem solving</i>	Salah satu peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri Rambipuji
5)	Kesulitan yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran menggunakan model <i>creative problem solving</i>	Salah satu peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri Rambipuji

4. Pedoman Tes

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

Lampiran C. Lembar Wawancara

C. 1 Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan

Tujuan : untuk mengetahui model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang biasa digunakan oleh pendidik, kendala yang dihadapi peserta didik serta peningkatan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Bentuk : Wawancara bebas terpimpin

Nama pendidik : Drs. Wasito Wahyudi

Pedoman wawancara awal

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

C. 2 Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan

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

Bentuk : Wawancara bebas terpimpin

Nama peserta didik : Danny Riskianto Takar Bessy (Kelas XI IPS 3)

Pedoman wawancara awal

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

C. 3 Wawancara Pendidik Setelah Tindakan

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan pendidik tentang penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran sejarah dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar.

Bentuk : Wawancara terbuka

Nama pendidik : Drs. Wasito Wahyudi

Pedoman wawancara awal

1. Bagaimana pendapat Bapak mengenai penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran sejarah?
2. Menurut Bapak, apakah peserta didik memiliki rasa antusiasme terhadap berdiskusi yang diberikan?
3. Menurut Bapak, apakah peserta didik mampu menerima materi yang telah disampaikan tadi?
4. Menurut Bapak, apakah peserta didik mampu menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan?
5. Menurut Bapak, apakah peserta didik mampu mengajukan pertanyaan setelah penyampaian materi pembelajaran?

6. Menurut Bapak, apakah peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik?
7. Menurut Bapak, apakah peserta didik mampu menyimpulkan materi di akhir pembelajaran?
8. Menurut Bapak, apakah peserta didik mampu berinteraksi dan bekerja sama secara kolaboratif dengan teman sejawatnya selama proses diskusi dan menyelesaikan permasalahan?
9. Berdasarkan pengamatan Bapak selama proses pembelajaran berlangsung apakah semua peserta didik tertarik dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran sejarah?

C. 4 Wawancara Peserta Didik Setelah Tindakan

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan peserta didik tentang model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar.

Bentuk : Wawancara bebas

Nama peserta didik : Danny Riskianto Takar Bessy (Kelas XI IPS 3)

Pedoman wawancara awal

1. Apakah Anda suka dengan mata pelajaran Sejarah?
2. Bagaimana perasaan Anda setelah mengikuti proses pembelajaran yang baru saja berlangsung?
3. Berikan alasan Anda mengenai jawaban di atas!
4. Apakah Anda mengalami kesulitan atau kendala dalam mengikuti proses pembelajaran yang baru saja berlangsung?

5. Apakah dengan media yang baru digunakan pendidik, Anda menjadi lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran?
6. Apakah dengan media yang baru digunakan pendidik, Anda menjadi lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan?
7. Apakah penerapan media pembelajaran yang baru digunakan pendidik mampu meningkatkan aktivitas saat pembelajaran berlangsung?
8. Apakah penerapan media pembelajaran yang baru digunakan pendidik mampu mengajak peserta didik bekerja sama secara kolaboratif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan?
9. Apakah Anda memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran sejarah setelah menerapkan media peta tematik?

C.5 Hasil Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan

Peneliti :Model pembelajaran apa yang biasanya Bapak gunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran?

Pendidik :Biasanya saya memakai model ceramah, tanya jawab, penugasan dan juga mengerjakan LKS.

Peneliti terapkan? :Apakah peserta didik senang dengan pembelajaran yang Bapak

Pendidik :Peserta didik cenderung senang dengan model saya itu.

Peneliti :Apakah dalam mengajar bapak juga menggunakan media pembelajaran?

Pendidik :Kadang-kadang saya juga membuat Peta konsep untuk menjelaskan materi dikelas.

- Peneliti : Bagaimana aktivitas dan hasil belajar peserta didik saat proses pembelajaran sejarah dikelas?
- Pendidik : Ya sebagian saja yang aktif di dalam kelas.
- Peneliti : Apakah Bapak pernah menerapkan pembelajaran yang menuntut peserta didik mengasah kreativitasnya?
- Pendidik : Ya dengan berdiskusi kelompok dan penugasan saja.
- Peneliti : Bagaimanakah kemampuan peserta didik pada saat diberikan tugas mandiri atau kelompok?
- Pendidik : Ya ada sebagian peserta didik ada yang bisa dan ada sebagian yang harus dituntun untuk mengerjakan tugasnya.
- Peneliti : Apakah peserta didik mampu bekerja sama secara kolaboratif?
- Pendidik pasif. : Ya ada yang aktif bekerja sama ada juga peserta didik yang cenderung pasif.
- Peneliti : Apakah peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh Ibu pada saat proses pembelajaran berlangsung
- Pendidik : Saat saya bertanya seringkali mereka tidak bisa menjawab karena malu untuk menjawab.
- Peneliti : Apakah peserta didik mampu berinteraksi dengan teman sebaya?
- Pendidik : Kebiasaan mereka saat presentasi tidak begitu fokus karena teman-temannya suka ramai sendiri.

C.6 Hasil Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan

- Peneliti : Apakah anda suka dengan mata pelajaran sejarah?
- Peserta didik : Kurang menyukai saya.
- Peneliti : Bagaimana hasil belajar anda pada mata pelajaran sejarah?
- Peserta didik : Ulangan kemarin saya remidi.

Peneliti : Apa saja Aktivitas yang dilakukan pendidik dalam mengajar dikelas?

Peserta didik : Menjelaskan materi, memberi latihan soal, dan mengerjakan LKS.

Peneliti : Apakah pendidik mata pelajaran sejarah pernah melakukan pembelajaran yang mengasah kreativitas?

Peserta didik : Belum pernah, kadang diskusi kelompok.

Peneliti : Apakah anda memiliki banyak gagasan atau ide terhadap tugas yang diberikan oleh pendidik?

Peserta didik : Tidak begitu banyak.

Peneliti : Apakah anda tepat waktu di dalam mengerjakan tugas dalam waktu yang telah ditetapkan oleh pendidik?

Peserta didik : Iya tetapi hasilnya kurang maksimal .

Peneliti : Apakah anda memiliki semangat dalam pembelajaran sejarah berikan oleh pendidik?

Peserta didik : Lumayan mas, tapi sering kali saya mengantuk dan bosan terhadap pembelajaran sejarah karena banyak menghafal.

Peneliti : Apakah anda mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik pada saat pembelajaran berlangsung?

Peserta didik : Tergantung soalnya kalau soalnya mudah saya mungkin bisa.

Peneliti : Apakah anda ikut berpartisipasi pada saat menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh pendidik?

Peserta didik : Ya, karena tugas kelompok harus dikerjakan secara bersama meski masih ada sebagian teman yang tidak kompak

C.7 Hasil Wawancara Pendidik Setelah Tindakan

- Peneliti : Bagaimana pendapat Bapak mengenai model pembelajaran *Creative Problem Solving*?
- Pendidik : Bisa membantu anak-anak di dalam mempelajari sejarah
- Peneliti : Apakah menurut Bapak peserta didik memiliki semangat terhadap tugas yang diberikan?
- Pendidik : Mereka lebih antusias dan semangat dalam penyelesaian tugas yang hasilnya lumayan baik dan mereka selesaikan tepat waktu.
- Peneliti : Apakah menurut Bapak peserta didik mampu menerima materi yang telah disampaikan tadi?
- Pendidik : Ya mereka bisa menerima materi sejarah yang anak-anak pelajari tadi.
- Peneliti : Apakah menurut Ibu peserta didik mampu menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan?
- Pendidik : Ya mereka telah menyelesaikan tugas tepat pada waktu yang telah ditentukan.
- Peneliti : Apakah menurut Bapak peserta didik mampu mengajukan pertanyaan?
- Pendidik : Peserta didik sekarang lebih berani mengemukakan pertanyaannya, meski ada sebagian yang masih belum berani.
- Peneliti : Apakah menurut Bapak peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan?
- Pendidik : Ya sebagian sudah mampu menjawab walaupun masih belum tepat.
- Peneliti : Apakah menurut Bapak peserta didik mampu menyimpulkan pembelajaran pada akhir pembelajaran ?
- Pendidik : Mereka sudah mulai mampu menyimpulkan hasil pembelajaran yang mereka dapatkan
- Peneliti : Apakah menurut Bapak peserta didik mampu berinteraksi dan bekerja secara kolaboratif dengan teman sebaya selama proses diskusi?
- Pendidik : Ya mereka sudah bisa berinteraksi dan bekerja sama walaupun ada yang masih ramai sendiri .

Digital Repository Universitas Jember

Peneliti :Berdasarkan pengamatan yang Ibu lakukan selama proses pembelajaran berlangsung apakah semua peserta didik tertarik dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*

Pendidik :Baik, pembelajaran dengan model ini mampu memberikan kesempatan didik untuk memecahkan permasalahan dalam bentuk produk yang dapat mengasah kreativitasnya terutama.





C.8 Hasil Wawancara Peserta Didik Setelah Tindakan

Peneliti :Apakah anda suka dengan mata pelajaran sejarah?

Peserta didik :Ya saya suka dengan sejarah

Peneliti :Bagaimana perasaan anda setelah mengikuti pelajaran yang baru saja

Peserta didik :Senang dan mudah di mengerti

Peneliti :Berikan alasan dengan pendapat anda tersebut?

Peserta didik :Karena bisa belajar bertukar pikiran dengan teman dalam menyelesaikan tugas.

Peneliti :Apakah anda mengalami kesulitan atau kendala dalam mengikuti pelajaran yang baru saja berlangsung?

Peserta didik :Pada umumnya saya lebih bisa untuk mengerti.

Peneliti :Apakah dengan metode pembelajaran yang baru digunakan pendidik anda menjadi lebih mudah mengingat materi pembelajaran?

Peserta didik :Ya lumayan mas lebih mudah mengingat materi sejarah.

Peneliti :Apakah dengan metode yang baru digunakan pendidik anda menjadi lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam memahami materi pembelajaran?

Peserta didik : Ya mas lumayan.

Peneliti :Apakah dengan metode yang baru digunakan pendidik anda mampu untuk mengasah kreativitas saat pembelajaran berlangsung?

Peserta didik : Ya mas, meski ada teman yang tidak kompak dalam bekerja kelompok tapi saya dan teman-teman yang lain masih bisa mengatasinya

Peneliti :Bagaimana minat anda terhadap pembelajaran sejarah setelah penggunaan model *pembelajaran Creative Problem Solving* ?

Peserta didik :Sangat menyukai dan berminat, saya lebih semangat dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan bu guru. Karena dengan ini saya dan teman-teman lainnya tidak merasa bosan terhadap pelajaran sejarah.

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

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS PRA SIKLUS PESERTA DIDIK
SMA NEGERI RAMBIPUJI KELAS XI IPS 3 (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	Abdul azis		√			2		√			2			√		3			√		3		√			2	12	60
2	Achmad dian sugianto			√		3		√			2		√			2		√			2			√		3	12	60
3	Andi yulianto		√			2		√			2	√			1		√			2		√			2	9	45	
4	Fauziah vina yulianti	√				1	√				1		√			2			√		3	√			1	8	40	
5	Febri indra kurniawan			√		3		√			2		√			3		√			2		√		2	12	60	
6	Febri prastiyo			√		3		√			2		√			2			√		3		√		2	12	60	
7	Fitriyanti sogen		√			2			√		3			√		3		√			2			√	3	13	65	
8	Gilang dwi febrian		√			2		√			2		√			3	√			1		√		2	10	50		
9	Haris ikhwan ryan syah		√			2	√				1	√			1		√			2		√		2	8	40		
10	Husni sufaat			√		3		√			2	√			1	√			1		√		2	9	45			
11	Ibnu mubarok		√			2	√				1		√			2		√		2		√		2	9	45		
12	Ika rizqi ridho umamah		√			2		√			2			√		3		√		2		√		2	11	55		
13	Indah syafitri indrianingsih		√			2		√			2		√			2	√			1		√		2	9	45		
14	Julita firda maulina	√				1			√		3		√			2			√		3		√		2	11	55	
15	Kevin januar nurdiansyah		√			2		√			2		√			2		√		2		√		2	10	50		
16	M. Andika akasa		√			2		√			2	√			1	√			1		√		2	8	40			
17	M. Handika hadi		√			2			√		3	√			1		√		2		√		2	10	50			
18	Mahardika privnanda sansa		√			2		√			2		√			2		√		2		√		2	10	50		
19	Mohammad zainul ridwan			√		3			√		3		√			2			√		3		√		2	13	65	
20	Muhamad fadil sobirin		√			2		√			2		√			2	√			1		√		2	9	45		
21	Muhammad sarifudin			√		3		√			2			√		3			√		3			√	2	13	65	

22	Novia kartika p		√	3		√	3		√	3	√		2	√		1	12	60	
23	Nur halimah		√	2		√	2		√	2	√		2	√		2	10	60	
24	Nur indah safitri		√	2		√	2		√	2		√	3	√		2	11	55	
25	Oktarina dwi pangestu		√	2		√	3		√	2	√		2	√		2	11	55	
26	Riyos rama habibi		√	2		√	2	√		1		√	3		√	3	11	55	
27	Rodhiatus sufi asrotin		√	2		√	2		√	2	√		2	√		2	10	50	
28	Sabrina aufa nabila		√	2	√		1		√	2	√		1	√		2	8	40	
29	Silvi duwi haryani		√	3		√	3	√		2	√		3	√		2	13	65	
30	Siti maimuna		√	2		√	2	√		1	√		2		√	3	10	50	
31	Siti Sholeha		√	3		√	3		√	2		√	3	√		2	13	65	
32	Uswatun Hasanah		√	3		√	2		√	2		√	3	√		2	12	60	
33	Wahyunita		√	2		√	2		√	2	√		2	√		2	10	50	
34	Wiwin Winarsih		√	2		√	2	√		1	√		2	√		1	8	40	
35	Zulfa Maulidia		√	3		√	2		√	2	√		2		√	3	12	60	
Skor masing-masing indikator		79			74			69			75			72			369		
Persentase masing-masing indikator		56,42%			52,85%			49,28%			53,57%			51,42%			52,71%		

*Adaptasi dari pendapat Ennis (1995)

Keterangan Indikator Kreativitas Peserta didik:

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 = Orisinil dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah

Rentang:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup
1 = Kurang Baik

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

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

Persentase	Kategori
$90\% < SA \leq 100\%$	Amat Baik
$80\% < SA \leq 90\%$	Baik
$70\% < SA \leq 80\%$	Cukup
$\leq 70\%$	Kurang

(Sumber: Kemendikbud, 2014:93)

Jumlah Persentase Kreativitas Peserta Didik Pra Siklus

1. rasa ingin tahu yang luas dan mendalam = 56,42%

Skor 1 = 2 peserta didik

Skor 2 = 22 peserta didik

Skor 3 = 11 peserta didik

Skor 4 = 0 peserta didik

2. sering mengajukan pertanyaan yang baik = 52,85 %

Skor 1 = 4 peserta didik

Skor 2 = 23 peserta didik

Skor 3 = 8 peserta didik

Skor 4 = 0 peserta didik

3. memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah = 49,28 %

Skor 1 = 9 peserta didik

Skor 2 = 19 peserta didik

Skor 3 = 7 peserta didik

Skor 4 = 0 peserta didik

4. bebas dalam menyatakan pendapat = 53,57 %

Skor 1 = 7 peserta didik

Skor 2 = 18 peserta didik

Skor 3 = 10 peserta didik

Skor 4 = 0 peserta didik

5. Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah = 51,42%

Skor 1 = 3 peserta didik

Skor 2 = 26 peserta didik

Skor 3 = 6 peserta didik

Skor 4 = 0 peserta didik

Lampiran E. Hasil Belajar Peserta Didik XI IPS 3 Pra Siklus

KKM: 75

No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	Abdul azis	L	75	√	
2	Achmad dian sugianto	L	76	√	
3	Andi yulianto	L	65		√
4	Fauziah vina yulianti	P	49		√
5	Febri indra kurniawan	L	60		√
6	Febri prastiyo	L	75	√	
7	Fitriyanti sogen	P	75	√	
8	Gilang dwi febrin	L	58		√
9	Haris ikhwan ryan syah	L	43		√
10	Husni sufaat	L	45		√
11	Ibnu mubarok	L	50		√
12	Ika rizqi ridho umamah	P	75	√	
13	Indah syafitri indrianingsih	P	57		√
14	Julita firda maulina	P	65		√
15	Kevin januar nurdiansyah	L	75	√	
16	M. Andika akasa	L	73		√
17	M. Handika hadi	L	79	√	
18	Mahardika privnanda sansa	L	80	√	
19	Mohammad zainul ridwan	L	78	√	
20	Muhamad fadil sobirin	L	70		√
21	Muhammad sarifudin	L	87	√	
22	Novia kartika p	P	80	√	
23	Nur halimah	P	80	√	
24	Nur indah safitri	P	85	√	
25	Oktarina dwi pangestu	P	73		√
26	Riyos rama habibi	L	75	√	
27	Rodhiatus sufi asrotin	P	67		√
28	Sabrina aufa nabila	P	78	√	
29	Silvi duwi haryani	P	80	√	
30	Siti maimuna	P	67		√
31	Siti Sholeha	P	79	√	
32	Uswatun Hasanah	P	78	√	
33	Wahyunita	P	69		√
34	Wiwin Winarsih	P	65		√
35	Zulfa Maulidia	P	70		√
Jumlah			2456	18	17
Rata-rata			70,17		

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai rata-rata kelas} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \\
 &= \frac{2456}{35} \\
 &= 70,17
 \end{aligned}$$

Ketuntasan klasikal:

$$\begin{aligned}\text{Persentase ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\% \\ &= \frac{18}{35} \times 100\% \\ &= 51,42\%\end{aligned}$$



Lampiran F. Lembar Observasi

F. 1 Lampiran Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran. Berilah tanda (√) jika pendidik melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah berikut:

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

Jember, 30 Maret 2016

Observer

Keterangan indikator kreativitas peserta didik:

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 = orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah

Rentang:

4 = Sangat Kreatif

3 = Kreatif

2 = Cukup Kreatif

1 = Kurang Kreatif

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

Keterangan:

SA = Skor Akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Kriteria kreativitas peserta didik adalah:

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

Sumber: Kemendikbud (2014:93)

Lampiran G. Silabus

SILABUS

Program : Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata Pelajaran : Sejarah

Kelas/Semester : X1/2

Standar Kompetensi : 2. Menganalisis Perkembangan bangsa Indonesia sejak masuknya pengaruh Barat sampai dengan Pendudukan Jepang

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar/Bahan/ Alat
				Teknik	Bentuk	Contoh		
2.2. Menganalisis Hubungan antara Perkembangan Paham-paham Baru dan Transformasi Sosial dengan Pergerakan Kebangsaan	Kesadaran Kebangsaan di Asia dan Afrika <ul style="list-style-type: none"> Faham liberalisme, sosialisme, nasionalisme, pan-islamisme, dan demokrasi serta kesadaran nasionalisme di Asia dan Afrika 	<ul style="list-style-type: none"> Mencari artikel di perpustakaan dan internet mengenai faham liberalisme, sosialisme, nasionalisme, pan-islamisme, dan demokrasi serta kesadaran berbangsa di Asia dan Afrika 	<ul style="list-style-type: none"> Menghubungkan faham liberalisme, sosialisme, nasionalisme, pan-islamisme, dan demokrasi dengan munculnya ideologi nasionalisme di Asia, Afrika, dan kesadaran kebangsaan Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> Uraian Analitis 	<ul style="list-style-type: none"> Baca lebih banyak sumber buku dan artikel mengenai faham-faham yang telah diuraikan sebelumnya! Lalu, berilah pendapat Anda tentang masing-masing kebaikan dan kelemahan setiap faham dalam bentuk uraian analitis! (Aktivitas 176) 	3x45 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku sumber Sejarah SMA – ESIS (hal 171 – 190) Peta konsep Power point OHP/Slide Buku penunjang Internet

<ul style="list-style-type: none"> Pergerakan kebangsaan di Asia dan Afrika 	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan pergerakan kebangsaan di Asia dan Afrika 	<ul style="list-style-type: none"> Mendesripsikan pergerakan kebangsaan di Asia dan Afrika <ol style="list-style-type: none"> Filipina Malaysia Vietnam India Mesir 	<ul style="list-style-type: none"> Unjuk Kerja 	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi Jigsaw 	<ul style="list-style-type: none"> Diskusikanlah pergerakan kebangsaan di Asia dan Afrika! 	<p>3x45 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> Buku sumber Sejarah SMA – ESIS (hal 171 – 190) Peta konsep Power point OHP/Slide Buku penunjang Internet
<ul style="list-style-type: none"> Kehidupan kekotaan dan munculnya pergerakan kebangsaan Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Menghubungkan kehidupan kekotaan dengan munculnya pergerakan kebangsaan Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Menghubungkan kehidupan kekotaan dengan munculnya pergerakan kebangsaan Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis 	<ul style="list-style-type: none"> Pilihan Ganda Uraian 	<ul style="list-style-type: none"> Faham sosialisme masuk ke Indonesia melalui perantara ... <ol style="list-style-type: none"> Soebandrio d. Semaun Tan Malaka e. D.N. Aidit Sneevliet (Evaluasi hal 187 – 190) Sebutkan faktor-faktor yang membuat lahirnya gerakan pemuda di Indonesia! (Evaluasi hal 190) 	<p>1x45 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> Buku sumber Sejarah SMA – ESIS (hal 171 – 190) Peta konsep Power point OHP/Slide Buku penunjang Internet

<ul style="list-style-type: none"> Latar belakang lahirnya nasionalisme di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan latar belakang tumbuh dan berkembangnya nasionalisme di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi perkembangan politik kolonial Belanda Mengidentifikasi latar belakang tumbuh dan berkembangnya nasionalisme di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Unjuk Kerja Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi Uraian Analitis 	<ul style="list-style-type: none"> Diskusikanlah pengaruh sistem tanam paksa, politik etis, perkembangan media komunikasi-transportasi, dan nasionalisme di Asia-Afrika bagi perkembangan nasionalisme di Indonesia! (Aktivitas hal 196) Buatlah uraian analitis berdasarkan hasil diskusi! (Aktivitas hal 196) 	<p>3x45 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> Buku sumber Sejarah SMA – ESIS (hal 191 – 228) Peta konsep Power point OHP/Slide Buku penunjang Internet
<ul style="list-style-type: none"> Transformasi etnik dan berkembangnya identitas kebangsaan Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan proses terbentuknya transformasi etnik dan berkembangnya identitas kebangsaan Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskrripsikan proses terbentuknya transformasi etnik dan berkembangnya identitas kebangsaan Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Unjuk Kerja Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi Uraian Analitis 	<ul style="list-style-type: none"> Diskusikanlah pengertian nasionalisme dan peranannya dalam masyarakat sekarang! (Aktivitas hal 200) Buatlah uraian analitis berdasarkan hasil diskusi! (Aktivitas hal 200) 	<p>3x45 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> Buku sumber Sejarah SMA – ESIS (hal 191 – 228) Peta konsep Power point OHP/Slide Buku penunjang Internet

<ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Unjuk Kerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi Jigsaw 	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusikanlah perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia! 	<p>3x45 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku sumber Sejarah SMA – ESIS (hal 191 – 228) • Peta konsep • Power point • OHP/Slide • Buku penunjang • Internet
<ul style="list-style-type: none"> • Peristiwa-peristiwa penting yang mengakibatkan munculnya kebijakan keras pemerintah Hindia Belanda terhadap pergerakan kebangsaan Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi beberapa peristiwa penting yang mengakibatkan munculnya kebijakan keras pemerintah Hindia Belanda terhadap pergerakan kebangsaan Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi beberapa peristiwa penting yang mengakibatkan munculnya kebijakan keras pemerintah Hindia Belanda terhadap pergerakan kebangsaan Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis 	<ul style="list-style-type: none"> • Pilihan Ganda • Uraian 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketua Partai Nasional Indonesia adalah ... <ol style="list-style-type: none"> a. Soekarno b. Muso c. Dewi Sartika (Evaluasi hal 226 – 228) d. Husni Thamrin e. Budiarto • Jelaskan latar belakang didirikannya GAPI! (Evaluasi hal 228) 	<p>1x45 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku sumber Sejarah SMA – ESIS (hal 191 – 228) • Peta konsep • Power point • OHP/Slide • Buku penunjang • Internet

SILABUS

Program : Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata Pelajaran : Sejarah

Kelas/Semester : X1/2

Standar Kompetensi : 2. Menganalisis Perkembangan bangsa Indonesia sejak masuknya pengaruh Barat sampai dengan Pendudukan Jepang

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar/Bahan/ Alat
				Teknik	Bentuk	Contoh		
2.3. Menganalisis Proses Interaksi Indonesia-Jepang dan Dampak Pendudukan Militer Jepang terhadap Kehidupan Masyarakat dIndonesia	Pendudukan Jepang atas Indonesia <ul style="list-style-type: none"> Latar belakang Jepang menguasai Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Menonton film <i>The Last Samurai</i> tentang Restorasi Meiji Jepang atau membaca berbagai literatur mengenai Restorasi Meiji 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan latar belakang Jepang menguasai Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> Uraian Analitis 	<ul style="list-style-type: none"> Carilah dan tontonlah film <i>The Last Samurai</i> yang dibintangi oleh Tom Cruise! Kaitkan dan analisislah cerita dalam film tersebut dengan Restorasi Meiji pada abad ke-19! Buatlah tulisan berbentuk analisis tentang nilai-nilai dari peristiwa Restorasi Meiji dan kemunculan Jepang sebagai bangsa penjajah didukung oleh berakhirnya kekuasaan para samura dan digantikan oleh para Shogun? (Analitika 244) 	2x45 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku sumber Sejarah SMA – ESIS (hal 229 – 248) Peta konsep Power point OHP/Slide Buku penunjang Internet

<ul style="list-style-type: none"> • Zaman pendudukan Jepang di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan zaman pendudukan Jepang di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan pemerintahan Jepang di Indonesia pada awal dan akhir masa pendudukan • Mendeskripsikan dampak kebijakan politik, ekonomi, sosial, dan budaya pemerintah pendudukan Jepang terhadap kehidupan masyarakat di berbagai daerah 	<ul style="list-style-type: none"> • Portofolio • Tes Tertulis 	<ul style="list-style-type: none"> • Karya Tulis dan Gambar • Pilihan Ganda • Uraian 	<ul style="list-style-type: none"> • Buatlah atau carilah sebuah gambar yang menceritakan tentang kekejaman pendudukan Jepang di Indonesia! Lalu, buatlah sebuah karya tulis mengenai opini dan pandanganmu tentang kekejaman kolonialisme Jepang! (Aktivitas 244) • Pemberontakan terhadap Jepang yang dilakukan di Aceh dipimpin oleh ... <ol style="list-style-type: none"> Tengku Abdul Jalil H. Madriyan Zaenal Mustofa Teuku Hamid Supriyadi (Evaluasi hal 245 – 248) • Adakah pemberontakan pada masa pendudukan Jepang? Uraikan! (Evaluasi hal 247) 	<p>3x45 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku sumber Sejarah SMA – ESIS (hal 229 – 248) • Peta konsep • Power point • OHP/Slide • Buku penunjang • Internet
--	--	---	--	---	--	-------------------	---

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulgani, R. 1965 . *Sosialisme Indonesia*. Surabaya : Grip
- Amrullah, T. R. 2009. *Peningkatan Hasil Belajar Sejarah melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik Group Investigation pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Maesan Kabupaten Bondowoso Semester Genap Tahun Ajaran 2008/2009*. Jember: FKIP Universitas Jember (Skripsi tidak diterbitkan).
- Ali, HM. 1992. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara
- Anderson, dkk. 2010. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- BSNP. 2006. *Model Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran IPS SMP/MTs*. Jakarta: Depdiknas.
- Degeng, I.N.S. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variable*. Jakarta: Depdikbud-Dikti LPTK.
- Depdiknas. 2004. *Pedoman Pembuatan Hasil Belajar*: Jakarta: Depdiknas Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Depdiknas. 2004. *Pedoman Pembuatan Hasil Belajar*: Jakarta: Depdiknas Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Eggen, Paul dan Kauchak Don. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berfikir Edisi Keenam*. Jakarta:PT Indeks.
- Eka Rahma Auliya Sari. 2010. Penerapan model pembelajaran creative problem solving untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ips siswa kelas VIII SMPN 10 Malang. Malang (Skripsi tidak diterbitkan)
- Haryati. 2010. Penerapan model pembelajaran problem solving sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas vii mata pelajaran ips terpadu smp negeri 2 jatiyoso tahun ajaran 2009/2010. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret (Skripsi tidak diterbitkan).
- Hamalik, O. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. 2011. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Putaka Pelajar.
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Kartodirdjo, S. 1993. *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum
- Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 SMA/MA dan SMA/MAK Sejarah Indonesia*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kochhar, S. K. 2008. *Teaching of history*. Jakarta: Grasindo.
- Kochhar, S. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Bentang.

- Mappa, Balessman. 1994. *Teori Belajar Orang dewasa*. Jalarta: Depdikbud.
- Martanto, Siswo Dwi. 2009. *Pembelajaran sejarah: Masalah dan Solusinya*
<http://martanto.bloggaul.com> (diakses pada 11 Desember 2014)
- Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Purwanto, N. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Permendiknas. 2007. *Standar Proses*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- 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 Bangsaanya*. Jakarta: Proyek Pembangunan Guru Sekolah Menengah Depdiknas.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tilaar, Paat, & Paat. 2011. *Pedagogik Kritis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Torrance, E. 1965. *Teaching for Creativity*. Fronties of Creativity Research
- Tyas, Y. F. 2012. *Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) pada Pokok Bahasan Teorema Pythagoras Kelas VIII E SMP N 1Balung Semester Ganjil Tahun Ajaran 2011/2012*. Jember: FKIP Universitas Jember (Skripsi tidak diterbitkan).
- Uno, H. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, H ,dkk . 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.

**RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMA Negeri Rambipuji
Mata Pelajaran : Sejarah
Kelas/Semester : XI IPS 3/II
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit
Siklus ke- : 1 (satu)

A. Standar Kompetensi

2. Menganalisis perkembangan bangsa Indonesia sejak masuknya pengaruh Barat sampai dengan Pendudukan Jepang

B. Kompetensi Dasar

- 2.3 Menganalisis proses interaksi Indonesia-Jepang dan dampak pendudukan militer Jepang terhadap kehidupan masyarakat di Indonesia

C. Indikator

1. Menjelaskan latar belakang Jepang menguasai Indonesia

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan berdiskusi peserta didik kelas XI diharapkan dapat menganalisis jalur kedatangan bangsa Jepang ke Indonesia
2. Dengan berdiskusi peserta didik kelas XI diharapkan dapat menganalisis latar belakang bangsa Jepang menguasai Indonesia
3. Dengan berdiskusi peserta didik kelas XI diharapkan dapat menganalisis tujuan bangsa Jepang menguasai Indonesia

E. Materi Pembelajaran

1. Jalur kedatangan bangsa Jepang ke Indonesia
2. Latar belakang masuknya Jepang ke Indonesia
3. Tujuan bangsa Jepang menguasai Indonesia

F. Metode Pembelajaran

Model : *Pembelajaran Creative Problem Solving*

Metode : Diskusi kelompok

G. Media, alat, dan sumber belajar

1. Gambar : Restorasi Meiji, pendudukan bangsa Jepang di Indonesia
2. Alat/Bahan : Laptop, LCD, Monitor
3. Sumber Belajar :
 - a. Buku Sejarah Kelas XI (Kemendikbud)
 - b. *White board*/papan flannel, Power Point
 - c. Sumber lain yang relevan

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Pendidik	Peserta Didik	
1. Pendahuluan	a. Membuka kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan salam; b. Menyiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses pembelajaran; c. Memberi motivasi belajar peserta didik dengan memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari; d. Bertanya jawab dengan peserta didik tentang materi minggu lalu sebagai apersepsi; e. Pendidik menyampaikan topik tentang latar belakang	a. Menjawab salam pada pendidik; b. Berdoa; c. Memperhatikan penjelasan pendidik.	10 menit

	<p>Jepang menguasai Indonesia;</p> <p>f. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran kepada peserta didik;</p> <p>g. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus;</p> <p>h. Membagi peserta didik menjadi 6 kelompok.</p>		
2. Kegiatan Inti	<p>Fase Eksplorasi/Pendahuluan :</p> <p>a. Menggali pengetahuan awal peserta didik dengan materi awal kedatangan dan latar belakang Jepang menguasai Indonesia;</p> <p>b. Menerima sementara pengetahuan peserta didik mengenai awal kedatangan dan latar belakang Jepang menguasai Indonesia;</p> <p>c. Memberikan konsep yang benar apabila terjadi miskonsepsi.</p>	<p>a. Mengungkapkan pengetahuan awal yang telah dimiliki sebelumnya;</p> <p>b. Menerima sementara pendapat atau konsep dari peserta didik yang lain.</p>	65 menit
	<p>Fase Pemfokusan :</p> <p>a. Memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk melakukan diskusi;</p>	<p>a. Menerima tugas yang diberikan oleh pendidik;</p> <p>b. Peserta didik bersama</p>	

	<p>b. Meminta peserta didik dalam masing-masing kelompok untuk berdiskusi.</p>	<p>anggota kelompoknya melakukan diskusi; c. Mengajukan pertanyaan jika diskusi dirasa kurang jelas.</p>	
	<p>Fase Tantangan :</p> <p>a. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi;</p> <p>b. Meminta peserta didik untuk memperhatikan dan memberi tanggapan selama proses pembelajaran;</p> <p>c. Membahas permasalahan bersama peserta didik.</p>	<p>a. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi;</p> <p>b. Mengajukan pertanyaan dan pendapat.</p>	
	<p>Fase Penerapan :</p> <p>a. Memberikan latihan soal yang berkaitan dengan materi pendudukan Jepang atas Indonesia.</p>	<p>a. Mencatat soal-soal yang diberikan oleh pendidik.</p>	
3. Penutup	<p>a. Meminta peserta didik membuat kesimpulan secara umum tentang materi pembelajaran yaitu latar belakang Jepang menguasai Indonesia;</p> <p>b. Meminta peserta didik menemukan manfaat dari hasil pembelajaran yang</p>	<p>a. Membuat kesimpulan hasil diskusi;</p> <p>b. Melakukan tes bersama pendidik dengan materi yang telah dipelajari;</p> <p>c. Menerima umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;</p> <p>d. Berdoa dan menjawab</p>	

	<p>telah berlangsung;</p> <p>c. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;</p> <p>d. Mengevaluasi pelaksanaan diskusi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, misalnya dengan memberikan tes uraian “menganalisis latar belakang Jepang menduduki Indonesia”;</p> <p>e. Menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.</p>	<p>salam.</p>	
--	---	---------------	--



C = memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah

D = bebas dalam menyatakan pendapat

E = Orisinil dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah

Keterangan Skor:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

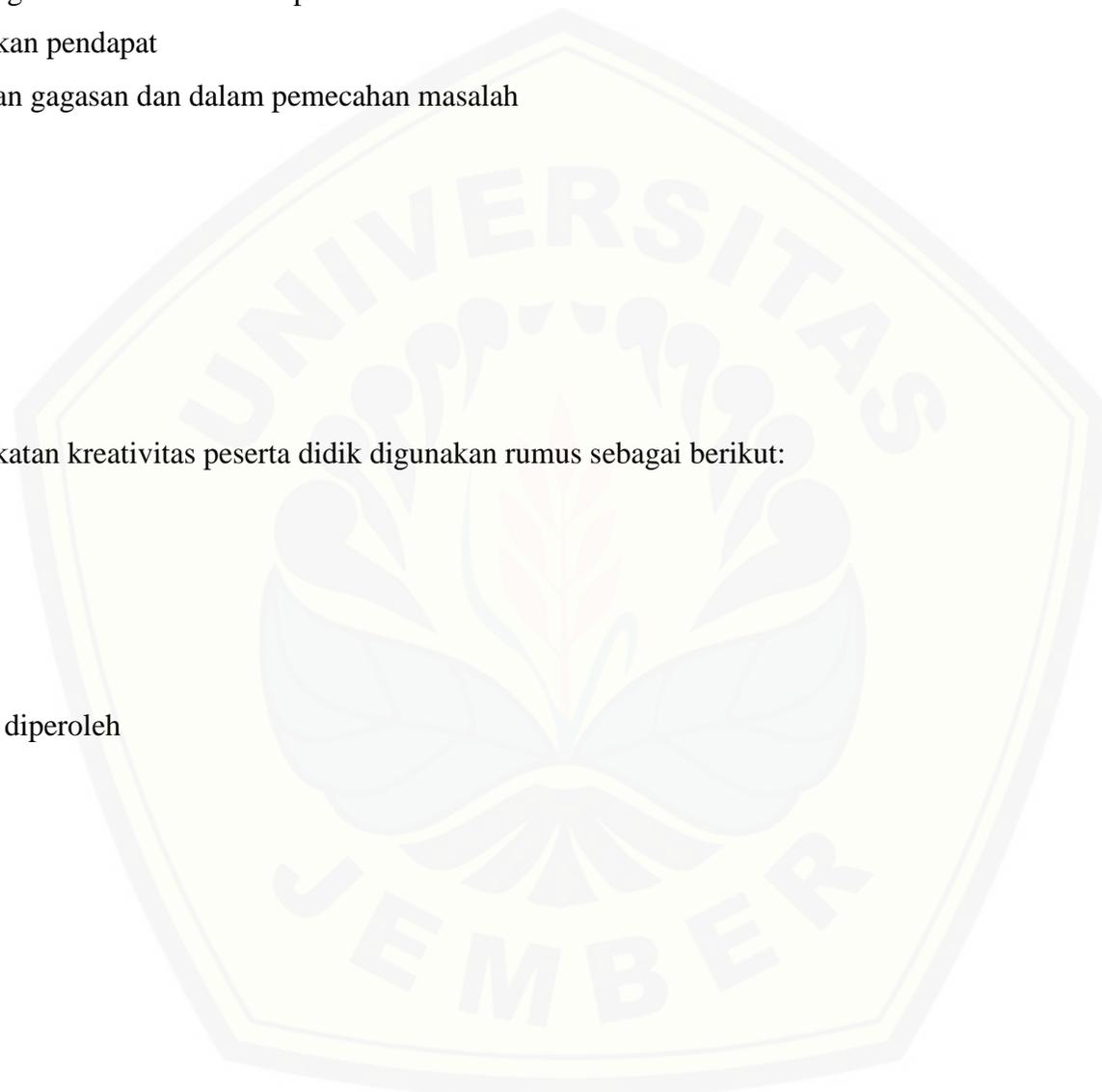
$$SA = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\%$$

Keterangan :

SA = Skor akhir

SP = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal yang diperoleh



2) Penilaian (laporan diskusi)

No	Nama Kelompok	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator penilaian laporan diskusi												Σ Skor setiap kelompok	Skor setiap kelompok (%)
		A				B				C					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															
4															
5															
Jumlah perolehan skor masing-masing indikator															
Persentase masing-masing indikator															

▪ **Keterangan:**

A = Tahap persiapan, terdiri dari indikator merencanakan dan merumuskan permasalahan

B = kelengkapan dan keruntutan penyajian materi

C = Tahap akhir, terdiri dari indikator penilaian laporan diskusi yaitu mengenai sistematika penulisan dan penggunaan sumber

▪ **Skor terentang antara 1 – 4**

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Amat Baik

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

Keterangan:

SA = Skor Akhir

ΣSP = Jumlah skor yang diperoleh

ΣSM = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

1. Sumber Pembelajaran

- Buku sumber Sejarah SMA XI
 - Mustopo, Habib, dkk, *Sejarah SMA Kelas XI Program IPS*, Jakarta: Yudhistira, Bab I
 - Abdullah, Taufik, 2001, *Nasionalisme dan Sejarah*, Bandung : Satya Historika
 - Djoened P., Marwati, et al. 1984, *Sejarah Nasional Indonesia*. Jakarta : Depdikbud
- *White board*/papan flanel
- Power point
- LCD
- Internet

Jember, Maret 2015

Guru Mata Pelajaran Sejarah

Peneliti,

Drs. Wasito Wahyudi

NIP. 19670720 2000 12 1002

Yayak Hidayat

NIM 110210302060

Lampiran 1

Materi Pembelajaran



Secara geografis negara Jepang terdiri dari pulau-pulau kecil di tengah-tengah laut yang luas sehingga merupakan wilayah terbuka yang sangat mudah untuk di terobos masuk oleh negara-negara lain. Keadaan tersebut menyadarkan bangsa Jepang bahwa Jepang harus menjadi negara yang kuat dalam industri maupun militer untuk melindungi kedaulatan maupun kepentingan negaranya. Untuk mencapai tujuan tersebut pada masa pemerintahan Kaisar Tenno Meiji di lakukan suatu perubahan yang di kenal Restorasi Meiji.

Menurut catatan sejarah, pada tahun 1868, Jepang mulai tumbuh dan berkembang menjadi negara modern. Hal itu terjadi tepatnya setelah Restorasi Meiji. Pada tahun 1867, Pangeran Matsuhito dinobatkan sebagai kaisar Jepang dan bergelar Meiji Tenno (1867-1912). Kaisar Meiji merupakan motor penggerak pembaruan negara Jepang dalam segala bidang. Pembaruan itu berhasil dengan sangat menakjubkan. Dalam melaksanakan pembaruan-pembaruan, agar setara dengan negara-negara barat pemerintahan Meiji memerlukan pengetahuan teknik Barat dengan melaksanakan kebijakan-kebijakan sebagai berikut :

1. Banyak ahli-ahli Barat didatangkan ke Jepang dengan gaji besar;
2. Teknologi yang diserap disesuaikan dengan kondisi atau keperluan bangsa Jepang;
3. Meletakkan dasar-dasar untuk pembangunan perindustrian modern;
4. Pemerintah dimodernisasi dengan mengambil model Barat abad ke-19;
5. Kementrian-kementerian dibentuk, misalnya: kementrian keuangan, kementrian angkatan darat, kementrian angkatan laut, dan kementrian pendidikan umum;
6. Sistem peradilan dan hukum yang modern mengikuti model Perancis dan Jerman;

7. Jepang menciptakan sistem perbankan, jaringan telegraf dan jalan kereta api mulai dibangun.

Proses pembaruan di Jepang telah berjalan dengan pesat dalam kurun waktu 10 tahun. Kesuksesan khususnya dalam bidang industri inilah yang mendorong Jepang menjadi negara imperialis, karena tuntutan mendasar untuk memenuhi kebutuhan akan bahan mentah dan pemasaran hasil industrinya. Faktor lain yang ikut mendorong Jepang menjalankan politik imperialisme adalah ajaran Hokho-Ichiu dalam Shintoisme yang mengajarkan tentang kesatuan keluarga umat manusia. Sebagai bangsa yang telah maju, Jepang mempunyai kewajiban untuk mempersatukan dan memajukan bangsa-bangsa di dunia.

Kedatangan Jepang di Indonesia

Pada tanggal 8 Maret 1942, Jenderal Tjarda van Starckenborgh Stachouwer (Gubernur Jenderal Belanda), Letnan Jenderal Ter Poorten (Panglima tentara Hindia Belanda), serta pejabat tinggi militer dan seorang penerjemah pergi ke Kalijati. Pihak Jepang menghadirkan Letnan Jenderal Imamura. Hasil dari pertemuan itu adalah Belanda menyerah tanpa syarat kepada Jepang. Dengan demikian, secara resmi masa penjajahan Belanda di Indonesia berakhir. Jepang berkuasa di Indonesia. Bukan kemerdekaan dan kesejahteraan yang didapat bangsa Indonesia. Situasi penjajahan tidak berubah. Hanya kini yang menjajah Indonesia adalah Jepang.

Jepang mengambil kekuasaan belanda di indonesia setelah panglima tertinggi di Jawa, Jendral Ter Poorteen menyerah kepada Jendral Imamura. Kemenangan jepang atas Belanda ke Indonesia di sambut rakyat dengan sukacita, rakyat Indonesia mengangganp Jepang berhasil membebaskan rakyat dari penjajah. Pada tanggal 7 maret 1942 pemerintah militer Jepang di Jakarta menerbitkan Undang-Undang bala tentara Dai Nippon no 1, tentang pemerintahan militer di Pulau Jawa. Dalam Undang-Undang itu di terangkan niat Bala tentara Dai Nippon untuk memperbaiki nasib rakyat Indonesia yang sebangsa dengan bangsa Nippon. Dai nippon akan memelihara ketentraman sebaik-baiknya untuk dapat hidup makmur bersama rakyat Indonesia dengan jalan mempertahankan Asia Raya bersama-sama. Dalam UU itu juga di jelaskan bahwa kekuasaan Gubernur Jendral di ambil oleh Bala tentara Jepang dan semua badan pemerintahan yang ada tetap dipertahankan dan tidak bertentangan dengan peraturan militer.

Tujuan utama pendudukan Jepang atas Indonesia adalah:

1. Menjadikan Indonesia sebagai daerah penghasil dan penyuplai bahan mentah dan bahan bakar bagi kepentingan industri Jepang;
2. Menjadikan Indonesia sebagai tempat pemasaran hasil industri Jepang. Indonesia dijadikan tempat pemasaran hasil industri Jepang karena jumlah penduduk Indonesia sangat banyak;
3. Menjadikan Indonesia sebagai tempat untuk mendapatkan tenaga buruh yang banyak dengan upah yang relatif murah.

Berdasarkan tujuan tersebut maka Jepang harus mampu membungkus tujuan yang jelas-jelas merugikan bangsa Indonesia dengan berbagai propaganda agar diterima oleh bangsa Indonesia. Propaganda Jepang yang cukup menarik simpati rakyat Indonesia adalah sebagai berikut :

1. Jepang adalah “saudara tua” bagi bangsa-bangsa di Asia dan berjanji membebaskan Asia dari penindasan bangsa Barat;
2. Jepang memperkenalkan semboyan “Gerakan Tiga A”: Jepang Pemimpin Asia, Jepang Pelindung Asia, dan Jepang Cahaya Asia;
3. Jepang menjanjikan kemudahan bagi bangsa Indonesia, seperti janji menunaikan ibadah haji, menjual barang dengan harga murah;
4. Jepang memperkenalkan pengibaran bendera merah putih bersama bendera Jepang Hinomaru;
5. Rakyat Indonesia boleh menyanyikan lagu “Indonesia Raya” bersama lagu kebangsaan Jepang “Kimigayo”.

Pada zaman Jepang Indonesia diperintah oleh tiga pemerintahan militer. Struktur pemerintahan militer Jepang itu adalah sebagai berikut.

1. Pemerintahan militer Angkatan Darat (Tentara Ke-25) untuk Sumatra dengan pusatnya di Bukittinggi;
2. Pemerintahan militer Angkatan Darat (Tentara Ke-16) untuk Jawa-Madura dengan pusatnya di Jakarta;
3. Pemerintahan militer Angkatan Laut (Armada Selatan Kedua) untuk daerah Sulawesi, Kalimantan, dan Maluku dengan pusatnya di Makasar.

**RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMA Negeri Rambipuji
Mata Pelajaran : Sejarah
Kelas/Semester : XI IPS 1/II
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit
Siklus ke- : 2 (dua)

A. Standar Kompetensi

2. Menganalisis perkembangan bangsa Indonesia sejak masuknya pengaruh Barat sampai dengan Pendudukan Jepang

B. Kompetensi Dasar

- 2.3 Menganalisis proses interaksi Indonesia-Jepang dan dampak pendudukan militer Jepang terhadap kehidupan masyarakat di Indonesia

C. Indikator

1. Mendeskripsikan pemerintahan Jepang di Indonesia pada awal dan akhir masa pendudukan
2. Mendeskripsikan dampak kebijakan politik, ekonomi, sosial, dan budaya pemerintah pendudukan Jepang terhadap kehidupan masyarakat di berbagai daerah

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan berdiskusi peserta didik kelas XI diharapkan dapat menganalisis pemerintahan Jepang pada masa awal pendudukan
2. Dengan berdiskusi peserta didik kelas XI diharapkan dapat menganalisis pemerintahan Jepang pada masa akhir pendudukan
3. Dengan berdiskusi peserta didik kelas XI diharapkan dapat menganalisis kebijakan pemerintah Jepang di

4. Dengan berdiskusi peserta didik kelas XI diharapkan dapat menganalisis tujuan bangsa Jepang menguasai Indonesia pada bidang politik, sosial, ekonomi, dan budaya
5. Dengan berdiskusi peserta didik kelas XI diharapkan dapat menganalisis tujuan bangsa Jepang menguasai Indonesia pada bidang politik, sosial, ekonomi, dan budaya
6. Dengan berdiskusi peserta didik kelas XI diharapkan dapat menganalisis dampak kebijakan pemerintahan Jepang di Indonesia pada bidang politik
7. Dengan berdiskusi peserta didik kelas XI diharapkan dapat menganalisis dampak kebijakan pemerintahan Jepang di Indonesia pada bidang sosial
8. Dengan berdiskusi peserta didik kelas XI diharapkan dapat menganalisis dampak kebijakan pemerintahan Jepang di Indonesia pada bidang ekonomi
9. Dengan berdiskusi peserta didik kelas XI diharapkan dapat menganalisis dampak kebijakan pemerintahan Jepang di Indonesia pada bidang budaya

E. Materi Pembelajaran

1. Pemerintahan Jepang di Indonesia pada awal masa pendudukan
2. Pemerintahan Jepang di Indonesia pada akhir masa pendudukan
3. Dampak pendudukan militer Jepang di Indonesia pada bidang politik, sosial, ekonomi, dan budaya
4. Dampak kebijakan pemerintah Jepang di Indonesia pada bidang politik, sosial, ekonomi, dan budaya

F. Metode Pembelajaran

- Model : Pembelajaran Generatif
Metode : Diskusi kelompok

G. Media, alat, dan sumber belajar

1. Alat/Bahan : Laptop, LCD, Monitor

2. Sumber Belajar :

- a. Buku Sejarah Kelas XI (Kemendikbud)
- b. *White board*/papan flannel, Power Point
- c. Sumber lain yang relevan

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Pendidik	Peserta Didik	
1. Pendahuluan	<p>a. Membuka kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan salam;</p> <p>b. Menyiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses pembelajaran;</p> <p>c. Memberi motivasi belajar peserta didik dengan memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari;</p> <p>d. Bertanya jawab dengan peserta didik tentang materi minggu lalu sebagai apersepsi;</p> <p>e. Pendidik menyampaikan topik tentang latar belakang Jepang menguasai Indonesia;</p> <p>f. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran kepada</p>	<p>a. Menjawab salam pada pendidik;</p> <p>b. Berdoa ;</p> <p>c. Memperhatikan penjelasan pendidik.</p>	10 menit

	<p>peserta didik;</p> <p>g. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus;</p> <p>h. Membagi peserta didik menjadi 6 kelompok.</p>		
2. Kegiatan Inti	<p>Fase Eksplorasi/Pendahuluan:</p> <p>a. Menggali pengetahuan awal peserta didik dengan materi pemerintahan Jepang di Indonesia dan dampak kebijakan pemerintah Jepang dalam berbagai bidang;</p> <p>b. Menerima sementara pengetahuan peserta didik mengenai materi pemerintahan Jepang di Indonesia dan dampak kebijakan pemerintah Jepang dalam berbagai bidang;</p> <p>c. Memberikan konsep yang benar apabila terjadi miskonsepsi.</p>	<p>a. Mengungkapkan pengetahuan awal yang telah dimiliki sebelumnya;</p> <p>b. Menerima sementara pendapat atau konsep dari peserta didik yang lain.</p>	65 menit
	<p>Fase Pemfokusan :</p> <p>a. Memberikan tugas kepada</p>	<p>a. Menerima tugas yang</p>	

	<p>masing-masing kelompok untuk melakukan diskusi;</p> <p>b. Meminta peserta didik dalam masing-masing kelompok untuk berdiskusi.</p>	<p>diberikan oleh pendidik;</p> <p>b. Peserta didik bersama anggota kelompoknya melakukan diskusi;</p> <p>c. Mengajukan pertanyaan jika diskusi dirasa kurang jelas.</p>	
	<p>Fase Tantangan :</p> <p>a. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi;</p> <p>b. Meminta peserta didik untuk memperhatikan dan memberi tanggapan selama proses pembelajaran;</p> <p>c. Membahas permasalahan bersama peserta didik.</p>	<p>a. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi;</p> <p>b. Mengajukan pertanyaan dan pendapat.</p>	
	<p>Fase Penerapan :</p> <p>a. Memberikan latihan soal yang berkaitan dengan materi pendudukan Jepang atas Indonesia.</p>	<p>a. Mencatat soal-soal yang diberikan oleh pendidik.</p>	
3. Penutup	<p>a. Meminta peserta didik membuat kesimpulan secara umum tentang materi pembelajaran yaitu dampak pendudukan Jepang di Indonesia;</p> <p>b. Meminta peserta didik</p>	<p>a. Membuat kesimpulan hasil diskusi;</p> <p>b. Melakukan tes bersama pendidik dengan materi yang telah dipelajari;</p> <p>c. Menerima umpan balik terhadap proses dan hasil</p>	

	<p>menemukan manfaat dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung;</p> <p>c. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;</p> <p>d. Mengevaluasi pelaksanaan diskusi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, misalnya dengan memberikan tes uraian “menganalisis pemerintahan Jepang di Indonesia pada awal dan akhir masa pendudukan beserta dampaknya di berbagai bidang”;</p> <p>e. Menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.</p>	<p>pembelajaran;</p> <p>d. Berdoa dan menjawab salam.</p>	
--	--	---	--



D = bebas dalam menyatakan pendapat

E = Orisinil dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah

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

2) Penilaian (laporan diskusi)

No	Nama Kelompok	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator penilaian laporan diskusi												Σ Skor setiap kelompok	Skor setiap kelompok (%)
		A				B				C					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															
4															
5															
Jumlah perolehan skor masing-masing indikator															
Persentase masing-masing indikator															

▪ **Keterangan:**

A = Tahap persiapan, terdiri dari indikator merencanakan dan merumuskan permasalahan

B = kelengkapan dan keruntutan penyajian materi

C = Tahap akhir, terdiri dari indikator penilaian laporan diskusi yaitu mengenai sistematika penulisan dan penggunaan sumber

▪ **Skor terentang antara 1 – 4**

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Amat Baik

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

Keterangan:

SA = Skor Akhir

ΣSP = Jumlah skor yang diperoleh

ΣSM = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

1. Sumber Pembelajaran

- Buku sumber Sejarah SMA XI
 - Mustopo, Habib, dkk, *Sejarah SMA Kelas XI Program IPS*, Jakarta: Yudhistira, Bab I
 - Abdullah, Taufik, 2001, *Nasionalisme dan Sejarah*, Bandung : Satya Historika
 - Djoened P., Marwati, et al. 1984, *Sejarah Nasional Indonesia*. Jakarta : Depdikbud
- *White board*/papan flanel
- Power point
- LCD
- Internet

Jember, Maret 2015

Guru Mata Pelajaran Sejarah

Peneliti,

Drs. Wasito Wahyudi

NIP. 19670720 2000 12 1002

Yayak Hidayat

NIM 110210302060

Lampiran 1

Materi Pembelajaran

Sebelum meletusnya Perang Asia Timur Raya, Jepang memetakan wilayah Asia Tenggara menjadi 2 bagian, yaitu :

1. Wilayah A, yaitu beberapa koloni Inggris, Belanda dan Amerika Serikat yang meliputi wilayah Semenanjung Melayu, Kalimantan Utara, Philipina dan Indonesia;
2. Wilayah B, yaitu koloni Perancis yang meliputi Vietnam, Laos dan Kamboja.

Jepang menguasai kawasan Asia Tenggara, khususnya wilayah A dengan tujuan menjadikan kawasan Asia Tenggara sebagai sumber bahan mentah bagi industri perang dan pertahanannya. Jepang juga berusaha memotong garis perbekalan musuh yang berada di wilayah ini. Jepang memperoleh kemenangan mudah untuk menduduki Indonesia yang dikuasai Belanda pada bulan Januari 1942. Dimulai dari wilayah Tarakan (Kalimantan Timur) sebagai penghasil minyak bumi terbesar di Indonesia, berturut-turut kemudian wilayah Balikpapan, Ambon, Kendari, Pontianak dapat dikuasai pada bulan yang sama. Pada bulan Pebruari 1942 Jepang berhasil menguasai Palembang.

Pengaruh Pendudukan Jepang Terhadap Berbagai Sendi Kehidupan Bangsa Indonesia

Sadar bahwa posisinya dalam menghadapi Perang Asia Timur Raya, pemerintah Bala Tentara Jepang berusaha untuk menarik simpati bangsa Indonesia dengan berbagai cara :

1. mengklaim dirinya sebagai saudara tua bangsa Indonesia yang datang untuk melepaskan bangsa Indonesia dari cengkeraman penjajahan Belanda;
2. memperdengarkan lagu Indonesia Raya dengan intensitas yang sering pada siaran radio Tokyo;
3. membebaskan para tokoh pemimpin bangsa Indonesia yang diasingkan oleh Belanda, seperti Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta;
4. melakukan propaganda Gerakan Tiga A, yang meliputi :
 - a. Jepang Cahaya Asia;
 - b. Jepang Pelindung Asia;
 - c. Jepang Pemimpin Asia;
5. melarang penggunaan bahasa Belanda dan mengizinkan penggunaan bahasa Indonesia dalam percakapan resmi.

Berbagai bentuk cara pemerintah bala tentara Jepang untuk menarik simpati bangsa Indonesia pada masa awal kedatangannya di Indonesia, cukup mendapat sambutan yang baik

dari bangsa Indonesia, apalagi bangsa Indonesia, khususnya masyarakat Jawa sangat percaya pada “Jongko Joyoboyo” (Ramalan Joyoboyo) yang menyebutkan akan datangnya “Jago wiring kuning cebol kepalang soko wetan” yang akan berkuasa di Jawa seumur jagung. Namun kedatangan pasukan Jepang dengan segala propagandanya tersebut merupakan mimpi buruk bangsa Indonesia yang mengharapkan terbebas dari belenggu penjajahan. Berbagai tindakan pemerintahan bala tentara Jepang sangat menyengsarakan bangsa Indonesia :

a. Pemerasan Sumber Daya Alam

Cara-cara Jepang untuk mengeruk kekayaan alam / bahan mentah guna kepentingan industri perang diantaranya :

1. semua harta peninggalan Belanda di Indonesia di sita;
2. melakukan monopoli penjualan hasil perkebunan;
3. melancarkan kampanye pengerahan barang-barang dan menambah bahan pangan secara besar besaran;
4. tanaman perkebunan yang tidak berguna dimusnahkan dan diganti dengan tanaman pangan;
5. rakyat hanya boleh memiliki 40% dari hasil panen, sedangkan yang 60% harus diserahkan kepada Jepang;
6. rakyat dibebani tambahan untuk menanam pohon jarak sebagai bahan minyak pelumas senjata dan mesin perang.

b. Pemerasan Sumber Daya Manusia

Memfaatkan tenaga bangsa Indonesia dalam membantu kepentingan Jepang dalam Perang Asia Timur Raya, pemerintah bala tentara Jepang melaksanakan :

1. Romusha

Bentuk kerja paksa seperti halnya pada masa pemerintahan Hindia Belanda (Kerja Rodi) juga terjadi pada masa pendudukan bala tentara Jepang, yang disebut dengan Romusha. Para tenaga kerja paksa ini dipaksa sebagai tenaga pengangkut bahan tambang (batu bara), pembuatan rel kereta api serta mengangkut hasil-hasil perkebunan, tidak terhitung berapa ratus ribu bahkan jutaan rakyat Indonesia yang menjadi korban romusha. Cara tersebut digunakan untuk menarik simpati bangsa Indonesia terhadap Romusha, Jepang menyebut romusha sebagai “Pahlawan Pekerja/Prajurit Ekonomi”.

2. Pembentukan Organisasi Semi Militer :

Seinendan (Barisan Pemuda), Seinentai (Barisan Murid-Murid Sekolah Dasar), Gakukotai (Barisan Murid-Murid Sekolah Lanjutan), Fujinkai (Barisan Wanita), Keibondan (Barisan Pembantu Polisi), dan Syusintai (Barisan Pelopor).

3. Pembentukan Organisasi Militer
 - a. Pembela Tanah Air (Peta);
 - b. Heiho (Pembantu Polisi).



Anggota pasukan Peta sedang latihan baris berbaris

Perlawanan Rakyat di Berbagai Daerah pada Masa Pendudukan Jepang

a. Kooperatif

Perjuangan dengan strategi kooperatif merupakan bentuk perjuangan dengan cara bersedia bekerja sama atau tidak menentang secara frontal pemerintah bala tentara Jepang. Tetapi melalui organisasi yang bekerjasama dengan pemerintah sambil menyusun taktik dan strategi perjuangan. Gerakan gerakan yang bersifat kooperatif terhadap pendudukan bala tentara Jepang adalah:

1. Gerakan Tiga A;
2. PUTERA (Pusat Tenaga Rakyat);
3. Jawa Hokokai;
4. GEMPAR (Gemblengan Pemuda Asia raya).

b. Gerakan Bawah Tanah

Gerakan ini dimotori oleh para pemuda. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan yang dilakukan secara rahasia/tersembunyi/ilegal ini muncul sebagai akibat dari pelarangan dan pembubaran partai-partai politik oleh Jepang. Aktivasnya adalah menyusun kekuatan dan mempropagandakan pentingnya kemerdekaan serta memantau perkembangan Perang Asia Timur Raya. Gerakan ini juga sering disebut sebagai GERINDOM (Gerakan Indonesia

Merdeka) yang bertujuan untuk menyadarkan para pemuda untuk tetap semangat dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.

c. Perlawanan Bersenjata

1. Perlawanan Militer

Perlawanan terhadap Jepang ini dipimpin/dimotori oleh organisasi militer bentukan Jepang, yaitu PETA (Pembela tanah Air). Perlawanan Peta terhadap Jepang terjadi di :

1. Blitar, dipimpin oleh Sudancho Supriyadi
2. Cilacap, dipimpin oleh Budancho (komandan regu) Khusaeri

Dua perlawanan oleh Peta ini akhirnya mengalami kegagalan, karena belum dipersiapkan secara matang.

d. Perlawanan Rakyat

Berdasarkan ajaran agama Shinto di Jepang, rakyat Jepang sangat meyakini bahwa Kaisar Jepang adalah keturunan Dewa Matahari (Dewa tertinggi dalam kepercayaan bangsa Jepang) Amaterasu Omikami. Setiap matahari terbit (sekitar pukul 06.00 pagi hari) dalam upacara kecil, para anggota pasukan Jepang melakukan seikeire dengan cara membungkukkan badan kearah matahari terbit. Tradisi inilah yang oleh para ulama dan umat Islam dianggap sebagai penghinaan dan menyekutukan Tuhan. Sehingga timbulnya perlawanan-perlawanan rakyat terhadap Jepang diawali dari kaum ulama dan umat Islam. Tercatat dalam sejarah beberapa perlawanan bersenjata seperti :

1. Perlawanan rakyat Aceh (Cot Plieng) yang dipimpin oleh Ulama Besar Aceh Tengku Abdul Jalil;
2. Perlawanan rakyat Sukamanah, Singaparna (Tasikmalaya) yang di pimpin oleh pimpinan pondok pesantren Sukamanah, Kyai Haji Zaenal Mustofa.

**RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMA Negeri Rambipuji
Mata Pelajaran : Sejarah
Kelas/Semester : XI IPS 3/II
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit
Siklus ke- : 3 (tiga)

A. Standar Kompetensi

3. Menganalisis sejarah dunia yang mempengaruhi sejarah bangsa Indonesia dari abad ke-18 sampai dengan abad ke-20

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Membedakan pengaruh Revolusi Prancis, Revolusi Amerika, dan Revolusi Rusia terhadap perkembangan pergerakan nasional Indonesia

C. Indikator

1. Mendeskripsikan jalannya Revolusi Prancis, Revolusi Amerika, dan Revolusi Rusia

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan berdiskusi peserta didik kelas XI diharapkan dapat menganalisis Revolusi Prancis, Revolusi Amerika, dan Revolusi Rusia
2. Dengan berdiskusi peserta didik kelas XI diharapkan dapat menganalisis pengaruh Revolusi Perancis terhadap perkembangan politik kebangsaan di Indonesia
3. Dengan berdiskusi peserta didik kelas XI diharapkan dapat menganalisis Pengaruh Revolusi Amerika terhadap perkembangan politik pada masa Pergerakan Nasional Indonesia

4. Dengan berdiskusi peserta didik kelas XI diharapkan dapat menganalisis Pengaruh Revolusi Rusia terhadap perkembangan politik pada masa Pergerakan Nasional Indonesia
5. Dengan berdiskusi peserta didik kelas XI diharapkan dapat menganalisis Amerika dan Revolusi Rusia terhadap perkembangan politik pada masa pergerakan Nasional Indonesia

E. Materi Pembelajaran

1. Jalannya Revolusi Prancis, Revolusi Amerika, dan Revolusi Rusia
2. Pengaruh Revolusi Perancis terhadap perkembangan politik kebangsaan di Indonesia
3. Pengaruh Revolusi Amerika terhadap perkembangan politik pada masa Pergerakan Nasional Indonesia
4. Pengaruh Revolusi Rusia terhadap perkembangan politik pada masa Pergerakan Nasional Indonesia
5. Pengaruh Revolusi Amerika dan Revolusi Rusia terhadap perkembangan politik pada masa pergerakan Nasional Indonesia

F. Metode Pembelajaran

Model : Pembelajaran *Creative problem solving*

Metode : Diskusi kelompok

G. Media, alat, dan sumber belajar

1. Gambar : Revolusi Prancis, Revolusi Amerika, dan Revolusi Rusia
2. Alat/Bahan : Laptop, LCD, Monitor
3. Sumber Belajar :
 - a. Buku Sejarah Indonesia Kelas XI (Kemendikbud)
 - b. *White board*/papan flannel, Power Point
 - c. Sumber lain yang relevan

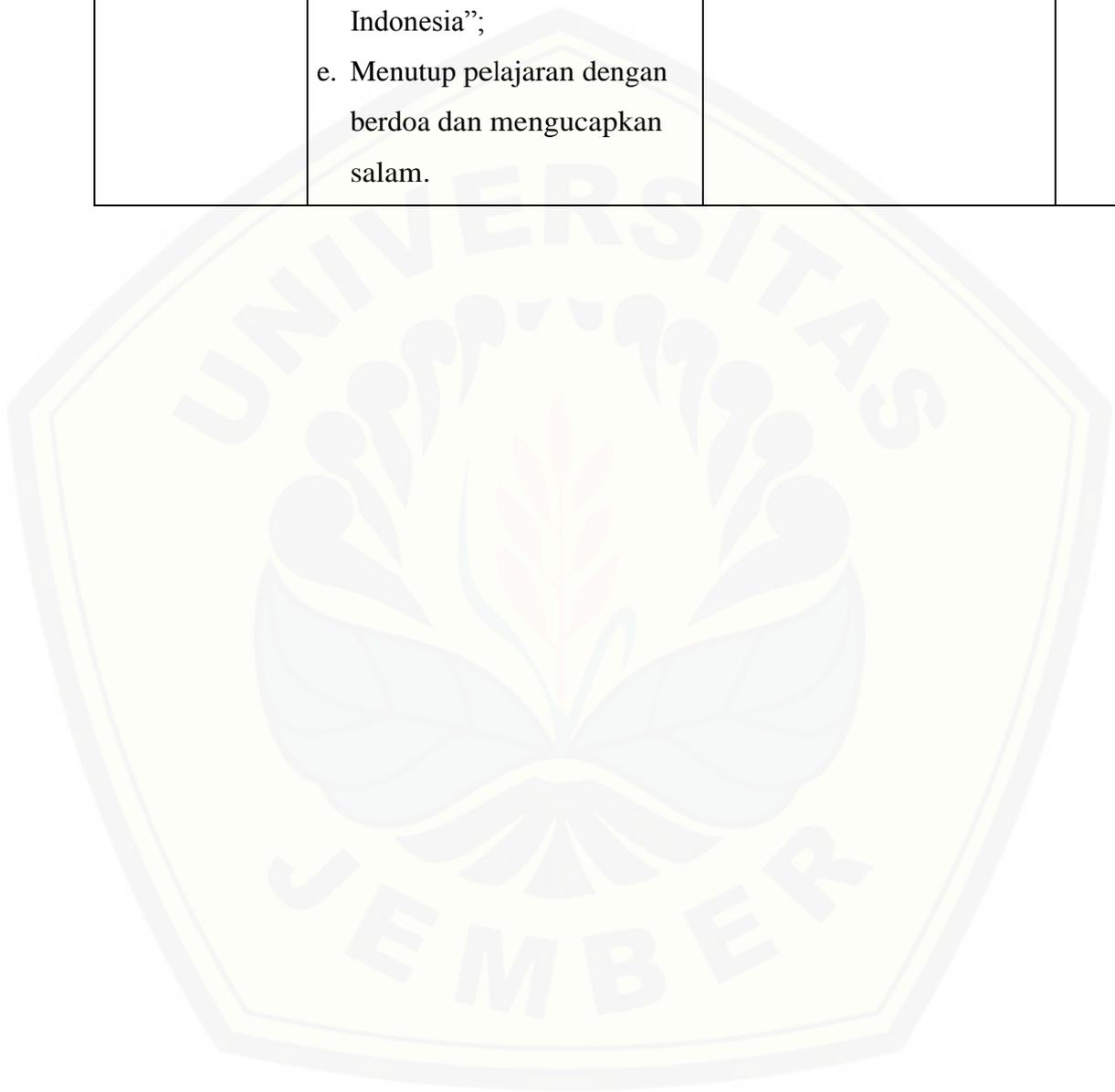
H. Langkah-langkah Pembelajaran

Langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Pendidik	Peserta Didik	
1. Pendahuluan	<p>a. Membuka kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan salam;</p> <p>b. Menyiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar;</p> <p>c. Memberi motivasi belajar peserta didik dengan memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari;</p> <p>d. Bertanya jawab dengan peserta didik tentang materi minggu lalu sebagai apersepsi;</p> <p>e. Pendidik menyampaikan topik tentang peristiwa penting di Amerika dan Eropa serta pengaruhnya bagi Indonesia;</p> <p>f. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran kepada peserta didik;</p> <p>g. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus;</p> <p>h. Membagi peserta didik</p>	<p>a. Menjawab salam pada pendidik;</p> <p>b. Berdoa;</p> <p>c. Memperhatikan penjelasan pendidik.</p>	10 menit

	menjadi 6 kelompok.		
2. Kegiatan Inti	Fase Eksplorasi/Pendahuluan :		65 menit
	<p>a. Menggali pengetahuan awal peserta didik dengan materi peristiwa penting di Amerika dan Eropa serta pengaruhnya bagi Indonesia;</p> <p>b. Menerima sementara pengetahuan siswa mengenai peristiwa penting di Amerika dan Eropa serta pengaruhnya bagi Indonesia;</p> <p>c. Memberikan konsep yang benar apabila terjadi miskonsepsi.</p>	<p>a. Mengungkapkan pengetahuan awal yang telah dimiliki sebelumnya;</p> <p>b. Menerima sementara pendapat atau konsep dari peserta didik yang lain.</p>	
	Fase Pemfokusan :		
	<p>a. Memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk melakukan diskusi;</p> <p>b. Meminta peserta didik dalam masing-masing kelompok untuk berdiskusi.</p>	<p>a. Menerima tugas yang diberikan oleh pendidik;</p> <p>b. Peserta didik bersama anggota kelompoknya melakukan diskusi;</p> <p>c. Mengajukan pertanyaan jika diskusi dirasa kurang jelas.</p>	
	Fase Tantangan :		
	<p>a. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil</p>	<p>a. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil</p>	

	<p>diskusi;</p> <p>b. Meminta peserta didik untuk memperhatikan dan memberi tanggapan selama proses pembelajaran;</p> <p>c. Membahas permasalahan bersama peserta didik.</p>	<p>diskusi;</p> <p>b. Mengajukan pertanyaan dan pendapat.</p>	
	<p>Fase Penerapan :</p> <p>a. Memberikan latihan soal yang berkaitan dengan materi peristiwa penting di Amerika dan Eropa serta pengaruhnya bagi Indonesia.</p>	<p>a. Mencatat soal-soal yang diberikan oleh pendidik.</p>	
3. Penutup	<p>a. Meminta peserta didik membuat kesimpulan secara umum tentang materi pembelajaran yaitu Revolusi Prancis, Revolusi Amerika, dan Revolusi Rusia;</p> <p>b. Meminta peserta didik menemukan manfaat dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung;</p> <p>c. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;</p> <p>d. Mengevaluasi pelaksanaan diskusi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, misalnya</p>	<p>a. Membuat kesimpulan hasil diskusi;</p> <p>b. Melakukan tes bersama pendidik dengan materi yang telah dipelajari;</p> <p>c. Menerima umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;</p> <p>d. Berdoa dan menjawab salam.</p>	

	<p>dengan memberikan tes uraian “peristiwa penting di Amerika dan Eropa serta pengaruhnya bagi Indonesia”;</p> <p>e. Menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.</p>		
--	---	--	--



D = bebas dalam menyatakan pendapat

E = Orisinil dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah

Keterangan Skor:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

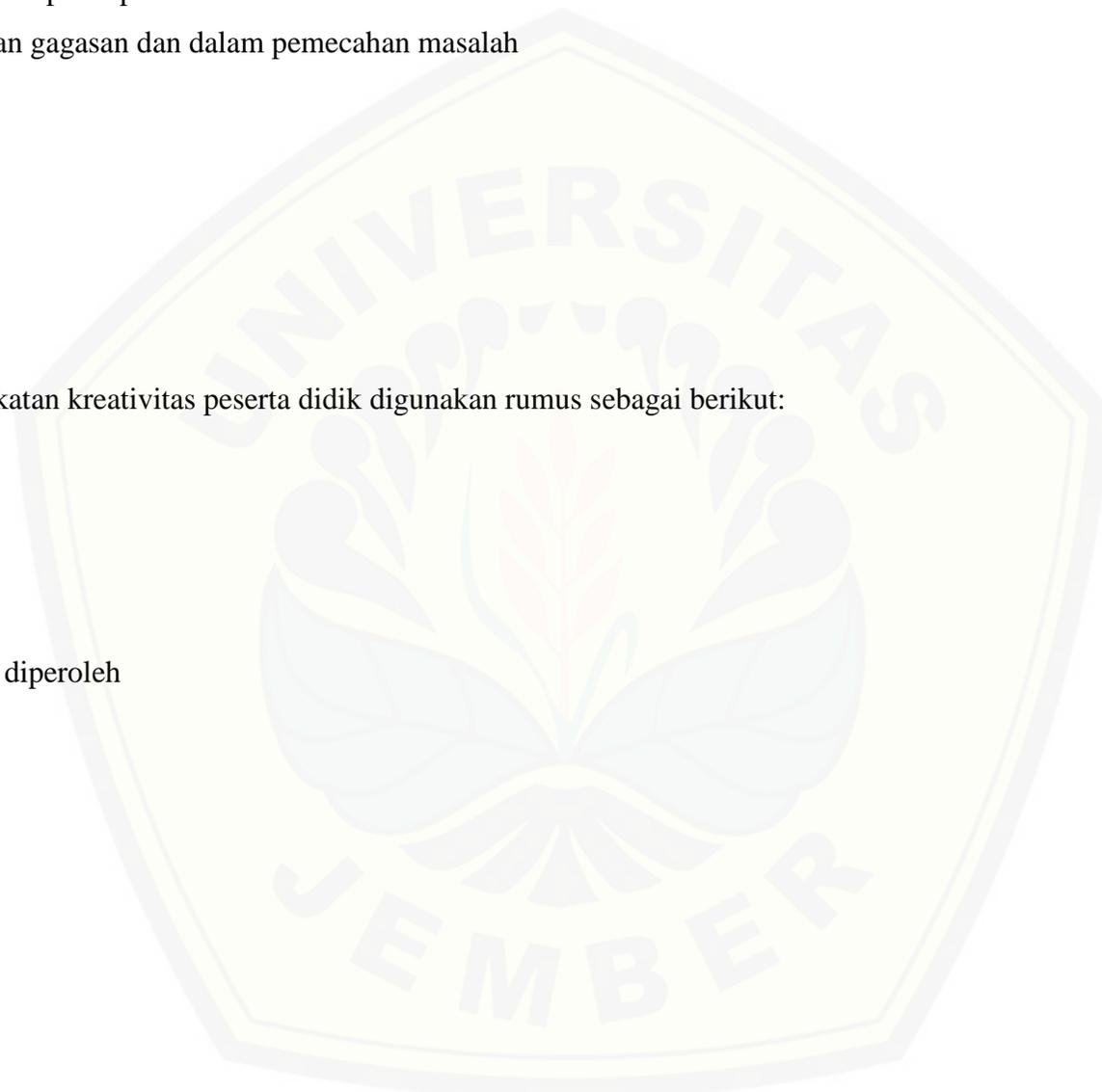
$$SA = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\%$$

Keterangan :

SA = Skor akhir

SP = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal yang diperoleh



2) Penilaian (laporan diskusi)

No	Nama Kelompok	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator penilaian laporan diskusi												Σ Skor setiap kelompok	Skor setiap kelompok (%)	
		A				B				C						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1																
2																
3																
4																
5																
Jumlah perolehan skor masing-masing indikator																
Persentase masing-masing indikator																

▪ **Keterangan:**

A = Tahap persiapan, terdiri dari indikator merencanakan dan merumuskan permasalahan

B = kelengkapan dan keruntutan penyajian materi

C = Tahap akhir, terdiri dari indikator penilaian laporan diskusi yaitu mengenai sistematika penulisan dan penggunaan sumber

▪ **Skor terentang antara 1 – 4**

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Amat Baik

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

Keterangan:

SA = Skor Akhir

ΣSP = Jumlah skor yang diperoleh

ΣSM = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

1. Sumber Pembelajaran

- Buku sumber Sejarah SMA XI
 - Mustopo, Habib, dkk, *Sejarah SMA Kelas XI Program IPS*, Jakarta: Yudhistira, Bab I
 - Abdullah, Taufik, 2001, *Nasionalisme dan Sejarah*, Bandung : Satya Historika
 - Djoened P., Marwati, et al. 1984, *Sejarah Nasional Indonesia*. Jakarta : Depdikbud
- *White board*/papan flanel
- Power point
- LCD
- Internet

Jember, Maret 2015

Guru Mata Pelajaran Sejarah

Peneliti,

Drs. Wasito Wahyudi

NIP. 19670720 2000 12 1002

Yayak Hidayat

NIM 110210302060

Lampiran 1

Materi Pembelajaran



Jalannya Revolusi Perancis

Revolusi Perancis berlangsung selama 10 tahun, dapat dibagi menjadi beberapa masa:

1. Masa Dewa Kontituante (1789-1791)

Golongan Prancis terdiri atas tiga golongan :

- a. Golongan I (dari bangsawan) jumlah 300 orang;
- b. Golongan II (dari greja) jumlah 300 orang;
- c. Golongan III (dari rakyat) jumlah 600 orang.

2. Masa Legislatif (1791-1792)

Anggapan Raja berkhianat semakin kuat setelah Austria dan Prusia (1792) menyerang Prancis sehingga menimbulkan Perang koalisi I (1792-1797). Tujuan serangan untuk menghancurkan revolusi Prancis yang dianggap membahayakan negara yang bersifat absolute. Rakyat Prancis berhasil mematahkan serangan dibawah pimpinan Danton dari golongan Yacobin berhasil membentuk pemerintahan baru yang disebut Konvensi Nasional.

3. Masa Konvensi Nasional (1792-1795)

Bentuk kerajaan dihapuskan dan digantikan dengan republik (merupakan republik I (1792)) Raja Louis XIV bersama permaisurinya (Maria Antoinette) dijatuhi hukuman mati dengan dipenggal kepalanya dengan tiang guillotine.

4. Masa Directoire (1795-1799)

Tampilnya Napoleon Bonaparte yang namanya menjadi tenar karena kemenangan militernya dalam Perang Koalisi diharapkan oleh rakyat Prancis.

5. Masa Konsulat (1799-1804)

Napoleon Bonaparte mengambil alih kekuasaan (coup d'état yang dikenal dengan Revolusi Brumai pada tanggal 9 November 1799).

6. Masa Kekaisaran (1804-1815)

Selama 15 tahun, rakyat Perancis berjuang melancarkan revolusi dan menentang kekuasaan absolut. Pada tahun 1804 berakhir masa Konsulat dan memasuki babak baru yakni masa kekaisaran (suatu kekuasaan yang berada pada satu pimpinan) Napoleon.

7. Akibat/pengaruh Revolusi Perancis

Revolusi Prancis pada 4 Juli 1789 membawa pengaruh bagi negara-negara Perancis sendiri maupun bagi negara-negara lain, baik dalam bidang politik, ekonomi, maupun sosial.



Jalannya Revolusi Amerika

Terjadinya Revolusi Amerika dilatarbelakangi oleh keinginan rakyat untuk melepaskan diri dari penetrasi pemerintah kolonial Inggris yang semakin kuat, yaitu :

1. Kewajiban bayar pajak yang semakin besar;
2. Pemaksaan menjual hasil bumi kepada Inggris;
3. Pemaksaan membeli produk-produk Inggris.

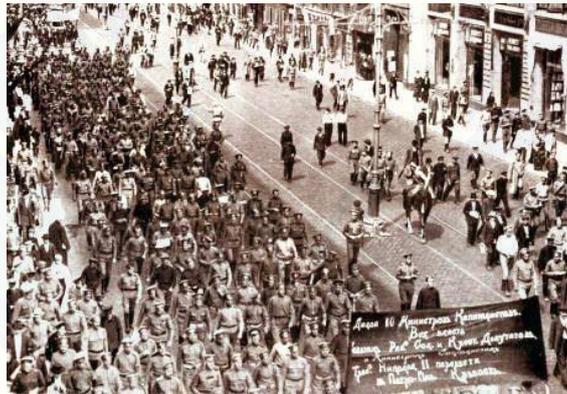
Revolusi Amerika diawali oleh “*The Boston Tea Party*” saat kapal Inggris berlabuh di pelabuhan Boston untuk memaksa Amerika membayar pajak atas teh yang mereka bawa, tapi Amerika menolak. Kemudian rakyat Amerika menyamar masuk kapal Inggris untuk membuang teh tersebut, dan mereka di hukum oleh Inggris. Tindakan itu di protes rakyat Amerika yang dipimpin George Washington, terjadilah revolusi dan perang tidak dapat terhindarkan.

Akhirnya pada 4 Juli 1776, kemerdekaan Amerika diproklamasikan. Proklamasi itu disusun oleh Thomas Jefferson dalam kongres di negara bagian Philadelphia yang dihadiri 13

negara bagian. Dalam proklamasi itu terdapat pernyataan HAM yang disahkan pada 1778. Untuk membahas masalah konfederasi maka diadakan kongres pada tahun 1777 dan terbentuklah negara Amerika Serikat atau *United States of America (USA)*.

Dampak Revolusi Amerika terhadap Pergerakan Nasional Indonesia

1. Revolusi Amerika telah mendorong bangsa Indonesia, khususnya kaum pergerakan nasional Indonesia untuk melawan penjajah.
2. Adanya pengakuan terhadap HAM telah mendorong kaum pergerakan nasional mempertahankan hak rakyat Indonesia untuk lepas dari kebodohan dan keterbelakangan akibat penjajah.
3. Revolusi Amerika melahirkan sikap untuk mempertahankan kebebasan, kemerdekaan, dan penghormatan terhadap sesama manusia.



Jalannya Revolusi Rusia

Revolusi Rusia terjadi pada tahun Februari 1917 - Oktober 1917. Perekonomian Rusia sangat kacau, negara kekurangan bahan makanan yang menyebabkan rakyat kelaparan. Peristiwa tersebut menimbulkan ketidakpercayaan rakyat terhadap Tsar Nicholas II. Gerakan ini dilatarbelakangi oleh perubahan agraria menyebabkan para petani kehilangan tanah miliknya.

Berbagai kejadian tersebut, mengakibatkan penduduk St. Petersburg melakukan aksi protes pada Februari 1917. Aksi tersebut dilakukan oleh para buruh di berbagai perusahaan. Hal tersebut dilakukan untuk mengatasi keadaan tersebut, tentara diperintahkan untuk menembaki para demonstran dan para buruh yang melakukan aksi mogok, tetapi perintah

tersebut tidak ditaati oleh para tentara. Akibatnya golongan Kadet, Menshevik, dan Bolshevik memaksa Tsar Nicholas II untuk turun tahta. Setelah Tsar Nicholas II turun tahta, Kadet menggantikan kepemimpinan tetapi tuntutan rakyat tidak dikabulkan karena golongan ini masih ragu untuk mengadakan perubahan karena situasi yang tidak menentu. Keadaan tersebut dimanfaatkan golongan Menshevik yang dipimpin Karensky melakukan kudeta, dan berhasil menggulingkan golongan Kadet.

Langkah pertama yang dilakukan Karensky adalah mengumumkan berdirinya Republik Rusia, mengembalikan nama baik Rusia yang telah merosot dimata internasional akibat kekalahan Rusia atas Jepang pada tahun 1905. Karensky juga memimpin serangan terhadap Jerman tetapi karena gagal maka menyebabkan rakyat tidak percaya lagi pada pemerintahan Menshevik yang dipimpin Karensky. Situasi tersebut dimanfaatkan oleh golongan Bolshevik yang dipimpin oleh Lenin dan Leon Trotsky menyebarkan propaganda kepada rakyat. Mereka membentuk tentara sendiri yang disebut Tentara Merah.

Akhirnya pada tanggal 25 Oktober 1917, golongan Bolshevik dapat menggulingkan pemerintahan Menshevik. Golongan Bolshevik dibawah pimpinan Lenin mulai mengadakan perubahan sesuai dengan propaganda yang telah dilakukan, diantaranya dengan membagikan tanah kepada petani, memperbolehkan para buruh menyita pabrik-pabrik, membagikan makanan kepada penduduk, menghapuskan semua hutang-hutang pemerintahan sebelumnya, dan bank-bank menjadi milik negara.

Dampak Revolusi Rusia terhadap Pergerakan Nasional Indonesia

1. Menimbulkan munculnya paham Marxisme (ajaran Karl Marx)/Leninisme (ajaran Lenin);
2. Paham Komunis yang berkembang di Rusia, menyebabkan timbulnya paham komunis di Indonesia;
3. Muncul tokoh-tokoh Komunis yang akhirnya ingin mendirikan negara Komunis di Indonesia;
4. Muncul pemberontakan PKI bulan November di Jakarta, September 1948, Oktober 1965 di Jakarta.

2) Penilaian (laporan diskusi)

No	Nama Kelompok	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator penilaian laporan diskusi												Σ Skor setiap kelompok	Skor setiap kelompok (%)
		A				B				C					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															
4															
5															
Jumlah perolehan skor masing-masing indikator															
Persentase masing-masing-indikator															

▪ **Keterangan:**

A = Tahap persiapan, terdiri dari indikator merencanakan dan merumuskan permasalahan

B = kelengkapan dan keruntutan penyajian materi

C = Tahap akhir, terdiri dari indikator penilaian laporan diskusi yaitu mengenai sistematika penulisan dan penggunaan sumber

▪ **Skor terentang antara 1 – 4**

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Amat Baik

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

Keterangan:

SA = Skor Akhir

ΣSP = Jumlah skor yang diperoleh

ΣSM = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

1. Sumber Pembelajaran

- Buku sumber Sejarah SMA X
 - Mustopo, Habib, dkk, 2006, *Sejarah, SMA Kelas XI IPS, Jilid 2*, Yudhistira : Bogor
 - Abdullah, Taufik, 2001, *Nasionalisme dan Sejarah*, Bandung : Satya Historika
 - Djoened P., Marwati, et al. 1984, *Sejarah Nasional Indonesia*. Jakarta : Depdikbud
- *White board*/papan flanel
- Power point
- LCD
- Internet

Guru Mata Pelajaran Sejarah

Jember, Maret 2016

Peneliti,

Drs. Wasito Wahyudi

NIP. 19670720 2000 12 1002

Yayak Hidayat

NIM : 110210302060

				<ul style="list-style-type: none"> • Kedatangan Sekutu di Indonesia 	1. Peserta didik dapat menganalisis kedatangan sekutu	C4	Uraian	1
				<ul style="list-style-type: none"> • Tugas Greenhalgh 	2. Peserta didik dapat menganalisis Tugas Greenhalgh	C4	Uraian	2
				<ul style="list-style-type: none"> • Tugas AFNEI 	3. Peserta didik dapat menganalisis tugas AFNEI	C4	Uraian	3

1.2 isi-Kisi Soal Siklus 2

Jenis sekolah : Sekolah Menengah Atas Alokasi Waktu : 60 Menit

Mapel : Sejarah Jumlah Soal : 4

Kurikulum : KTSP Penyusun :

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Kelas/Smt	Materi	Indikator Soal	Kategori	Bentuk Tes	No. Soal
1.	2 Merekonstruksi perjuangan bangsa Indonesia sejak masa Proklamasi hingga lahirnya Orde Baru	2.1 Merekonstruksi perkembangan masyarakat Indonesia sejak proklamasi hingga Demokrasi Terpimpin.	XI IPS 3/1	Kontak fisik rakyat Indonesia dengan Sekutu dan Belanda di berbagai daerah	Disajikan masalah tentang kontak fisik rakyat Indonesia dengan Sekutu dan Belanda di berbagai daerah, dengan tujuan pembelajaran:			

			<ul style="list-style-type: none"> • Pertempuran 5 hari di Semarang 	1. Peserta didik dapat menganalisis Pertempuran 5 hari di Semarang	C4	Uraian	1
			<ul style="list-style-type: none"> • Kronologi Pertempuran 5 hari di Semarang 	2. Peserta didik dapat menganalisis Kronologi Pertempuran 5 hari di Semarang	C4	Uraian	2
			<ul style="list-style-type: none"> • Pesistiwa Palagan Ambarawa 	3. Peserta didik dapat menganalisis Pesistiwa	C4	Uraian	3

					Palagan Ambarawa			
				<ul style="list-style-type: none"> Latar belakang pertempuran 10 november 1945 	4. Peserta didik dapat menganalisis Latar belakang pertempuran 10 november 1945	C4	Uraian	4

2.1 Kisi-Kisi Soal Siklus 3

Jenis sekolah : Sekolah Menengah Atas Alokasi Waktu : 60 Menit

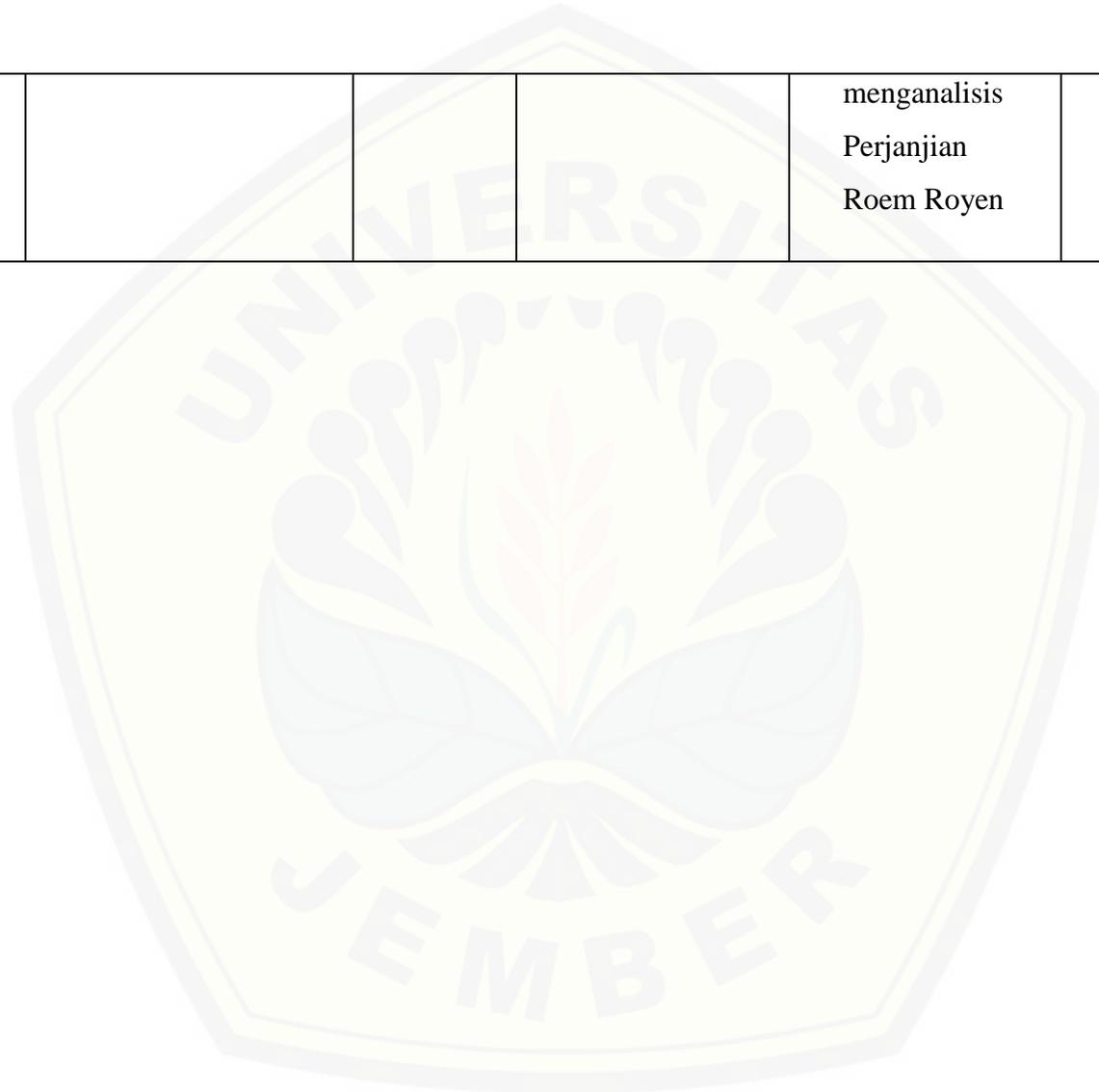
Mapel : Sejarah Jumlah Soal : 4

Kurikulum : KTSP Penyusun :

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Kelas/Smt	Materi	Indikator Soal	Kategori	Bentuk Tes	No. Soal
1.	2. Merekonstruksi perjuangan bangsa Indonesia sejak masa Proklamasi hingga lahirnya Orde Baru	2.1 Merekonstruksi perkembangan masyarakat Indonesia sejak proklamasi hingga Demokrasi Terpimpin.	XI IPS 34/1	Perjuangan melalui jalur diplomasi untuk mempertahankan kemerdekaan	Disajikan masalah tentang Perjuangan melalui jalur diplomasi untuk mempertahankan kemerdekaan ,dengan tujuan pembelajaran:			
				• Latar belakang Perundingan	1. Peserta didik dapat	C4	Uraian	1

				Linggar Jati	menganalisis Latar belakang Perundingan Linggar Jati			
				• Isi Pokok Perundingan Linggar Jati	2. Peserta didik dapat menganalisis Isi Pokok Perundingan Linggar Jati	C4	Uraian	2
				• Perjanjian Renvil	3. Peserta didik dapat menganalisis Perjanjian Renvil	C4	Uraian	3
				• Perjanjian Roem Royen	4. Peserta didik dapat	C4	Uraian	4

					menganalisis Perjanjian Roem Royen			
--	--	--	--	--	--	--	--	--



2.2 Lembar Kartu Soal Siklus 1

Jenis sekolah : SMA Negeri 1 Rambipuji

Mata Pelajaran : Sejarah

Bahan Kelas/Smt : XI IPS 3 /1

Bentuk Tes : Uraian

Siklus ke- : 1

<p>Standar Kompetensi :</p> <p>2. Merekonstruksi perjuangan bangsa Indonesia sejak masa Proklamasi hingga lahirnya Orde Baru</p>	<p>Sumber Buku:</p> <p>a) Mustopo, Habib, dkk, 2006, <i>Sejarah, SMA Kelas XI IPS, Jilid 2</i>, Yudhistira : Bogor</p> <p>b) Abdullah, Taufik, 2001, <i>Nasionalisme dan Sejarah</i>, Bandung : Satya Historika</p> <p>c) Djoened P., Marwati, et al. 1984, <i>Sejarah Nasional Indonesia</i>. Jakarta : Depdikbud</p>		
<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>2.1 Merekonstruksi perkembangan masyarakat Indonesia sejak proklamasi hingga Demokrasi Terpimpin.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1" data-bbox="847 1646 1062 1832"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>1</td> </tr> </table>	No. Soal	1
No. Soal			
1			

<p>Materi:</p> <p>kedatanga sekutu ke Indonesia</p>	<p>1. Jelaskan mengenai kedatangan sekutu ke Indonesia</p>
<p>Indikator Soal:</p> <p>Peserta didik dapat menganalisis kedatangan sekutu ke Indonesia</p>	

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
1	<p>Kedatangan Tentara Sekutu yang Diboncengi NICA. Semenjak Jepang menyerah kepada Sekutu pada tanggal 14 Agustus 1945 secara hukum tidak lagi berkuasa di Indonesia. Pada tanggal 10 September 1945 Panglima Bala Tentara Kerajaan Jepang di Jawa mengumumkan bahwa pemerintahan akan diserahkan kepada Sekutu dan tidak kepada pihak Indonesia. Pada tanggal 14 September 1945 Mayor Greenhalgh datang di Jakarta. Ia merupakan perwira Sekutu yang pertama kali datang ke Indonesia. Pada tanggal 29 September 1945 pasukan Sekutu mendarat di Indonesia antara lain bertugas melucuti tentara Jepang. Tugas ini dilaksanakan Komando Pertahanan Sekutu di Asia Tenggara yang bernama South East Asia Command (SEAC) di bawah pimpinan Lord Louis Mountbatten yang berpusat di Singapura. Untuk melaksanakan tugas itu, Mountbatten membentuk suatu komando khusus yang diberi nama Allied</p>	35

	Forces Netherland East Indies (AFNEI) di bawah Letnan Jenderal Sir Philip Christison.	
--	---	--

Skor Maksimum = 35

<p>Standar Kompetensi :</p> <p>2. Merekonstruksi perjuangan bangsa Indonesia sejak masa Proklamasi hingga lahirnya Orde Baru</p>	<p>Sumber Buku:</p> <p>a. Mustopo, Habib, dkk, 2006, <i>Sejarah, SMA Kelas XI IPS, Jilid 2</i>, Yudhistira : Bogor</p> <p>b. Abdullah, Taufik, 2001, <i>Nasionalisme dan Sejarah</i>, Bandung : Satya Historika</p> <p>c. Djoened P., Marwati, et al. 1984, <i>Sejarah Nasional Indonesia</i>. Jakarta : Depdikbud</p>		
<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>2.1 Merekonstruksi perkembangan masyarakat Indonesia sejak proklamasi hingga Demokrasi Terpimpin.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 5px;">No. Soal</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">2</td> </tr> </table>	No. Soal	2
No. Soal			
2			
<p>Materi:</p> <p>Tugas Mayor Greenhalgh</p>	<p>2. Jelaskan mengenai tugas Mayor Greenhalgh?</p>		
<p>Indikator Soal:</p> <p>Peserta didik dapat menganalisis Tugas</p>			

Mayor Greenhalgh	
------------------	--

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
2	Pada tanggal 14 September 1945 Mayor Greenhalgh datang di Jakarta. Ia merupakan perwira Sekutu yang pertama kali datang ke Indonesia. Tugas Greenhalgh adalah mempelajari dan melaporkan keadaan di Indonesia menjelang pendaratan rombongan Sekutu	30

Skor Maksimum = 30

Standar Kompetensi :	Sumber Buku:
2 Merekonstruksi perjuangan bangsa Indonesia sejak masa Proklamasi hingga lahirnya Orde Baru	<p>a. Mustopo, Habib, dkk, 2006, <i>Sejarah, SMA Kelas XI IPS, Jilid 2</i>, Yudhistira : Bogor</p> <p>b. Abdullah, Taufik, 2001, <i>Nasionalisme dan Sejarah</i>, Bandung : Satya Historika</p> <p>c. Djoened P., Marwati, et al. 1984, <i>Sejarah Nasional Indonesia</i>. Jakarta : Depdikbud</p>

<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>2.1 Merekonstruksi perkembangan masyarakat Indonesia sejak proklamasi hingga Demokrasi Terpimpin.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1" data-bbox="847 465 1062 651"> <tr> <td data-bbox="847 465 1062 562">No. Soal</td> </tr> <tr> <td data-bbox="847 562 1062 651">3</td> </tr> </table>	No. Soal	3
No. Soal			
3			
<p>Materi:</p> <p>Tugas AFNEI</p>	<p>3. Analisislah mengenai Tugas AFNEI?</p>		
<p>Indikator Soal:</p> <p>Peserta didik dapat menganalisis tugas AFNEI</p>			

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
3	<p>Allied Forces Netherland East Indies (AFNEI) di bawah Letnan Jenderal Sir Philip Christison. Adapun tugas AFNEI di Indonesia adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. menerima penyerahan kekuasaan dari tangan Jepang; 2. membebaskan para tawanan perang dan interniran Sekutu; 3. .melucuti dan mengumpulkan orang Jepang untuk kemudian dipulangkan; 4. menegakkan dan mempertahankan keadaan damai 	35

	untuk kemudian diserahkan kepada pemerintah sipil; dan 5. menghimpun keterangan dan menuntut penjahat perang.	
--	--	--

Skor Maksimum = 35

2.3 Lembar Kartu Soal Siklus 2

Jenis sekolah : SMA Negeri 1 Rambipuji

Mata Pelajaran : Sejarah

Bahan Kelas/Smt : XI IPS 3 / 1

Bentuk Tes : Uraian

Siklus ke- : 2

<p>Standar Kopetensi:</p> <p>2 Merekonstruksi perjuangan bangsa Indonesia sejak masa Proklamasi hingga lahirnya Orde Baru</p>	<p>Sumber Buku:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mustopo, Habib, dkk, 2006, <i>Sejarah, SMA Kelas XI IPS, Jilid 2</i>, Yudhistira : Bogor b. Abdullah, Taufik, 2001, <i>Nasionalisme dan Sejarah</i>, Bandung : Satya Historika c. Djoened P., Marwati, et al. 1984, <i>Sejarah Nasional Indonesia</i>. Jakarta : Depdikbud
---	---

<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>2.1 Merekonstruksi perkembangan masyarakat Indonesia sejak proklamasi hingga Demokrasi Terpimpin.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1" data-bbox="847 383 1062 564"> <tr> <td data-bbox="847 383 1062 479">No. Soal</td> </tr> <tr> <td data-bbox="847 479 1062 564">1</td> </tr> </table>	No. Soal	1
No. Soal			
1			
<p>Materi:</p> <p>Pertempuran 5 hari di Semarang.</p>	<p>1. Jelaskan mengenai Pertempuran 5 hari di Semarang.?</p>		
<p>Indikator Soal:</p> <p>Peserta didik dapat menganalisis Pertempuran 5 hari di Semarang</p>			

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
1	<p>Pertempuran 5 Hari atau Pertempuran 5 Hari di Semarang adalah serangkaian pertempuran antara rakyat Indonesia di Semarang melawan Tentara Jepang. Pertempuran ini adalah perlawanan terhebat rakyat Indonesia terhadap Jepang pada masa transisi (bedakan dengan Peristiwa 10 November - perlawanan terhebat rakyat Indonesia dalam melawan sekutu dan Belanda). Pertempuran dimulai pada tanggal 15 Oktober 1945 (walau kenyataannya suasana sudah mulai memanas sebelumnya) dan berakhir tanggal 20 Oktober 1945. 2 hal utama yang menyebabkan pertempuran ini terjadi karena larinya tentara Jepang dan tewasnya dr. Kariadi</p>	25

--	--	--

Skor Maksimum = 25

<p>Standar Kompetensi :</p> <p>2 Merekonstruksi perjuangan bangsa Indonesia sejak masa Proklamasi hingga lahirnya Orde Baru</p>	<p>Sumber Buku:</p> <p>a. Mustopo, Habib, dkk, 2006, <i>Sejarah, SMA Kelas XI IPS, Jilid 2</i>, Yudhistira : Bogor</p> <p>b. Abdullah, Taufik, 2001, <i>Nasionalisme dan Sejarah</i>, Bandung : Satya Historika</p> <p>c. Djoened P., Marwati, et al. 1984, <i>Sejarah Nasional Indonesia</i>. Jakarta : Depdikbud</p>		
<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>2.1 Merekonstruksi perkembangan masyarakat Indonesia sejak proklamasi hingga Demokrasi Terpimpin.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">No. Soal</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </table>	No. Soal	2
No. Soal			
2			
<p>Materi:</p> <p>Kronologi pertempuran 5 hari di Semarang</p>	<p>2. Jelaskan Kronologi pertempuran 5 hari di Semarang?</p>		
<p>Indikator Soal:</p> <p>Peserta didik dapat menganalisis Kronologi pertempuran 5 hari di Semarang</p>			

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
2	<ul style="list-style-type: none"> • Kronologi peristiwa <ol style="list-style-type: none"> a. Masuknya Tentara Jepang ke Indonesia <p>Pada 1 Maret 1942, tentara Jepang mendarat di Pulau Jawa, dan tujuh hari kemudian, tepatnya, 8 Maret, pemerintah kolonial Belanda menyerah tanpa syarat kepada Jepang. Sejak itu, Indonesia diduduki oleh Jepang</p> b. Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan tokoh-tokohnya <p>Tiga tahun kemudian, Jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu setelah dijatuhkannya bom atom (oleh Amerika Serikat) di Hiroshima dan Nagasaki. Peristiwa itu terjadi pada 6 dan 9 Agustus 1945. Mengisi kekosongan tersebut, Indonesia kemudian memproklamkan kemerdekaannya pada 17 Agustus 1945.</p> c. Kaburnya tawanan Jepang <p>Hal pertama yang menyulut kemarahan para pemuda Indonesia adalah ketika pemuda Indonesia memindahkan tawanan Jepang dari Cepiring ke Bulu, dan di tengah jalan mereka kabur dan bergabung dengan pasukan Kidobutai dibawah pimpinan Jendral Nakamura. Kidobutai terkenal sebagai pasukan yang paling berani, dan untuk maksud mencari perlindungan</p> 	25

	mereka bergabung bersama pasukan Kidobutai di Jatingaleh	
--	--	--

Skor Maksimum = 25

<p>Standar Kompetensi :</p> <p>2 Merekonstruksi perjuangan bangsa Indonesia sejak masa Proklamasi hingga lahirnya Orde Baru</p>	<p>Sumber Buku:</p> <p>a. Mustopo, Habib, dkk, 2006, <i>Sejarah, SMA Kelas XI IPS, Jilid 2</i>, Yudhistira : Bogor</p> <p>b. Abdullah, Taufik, 2001, <i>Nasionalisme dan Sejarah</i>, Bandung : Satya Historika</p> <p>c. Djoened P., Marwati, et al. 1984, <i>Sejarah Nasional Indonesia</i>. Jakarta : Depdikbud</p>		
<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>2.1 Merekonstruksi perkembangan masyarakat Indonesia sejak proklamasi hingga Demokrasi Terpimpin.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> </tr> </table>	No. Soal	3
No. Soal			
3			
<p>Materi:</p> <p>Pesristiwa Palagan Ambarawa</p>	<p>3. Jelaskan mengenai Pesristiwa Palagan Ambarawa?</p>		
<p>Indikator Soal:</p> <p>Peserta didik dapat menganalisis Pesristiwa Palagan Ambarawa</p>			

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
3	<p>Peristiwa Pertempuran Ambarawa</p> <p>Pada tanggal 11 Desember 1945, Kol. Soedirman mengadakan rapat dengan para Komandan Sektor TKR dan Laskar. Pada tanggal 12 Desember 1945 jam 04.30 pagi, serangan mulai dilancarkan. Pembukaan serangan dimulai dari tembakan mitraliur terlebih dahulu, kemudian disusul oleh penembak-penembak karaben. Pertempuran berkobar di Ambarawa.</p> <p>Pejuang yang telah bersiap-siap di seluruh penjuru Ambarawa mulai merayap mendekati sasaran yang telah ditentukan, dengan siasat penyerangan mendadak secara serentak di segala sektor. Seketika, dan segala penjuru Ambarawa penuh suara riuh desingan peluru, dentuman meriam, dan ledakan granat. Serangan dadakan tersebut diikuti serangan balasan musuh yang kalang kabut.</p>	25

Skor Maksimum = 25

<p>Standar Kompetensi :</p> <p>2 Merekonstruksi perjuangan bangsa Indonesia sejak masa Proklamasi hingga lahirnya Orde Baru</p>	<p>Sumber Buku:</p> <p>a. Mustopo, Habib, dkk, 2006, <i>Sejarah, SMA Kelas XI IPS, Jilid 2</i>, Yudhistira : Bogor</p> <p>b. Abdullah, Taufik, 2001, <i>Nasionalisme dan Sejarah</i>,</p>
---	---

	Bandung : Satya Historika c. Djoened P., Marwati, et al. 1984, <i>Sejarah Nasional Indonesia</i> . Jakarta : Depdikbud		
Kompetensi Dasar: 2.1 Merekonstruksi perkembangan masyarakat Indonesia sejak proklamasi hingga Demokrasi Terpimpin.	Rumusan Butir Soal <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4</td> </tr> </table>	No. Soal	4
No. Soal			
4			
Materi: Latar belakang pertempuran 10 november 1945	4. Jelaskan Latar belakang pertempuran 10 november 1945 ?		
Indikator Soal: Peserta didik dapat menganalisis Latar belakang pertempuran 10 november 1945			

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
4	Latar belakang pertempuran Surabaya adalah pengibaran bendera Belanda di hotel Yamato pada tanggal 18 September 1945. Para pemuda Surabaya yang terkenal dengan sebutan arek-arek Surabaya jelas merasa gusar melihat tindakan Belanda yang tidak menghargai dan tanpa ijin mengibarkan bendera merah-putih-biru di wilayah	25

	<p>Indonesia. Republik Indonesia yang saat itu secara resmi telah memproklamasikan kemerdekaan jelas merasa dicemooh oleh tindakan Belanda ini. Arek-arek Surabaya tidak tinggal diam melihat kesewenangan Belanda di tanah air yang dapat disimpulkan bahwa mereka ingin menunjukkan kekuasaannya kembali di Indonesia. Lagi pula kobar semangat arek-arek Surabaya yang pada saat itu tengah melakukan aksi pengibaran merah-putih di segala penjuru secara langsung berkumpul di depan halaman hotel Yamato.</p>	
--	---	--

Skor Maksimum = 25

2.4 Lembar Siklus 3

Jenis sekolah : SMA Negeri 1 Rambipuji

Mata Pelajaran : Sejarah

Bahan Kelas/Smt : XI IPS 3/ 1

Bentuk Tes : Uraian

Siklus ke- : 3

<p>Standar Kopetensi:</p> <p>2. Merekonstruksi perjuangan bangsa Indonesia sejak masa Proklamasi hingga lahirnya Orde Baru.</p>	<p>Sumber Buku:</p> <p>a. Mustopo, Habib, dkk, 2006, <i>Sejarah, SMA Kelas XI IPS, Jilid 2</i>, Yudhistira : Bogor</p> <p>b. Abdullah, Taufik, 2001, <i>Nasionalisme dan Sejarah</i>, Bandung : Satya Historika</p> <p>c. Djoened P., Marwati, et al. 1984,</p>
---	---

	<p><i>Sejarah Nasional Indonesia.</i> Jakarta : Depdikbud</p>		
<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>2.1 Merekonstruksi perkembangan masyarakat Indonesia sejak proklamasi hingga Demokrasi Terpimpin.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>1</td> </tr> </table> <p>1. Jelaskan Latar belakang Perundingan Linggar Jati ?</p>	No. Soal	1
No. Soal			
1			
<p>Materi:</p> <p>Latar belakang Perundingan Linggar Jati</p>			
<p>Indikator Soal:</p> <p>Peserta didik dapat menganalisis Latar belakang Perundingan Linggar Jati</p>			

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
1	Terbentuknya Perjanjian Linggarjati tentunya tidak dapat dilepaskan dari latar belakang internasional dan nasional. Keadaan dunia pasca perang Pasifik dapat dikatakan masih belum stabil. Sekutu mulai berdatangan untuk menarik mundur seluruh pasukan Jepang yang ada dalam kawasan Hindia-Belanda, yang awalnya dipimpin oleh Jenderal Mac Arthur, lalu kemudian diserahkan oleh Laksamana Mountbatten. Pengiriman	25

	<p>Tentara Inggris ke Indonesia dapat dikatakan relatif lama, yakni pada tanggal 26 September 1945 atau satu setengah bulan sejak diproklamirkannya kemerdekaan Republik Indonesia oleh Soekarno-Hatta. Namun dibalik itu, justru keadaan seperti inilah yang menguntungkan Indonesia.</p>	
--	--	--

Skor Maksimum = 25

<p>Standar Kopetensi:</p> <p>2. Merekonstruksi perjuangan bangsa Indonesia sejak masa Proklamasi hingga lahirnya Orde Baru.</p>	<p>Sumber Buku:</p> <p>a. Mustopo, Habib, dkk, 2006, <i>Sejarah, SMA Kelas XI IPS, Jilid 2</i>, Yudhistira : Bogor</p> <p>b. Abdullah, Taufik, 2001, <i>Nasionalisme dan Sejarah</i>, Bandung : Satya Historika</p> <p>c. Djoened P., Marwati, et al. 1984, <i>Sejarah Nasional Indonesia</i>. Jakarta : Depdikbud</p>
<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>2.1 Merekonstruksi perkembangan masyarakat Indonesia sejak proklamasi hingga Demokrasi Terpimpin.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>No. Soal</p> </div>

<p>Materi:</p> <p>Isi Pokok Perundingan Linggar Jati</p>	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </table> <p>2 Jelaskan Isi Pokok Perundingan Linggar Jati</p>	2
2		
<p>Indikator Soal:</p> <p>Peserta didik dapat menganalisis Isi Pokok Perundingan Linggar Jati</p>		

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
2	<p>Isi pokok persetujuan linggarjati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Belanda mengakui secara de facto Republik Indonesia dengan wilayah kekuasaan yang meliputi Sumatra, Jawa, Madura. 2. Republik Indonesia dan Belanda akan bekerja sama dalam membentuk negara Indonesia Serikat, yang salah satu negara bagiannya adalah Republik Indonesia. 3. Republik Indonesia Serikat dan Belanda akan membentuk Uni Indonesia-Belanda dengan Ratu Belanda selaku ketuanya 	25

Skor Maksimum = 25

<p>Standar Kopetensi:</p> <p>2. Merekonstruksi perjuangan bangsa Indonesia sejak masa Proklamasi hingga lahirnya Orde Baru.</p>	<p>Sumber Buku:</p> <p>a. Mustopo, Habib, dkk, 2006, <i>Sejarah, SMA Kelas XI IPS, Jilid 2</i>, Yudhistira : Bogor</p> <p>b. Abdullah, Taufik, 2001, <i>Nasionalisme dan Sejarah</i>, Bandung : Satya Historika</p> <p>c. Djoened P., Marwati, et al. 1984, <i>Sejarah Nasional Indonesia</i>. Jakarta : Depdikbud</p>		
<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>2.1 Merekonstruksi perkembangan masyarakat Indonesia sejak proklamasi hingga Demokrasi Terpimpin.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1" data-bbox="847 1070 1062 1249"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>3</td> </tr> </table>	No. Soal	3
No. Soal			
3			
<p>Materi:</p> <p>Perjanjian Renvil</p>	<p>3 Analisislah mengenai Perjanjian Renvil ?</p>		
<p>Indikator Soal:</p> <p>Peserta didik dapat menganalisis Perjanjian Renvil</p>			

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
----	---	------

3	<p>Perjanjian Renville merupakan persetujuan yang telah diadakan perundingan-perundingan yang menghasilkan isi persetujuan atau perjanjian-perjanjian disebut perjanjian renville atau persetujuan renville, Perjanjian renville merupakan perundingan yang dilangsungkan dikapal renville, kapal milik AS pada bulan Desember 1947 sehingga nama dari persetujuan atau perjanjian renville diambil dari perundingan yang terjadi di kapal Renville, didalam persetujuan itu terdapat berbagai point atau isi pokok dalam persetujuan atau perjanjian dalam perjanjian renville dan didalam perjanjian atau persetujuan renville memiliki akibat bagi indonesia karna sangat merugikan didalam isi pokok persetujuan tersebut dan akibatnya tindakan belanda tidak berhenti atau lenyap tetapi semakin bertambah dan kekisruhan dalam indonesia semakin bertambah dikarenakan akibat dari isi pokok persetujuan atau perjanjian renville.</p>	25
---	---	----

Skor Maksimum = 25

<p>Standar Kopetensi:</p> <p>2. Merekonstruksi perjuangan bangsa Indonesia sejak masa Proklamasi hingga lahirnya Orde Baru.</p>	<p>Sumber Buku:</p> <p>a. Mustopo, Habib, dkk, 2006, <i>Sejarah, SMA Kelas XI IPS, Jilid 2</i>, Yudhistira : Bogor</p> <p>b. Abdullah, Taufik, 2001, <i>Nasionalisme dan Sejarah</i>, Bandung : Satya Historika</p> <p>c. Djoened P., Marwati, et al. 1984, <i>Sejarah Nasional Indonesia</i>. Jakarta : Depdikbud</p>
---	--

<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>2.1 Merekonstruksi perkembangan masyarakat Indonesia sejak proklamasi hingga Demokrasi Terpimpin.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1" data-bbox="847 383 1062 566"> <tr> <td data-bbox="847 383 1062 479">No. Soal</td> </tr> <tr> <td data-bbox="847 479 1062 566">4</td> </tr> </table>	No. Soal	4
No. Soal			
4			
<p>Materi:</p> <p>Bukti peninggalan Kerajaan Banten</p>	<p>4 Analislah mengenai Perjanjian Roem Royen?</p>		
<p>Indikator Soal:</p> <p>Peserta didik dapat menganalisis Perjanjian Roem Royen</p>			

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
4	<p>Perjanjian Roem Royen merupakan perjanjian yang mengakhiri sengketa penyelesaian konflik antara Indonesia dan Belanda. Perjanjian tersebut pertama kali dimulai pada tanggal 14 April 1949 - 7 Mei 1949 di Hotel Des Indes, Jakarta. Dikatakan perjanjian Roem Royen karena mengambil nama dari kedua pemimpin delegasi perjanjian yaitu dari Mohammad Roem dan Herman Van Roijen. Perundingan Roem Roijen diawasi oleh Komisi PBB untuk Indonesia atau UNCL. Maksud perjanjian Roem Royen adalah menyelesaikan beberapa masalah dalam kemerdekaan Indonesia sebelum KMB (Komisi Meja Bundar) di Den Haag di tahun yang sama.</p>	25

Skor Maksimum = 25

J. Lampiran Soal Tes

J1. Soal Tes Peserta Didik Siklus 1

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Bentuk Soal Uraian

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan benar!

- 1 Jelaskan mengenai kedatangan sekutu ke Indonesia?
- 2 Jelaskan mengenai tugas Mayor Greenhalgh?
- 3 Analisislah mengenai Tugas AFNEI?

J2. Soal Tes Peserta Didik Siklus 2

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Bentuk Soal Uraian

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan benar!

1. Jelaskan mengenai Pertempuran 5 hari di Semarang.?
2. Jelaskan Kronologi pertempuran 5 hari di Semarang?
3. Jelaskan mengenai Pesistiwa Palagan Ambarawa?
4. Jelaskan Latar belakang pertempuran 10 november 1945 ?

J3. Soal Tes Peserta Didik Siklus 3

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Bentuk Soal Uraian

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan benar!

1. Jelaskan Latar belakang Perundingan Linggar Jati ?
2. Jelaskan Isi Pokok Perundingan Linggar Jati?
3. Analisislah mengenai Perjanjian Renvil?
4. Analisislah mengenai Perjanjian Roem Royen?

Lampiran K. Hasil Tes Per Siklus

K.1 Hasil Tes Siklus I Peserta Didik Kelas XI IPS 3 SMA Negeri Rambipuji Tahun Ajaran 2015/2016

KKM: 75

No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	Abdul azis	L	78	√	
2	Achmad dian sugianto	L	79	√	
3	Andi yulianto	L	75	√	
4	Fauziah vina yulianti	P	65		√
5	Febri indra kurniawan	L	78	√	
6	Febri prastiyo	L	75	√	
7	Fitriyanti sogen	P	75	√	
8	Gilang dwi febrian	L	70		√
9	Haris ikhwan ryan syah	L	68		√
10	Husni sufaat	L	72		√
11	Ibnu mubarok	L	67		√
12	Ika rizqi ridho umamah	P	78	√	
13	Indah syafitri indrianingsih	P	75	√	
14	Julita firda maulina	P	65		√
15	Kevin januar nurdiansyah	L	75	√	
16	M. Andika akasa	L	78	√	
17	M. Handika hadi	L	79	√	
18	Mahardika privnanda sansa	L	80	√	
19	Mohammad zainul ridwan	L	78	√	
20	Muhamad fadil sobirin	L	75	√	
21	Muhammad sarifudin	L	87	√	
22	Novia kartika p	P	80	√	
23	Nur halimah	P	80	√	
24	Nur indah safitri	P	85	√	
25	Oktarina dwi pangestu	P	70		√
26	Riyos rama habibi	L	75	√	
27	Rodhiatus sufi asrotin	P	70		√
28	Sabrina aufa nabila	P	78	√	
29	Silvi duwi haryani	P	80	√	
30	Siti maimuna	P	70		√
31	Siti Sholeha	P	79	√	
32	Uswatun Hasanah	P	78	√	
33	Wahyunita	P	80	√	

34	Wiwin Winarsih	P	75	√	
35	Zulfa Maulidia	P	78	√	
Jumlah			2650	26	9
Rata-rata			75,71		

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

$$= \frac{2650}{35}$$

$$= 75,71$$

Ketuntasan klasikal:

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

$$= \frac{26}{35} \times 100\%$$

$$= 74,2\%$$

K.2 Hasil Tes Siklus 2 Peserta Didik Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Rambipuji Tahun Ajaran 2015/2016

KKM: 75

No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	Abdul azis	L	80	√	
2	Achmad dian sugianto	L	78	√	
3	Andi yulianto	L	82	√	
4	Fauziah vina yulianti	P	75	√	
5	Febri indra kurniawan	L	75	√	
6	Febri prastiyo	L	85	√	
7	Fitriyanti sogen	P	80	√	
8	Gilang dwi febrian	L	75	√	
9	Haris ikhwan ryan syah	L	70		√
10	Husni sufaat	L	68		√
11	Ibnu mubarok	L	72		√
12	Ika rizqi ridho umamah	P	80	√	
13	Indah syafitri indrianingsih	P	80	√	
14	Julita firda maulina	P	70		√
15	Kevin januar nurdiansyah	L	78	√	
16	M. Andika akasa	L	75	√	
17	M. Handika hadi	L	80	√	
18	Mahardika privnanda sansa	L	75	√	
19	Mohammad zainul ridwan	L	85	√	
20	Muhamad fadil sobirin	L	78	√	
21	Muhammad sarifudin	L	78	√	
22	Novia kartika p	P	75	√	
23	Nur halimah	P	80	√	
24	Nur indah safitri	P	85	√	
25	Oktarina dwi pangestu	P	70		√
26	Riyos rama habibi	L	78	√	
27	Rodhiatus sufi asrotin	P	70		√
28	Sabrina aufa nabila	P	78	√	
29	Silvi duwi haryani	P	75	√	
30	Siti maimuna	P	78	√	
31	Siti Sholeha	P	78	√	

32	Uswatun Hasanah	P	76	√	
33	Wahyunita	P	80	√	
34	Wiwin Winarsih	P	80	√	
35	Zulfa Maulidia	P	80	√	
Jumlah			2702	29	6
Rata-rata			80,11		

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata kelas} &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \\ &= \frac{2702}{35} \\ &= 77,20 \end{aligned}$$

Ketuntasan klasikal:

$$\begin{aligned} \text{Persentase ketuntasan} &= \frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\% \\ &= \frac{29}{35} \times 100\% \\ &= 82,85\% \end{aligned}$$

K.3 Hasil Tes Siklus 3 Peserta Didik Kelas XI IPS 3 SMA Negeri Rambipuji Tahun

Ajaran 2015/2016

KKM: 75

No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	Abdul azis	L	85	√	
2	Achmad dian sugianto	L	80	√	
3	Andi yulianto	L	85	√	
4	Fauziah vina yulianti	P	95	√	
5	Febri indra kurniawan	L	80	√	
6	Febri prastiyo	L	75	√	
7	Fitriyanti sogen	P	85	√	
8	Gilang dwi febrian	L	70		√
9	Haris ikhwan ryan syah	L	85	√	
10	Husni sufaat	L	70		√
11	Ibnu mubarok	L	70		√
12	Ika rizqi ridho umamah	P	85	√	
13	Indah syafitri indrianingsih	P	95	√	
14	Julita firda maulina	P	95	√	
15	Kevin januar nurdiansyah	L	80	√	
16	M. Andika akasa	L	85	√	
17	M. Handika hadi	L	75	√	
18	Mahardika privnanda sansa	L	95	√	
19	Mohammad zainul ridwan	L	70		√
20	Muhamad fadil sobirin	L	95	√	
21	Muhammad sarifudin	L	70		√
22	Novia kartika p	P	75	√	
23	Nur halimah	P	80	√	
24	Nur indah safitri	P	85	√	
25	Oktarina dwi pangestu	P	80	√	
26	Riyos rama habibi	L	80	√	
27	Rodhiatus sufi asrotin	P	82	√	
28	Sabrina aufa nabila	P	75	√	
29	Silvi duwi haryani	P	95	√	
30	Siti maimuna	P	80	√	
31	Siti Sholeha	P	95	√	
32	Uswatun Hasanah	P	75	√	
33	Wahyunita	P	80	√	
34	Wiwin Winarsih	P	85	√	

35	Zulfa Maulidia	P	90	√	
Jumlah			2962	30	5
Rata-rata			84,62		

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

$$= \frac{2962}{35}$$

$$= 84,62$$

Ketuntasan klasikal:

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

$$= \frac{30}{35} \times 100\%$$

$$= 85,71\%$$

Lampiran L. Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Per Siklus

L.1 Lampiran hasil observasi aktivitas pendidik selama proses pembelajaran siklus 1

Berilah tanda (√) sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik.

No	Aktivitas	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Pendidik membuka pelajaran	√	
2	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan memotivasi peserta didik agar lebih giat dalam pembelajaran.	√	
3	Pendidik menyajikan informasi dengan cara ceramah tentang pokok bahasan materi.		√
4	Pendidik membentuk kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 4 peserta didik	√	
5	Pendidik membimbing peserta didik dalam membentuk kelompok	√	
6	Pendidik menentukan tema tugas diskusi yang akan dikerjakan oleh peserta didik secara kelompok		√
7	Pendidik menjelaskan aturan dalam tugas diskusi dan memberikan batas waktu pengerjaannya	√	
8	pendidik mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari Peserta didik	√	
9	pendidik mencari upaya yang berkaitan dengan penghargaan atas keberhasilan belajar peserta didik	√	

Jember , 7 April 2016

Observer

L.2 Lampiran hasil observasi aktivitas pendidik selama proses pembelajaran siklus 2

Berilah tanda (√) sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik.

No	Aktivitas	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Pendidik membuka pelajaran	√	
2	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan memotivasi peserta didik agar lebih giat dalam pembelajaran.	√	
3	Pendidik menyajikan informasi dengan cara ceramah tentang pokok bahasan materi.	√	
4	Pendidik membentuk kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 4 peserta didik	√	
5	Pendidik membimbing peserta didik dalam membentuk kelompok	√	
6	Pendidik menentukan tema tugas diskusi yang akan dikerjakan oleh peserta didik secara kelompok		√
7	Pendidik menjelaskan aturan dalam tugas diskusi dan memberikan batas waktu pengerjaannya	√	
8	pendidik mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari Peserta didik	√	
9	pendidik mencari upaya yang berkaitan dengan penghargaan atas keberhasilan belajar peserta didik	√	

Jember, 21 April 2016

Observer

L.3 Lampiran hasil observasi aktivitas pendidik selama proses pembelajaran siklus 3

Berilah tanda (√) sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik.

No	Aktivitas	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Pendidik membuka pelajaran	√	
2	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan memotivasi peserta didik agar lebih giat dalam pembelajaran.	√	
3	Pendidik menyajikan informasi dengan cara ceramah tentang pokok bahasan materi.	√	
4	Pendidik membentuk kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 4 peserta didik	√	
5	Pendidik membimbing peserta didik dalam membentuk kelompok	√	
6	Pendidik menentukan tema tugas diskusi yang akan dikerjakan oleh peserta didik secara kelompok	√	
7	Pendidik menjelaskan aturan dalam tugas diskusi dan memberikan batas waktu pengerjaannya	√	
8	pendidik mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari Peserta didik	√	
9	pendidik mencari upaya yang berkaitan dengan penghargaan atas keberhasilan belajar peserta didik	√	

Jember, 5 Mei 2016

Observer

2 Penilaian Keterampilan

1). Penilaian (penilaian kreativitas peserta didik)

Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator kreativitas															Σ Skor setiap peserta didik	Skor setiap peserta didik (%)
	A			B			C			D			E				
Skor masing-masing indikator																	
Persentase masing-masing indikator																	

Keterangan indikator kreativitas peserta didik:

A = rasa ingin tahu yang luas dan mendalam

1. Menunjukkan sikap tidak ingin tahu dalam setiap langkah-langkah pembelajaran
2. Memperhatikan penjelasan pendidik
3. Peserta didik mengajukan pertanyaan
4. Peserta didik mengajukan sebuah permasalahan

B = sering mengajukan pertanyaan yang baik

1. Tidak mengajukan pertanyaan
2. Satu kali mengajukan pertanyaan
3. Dua kali mengajukan pertanyaan dengan tepat
4. Lebih dari tiga kali mengajukan pertanyaan dengan tepat

C = memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah

1. Tidak mengajukan gagasan atau usul
2. Mengajukan gagasan atau usul
3. Mengajukan gagasan atau usul dengan benar
4. Mengajukan gagasan atau usul dari beberapa sudut pandang dan memberi solusi

D = bebas dalam menyatakan pendapat

1. Tidak mengajukan pendapat
2. Mengajukan pendapat kurang tepat
3. Mengajukan pendapat dengan tepat
4. Mengajukan pendapat dengan tepat dan memberi solusi penyelesaian masalah

E = Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah

1. Tidak memberikan gagasan
2. Memberi gagasan
3. Memberi gagasan dan solusi pemecahan masalah
4. Mengembangkan gagasan peserta didik lain dan memberikan solusi penyelesaian masalah

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

Lampiran M. Lembar Observasi Kreativitas Peserta Didik Per Siklus (Penilaian Proses)

M1 Lembar Kreativitas Peserta Didik Siklus 1

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SIKLUS 1 PESERTA DIDIK SMA NEGERI 1 RAMBIPUJI JEMBER KELAS XI IPS 3 (Penilaian Proses)

Tema : Perkembangan bangsa Indonesia sejak masuknya pengaruh Barat sampai dengan Pendudukan Jepang

Tanggal : 7 April 2016

Siklus ke- : 1

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	Abdul azis		√			2			√		3			√		3			√		3			√		2	13	65
2	Achmad dian sugianto			√		3			√		3		√			2		√			2			√		3	13	65
3	Andi yulianto			√		3		√			2		√			2			√		3		√			2	12	60
4	Fauziah vina yulianti		√			2			√		3		√			2			√		3	√				1	11	55
5	Febri indra kurniawan			√		3		√			2			√		3		√			2			√		3	13	65
6	Febri prastiyo			√		3		√			2		√			2			√		3			√		3	13	65
7	Fitriyanti sogen		√			2			√		3			√		3			√		3		√			3	14	70
8	Gilang dwi febian			√		2			√		3			√		3			√		3		√			3	14	70
9	Haris ikhwan ryan syah		√			2	√				1		√			2		√			2		√			3	12	60
10	Husni sufaat			√		3			√		3		√			2		√			2		√			2	14	70
11	Ibnu mubarok			√		3			√		3		√			2			√		3			√		3	13	65
12	Ika rizqi ridho umamah			√		3		√			2			√		3		√			2			√		3	13	65
13	Indah syafitri indrianingsih		√			2			√		3		√			2			√		3		√			3	11	55
14	Julita firda maulina	√				1			√		3		√			2			√		3		√			2	11	55
15	Kevin januar nurdiansyah		√			2		√			2		√			2		√			2			√		3	12	60

16	M. Andika akasa		√	3	√	2	√	1	√	3	√	3	12	60				
17	M. Handika hadi	√		2	√	3	√	1	√	3	√	3	12	60				
18	Mahardika privnanda sansa	√		2	√	3	√	2	√	2	√	2	11	55				
19	Mohammad zainul ridwan		√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	15	75				
20	Muhamad fadil sobirin	√		2	√	2	√	2	√	3	√	3	12	60				
21	Muhammad sarifudin		√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	15	75				
22	Novia kartika p		√	3	√	3	√	3	√	3	√	2	14	70				
23	Nur halimah		√	3	√	2	√	2	√	2	√	3	12	60				
24	Nur indah safitri	√		2	√	3	√	3	√	3	√	3	14	70				
25	Oktarina dwi pangestu		√	3	√	3	√	2	√	3		2	13	65				
26	Riyos rama habibi	√		2	√	3	√	3	√	3	√	3	14	70				
27	Rodhiatus sufi asrotin	√		2	√	2	√	3	√	2	√	3	12	60				
28	Sabrina aufa nabila		√	3	√	1	√	3	√	1	√	2	10	50				
29	Silvi duwi haryani		√	3	√	3	√	2	√	3	√	3	14	70				
30	Siti maimuna	√		2	√	2	√	1	√	2	√	3	10	50				
31	Siti Sholeha		√	3	√	3	√	2	√	3	√	2	13	65				
32	Uswatun Hasanah		√	3	√	3	√	2	√	3	√	3	14	70				
33	Wahyunita	√		2	√	3	√	3	√	2	√	3	13	65				
34	Wiwin Winarsih		√	3	√	3	√	2	√	3	√	2	13	65				
35	Zulfa Maulidia		√	3	√	2	√	3	√	2	√	3	13	65				
Skor masing-masing indikator		88			90			81			91			93			445	
Persentase masing-masing indikator		62,85%			64,28%			57,85%			65,00%			66,42%			63,57%	

*Adaptasi dari pendapat Ennis (1995)

Keterangan Indikator Kreativitas dispesifikasi dari sepuluh indikator menjadi lima indikator, antara lain:

- 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. Orisinil dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah

Rentang:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

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

$$= \frac{445}{700} \times 100\% = 63,57\%$$

Berdasarkan hasil analisis data pra siklus peserta didik kelas XI IPS 3 termasuk dalam kriteria kemampuan Kreativitas kurang. Kriteria kemampuan Kreativitas peserta didik adalah:

Persentase	Kategori
$90\% < SA \leq 100\%$	Amat Baik
$80\% < SA \leq 90\%$	Baik
$70\% < SA \leq 80\%$	Cukup
$\leq 70\%$	Kurang

(Sumber: Kemendikbud, 2014:93)

Jumlah Persentase Kemampuan Kreativitas Peserta Didik Siklus 1

1. Indikator Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam = 62,85%
 - Skor 1 = 1 peserta didik
 - Skor 2 = 14 peserta didik
 - Skor 3 = 20 peserta didik
 - Skor 4 = 0 peserta didik

2. Indikator Sering mengajukan pertanyaan yang baik = 64,28%
 - Skor 1 = 2 peserta didik
 - Skor 2 = 11 peserta didik
 - Skor 3 = 22 peserta didik
 - Skor 4 = 0 peserta didik

3. Indikator Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah = 57,85%
 - Skor 1 = 3 peserta didik
 - Skor 2 = 18 peserta didik
 - Skor 3 = 14 peserta didik
 - Skor 4 = 0 peserta didik

4. Indikator Bebas dalam menyatakan pendapat = 65,00%
 - Skor 1 = 1 peserta didik
 - Skor 2 = 12 peserta didik
 - Skor 3 = 22 peserta didik
 - Skor 4 = 0 peserta didik

5. Indikator Orisinil dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah = 66,42%
 - Skor 1 = 1 peserta didik
 - Skor 2 = 9 peserta didik
 - Skor 3 = 25 peserta didik
 - Skor 4 = 0 peserta didik

M2 Lembar Kreativitas Peserta Didik Siklus 2

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS PRA SIKLUS PESERTA DIDIK SMA NEGERI 1 RAMBIPUJI JEMBER KELAS XI IPS 3 (Penilaian Proses)

Tema : Pemerintahan Jepang di Indonesia pada awal dan akhir masa pendudukan

Tanggal : 21 April 2016

Siklus ke- : 2

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	Abdul azis			√		3			√		3			√		3			√		3			√		3	15	75
2	Achmad dian sugianto			√		3			√		3			√		3			√		3			√		3	15	75
3	Andi yulianto			√		3		√		2		√		2		√		2		√		2		√		2	11	55
4	Fauziah vina yulianti			√		3			√		3			√		3			√		3			√		3	15	75
5	Febri indra kurniawan			√		3			√		3			√		3			√		3			√		3	15	75
6	Febri prastiyo			√		3			√		2			√		3			√		3			√		2	13	65
7	Fitriyanti sogen			√		3				√	4			√		3			√		3			√		3	16	80
8	Gilang dwi febrian		√			2			√		3			√		3			√		3			√		3	14	70
9	Haris ikhwan ryan syah		√			2			√		3			√		3		√		2			√		3	13	65	
10	Husni sufaat			√		3			√		3			√		3			√		3			√		3	15	75
11	Ibnu mubarok			√		3			√		3			√		3			√		3			√		3	15	75
12	Ika rizqi ridho umamah				√	4			√		3			√		3			√		3			√		3	16	80
13	Indah syafitri indrianingsih			√		3			√		3			√		3			√		3			√		3	15	75
14	Julita firda maulina			√		3			√		3			√		3			√		3			√		3	15	75
15	Kevin januar nurdiansyah			√		3			√		3			√		3			√		3			√		3	15	75
16	M. Andika akasa			√		3			√		3			√		3			√		3			√		3	15	75

17	M. Handika hadi	√		2	√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	14	70	
18	Mahardika privnanda sansa		√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	15	75	
19	Mohammad zainul ridwan		√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	15	75	
20	Muhamad fadil sobirin		√	3	√	2	√	4	√	3	√	2	√	2	14	70	
21	Muhammad sarifudin		√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	15	75	
22	Novia kartika p		√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	15	75	
23	Nur halimah		√	3	√	4	√	3	√	3	√	3	√	3	16	80	
24	Nur indah safitri			√	4	√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	16	80
25	Oktarina dwi pangestu		√	3	√	3	√	4	√	4	√	4	√	3	17	85	
26	Riyos rama habibi	√		2	√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	14	70	
27	Rodhiatus sufi asrotin		√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	15	75	
28	Sabrina aufa nabila		√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	15	75	
29	Silvi duwi haryani		√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	15	75	
30	Siti maimuna		√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	15	75	
31	Siti Sholeha		√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	15	75	
32	Uswatun Hasanah		√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	15	75	
33	Wahyunita		√	3	√	4	√	3	√	3	√	3	√	3	16	80	
34	Wiwin Winarsih		√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	√	3	15	75	
35	Zulfa Maulidia		√	3	√	3	√	4	√	3	√	3	√	3	16	80	
Skor masing-masing indikator		103		105		107		104		102		521					
Persentase masing-masing indikator		73,57%		75,00%		76,42%		74,28%		72,85%		74,42%					

*Adaptasi dari pendapat Ennis (1995)

Keterangan Indikator Kreativitas dispesifikasi dari sepuluh indikator menjadi lima indikator, antara lain:

- 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. Orisinil dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah

Rentang:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

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

$$= \frac{521}{700} \times 100\% = 74,42\%$$

Berdasarkan hasil analisis data siklus 2 peserta didik kelas XI IPS 3 termasuk dalam kriteria Kreativitas yang cukup dibandingkan siklus 1 sebelumnya.

Kriteria Kreativitas peserta didik adalah:

Persentase	Kategori
$90\% < SA \leq 100\%$	Amat Baik
$80\% < SA \leq 90\%$	Baik
$70\% < SA \leq 80\%$	Cukup
$\leq 70\%$	Kurang

(Sumber: Kemendikbud, 2014:93)

Jumlah Persentase Kreativitas Peserta Didik Siklus 2

1. Indikator Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam = 73,57%
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 4 peserta didik
 - Skor 3 = 29 peserta didik
 - Skor 4 = 2 peserta didik

2. Indikator Sering mengajukan pertanyaan yang baik = 75,00%
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 2 peserta didik
 - Skor 3 = 30 peserta didik
 - Skor 4 = 3 peserta didik

3. Indikator Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah = 76,42%
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 1 peserta didik
 - Skor 3 = 31 peserta didik
 - Skor 4 = 3 peserta didik

4. Indikator Bebas dalam menyatakan pendapat = 74,28%
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 2 peserta didik
 - Skor 3 = 32 peserta didik
 - Skor 4 = 1 peserta didik

5. Indikator Orisinil dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah = 72,85%
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 2 peserta didik
 - Skor 3 = 33 peserta didik
 - Skor 4 = 0 peserta didik

M3 Lembar Kreativitas Peserta Didik Siklus 3

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS PRA SIKLUS PESERTA DIDIK SMA NEGERI 1 RAMBIPUJI JEMBER KELAS XI IPS 3 (Penilaian Proses)

Tema : Jalannya Revolusi Prancis, Revolusi Amerika, dan Revolusi Rusia

Tanggal : 5 Mei 2016

Siklus ke- : 3

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	Abdul azis			√	3			√	3			√	3			√	3			√	3			√	3	15	75	
2	Achmad dian sugianto			√	3			√	4			√	4			√	4			√	3			√	3	18	90	
3	Andi yulianto			√	3			√	3			√	3			√	3			√	2			√	2	14	70	
4	Fauziah vina yulianti			√	4			√	4			√	4			√	4			√	3			√	3	19	95	
5	Febri indra kurniawan			√	3			√	3			√	4			√	3			√	3			√	3	16	80	
6	Febri prastiyo			√	3			√	3			√	3			√	3			√	3			√	3	15	75	
7	Fitriyanti sogen			√	3			√	4			√	4			√	3			√	3			√	3	17	85	
8	Gilang dwi febrin			√	3			√	3			√	3			√	3			√	3			√	3	15	75	
9	Haris ikhwan ryan syah		√		2			√	4			√	4			√	4			√	3			√	3	17	85	
10	Husni sufaat			√	3			√	3			√	3			√	3			√	3			√	3	15	75	
11	Ibnu mubarok			√	4			√	4			√	3			√	4			√	3			√	3	18	90	
12	Ika rizqi ridho umamah			√	4			√	3			√	3			√	3			√	4			√	4	17	85	
13	Indah syafitri indrianingsih			√	4			√	4			√	4			√	4			√	3			√	3	19	95	
14	Julita firda maulina			√	4			√	4			√	4			√	4			√	3			√	3	19	95	
15	Kevin januar nurdiansyah			√	3			√	3			√	3			√	3			√	4			√	4	16	80	
16	M. Andika akasa			√	3			√	3			√	4			√	3			√	4			√	4	17	85	

17	M. Handika hadi	√		2	√		2	√		2	√		2	√		3	11	55	
18	Mahardika privnanda sansa		√	4		√	4		√	4		√	4		√	3	19	95	
19	Mohammad zainul ridwan		√	3		√	3		√	3		√	3		√	3	15	75	
20	Muhamad fadil sobirin			√	4		√	4		√	4		√	3		√	4	19	95
21	Muhammad sarifudin			√	4		√	4		√	3		√	4		√	3	18	90
22	Novia kartika p		√	3		√	3		√	3		√	3		√	3	15	75	
23	Nur halimah		√	3		√	3		√	4		√	3		√	3	16	80	
24	Nur indah safitri			√	4		√	4		√	4		√	4		√	3	19	95
25	Oktarina dwi pangestu		√	3		√	3		√	3		√	3		√	4	16	80	
26	Riyos rama habibi	√		2	√		2	√		3	√		2	√		3	12	60	
27	Rodhiatus sufi asrotin		√	3		√	3		√	3		√	3		√	3	15	75	
28	Sabrina aufa nabila		√	3		√	3		√	3		√	3		√	3	15	75	
29	Silvi duwi haryani			√	4		√	4		√	4		√	4		√	3	19	95
30	Siti maimuna		√	3		√	3		√	3		√	3		√	4	16	80	
31	Siti Sholeha			√	4		√	4		√	4		√	4		√	3	19	95
32	Uswatun Hasanah		√	3		√	3		√	3		√	3		√	3	15	75	
33	Wahyunita		√	3		√	3		√	3		√	3		√	4	16	80	
34	Wiwin Winarsih		√	3		√	4		√	4		√	3		√	3	17	85	
35	Zulfa Maulidia		√	3		√	4		√	4		√	4		√	4	19	95	
Skor masing-masing indikator		113			118			120			115			112			578		
Persentase masing-masing indikator		80,71%			84,28%			85,71%			82,14%			80,00%			82,57%		

*Adaptasi dari pendapat Ennis (1995)

Keterangan Indikator Kreativitas dispesifikasi dari sepuluh indikator menjadi lima indikator, antara lain:

- 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. Orisinil dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah

Rentang:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

$$\begin{aligned} SA &= \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\% \\ &= \frac{578}{700} \times 100\% = 82,57\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil analisis data siklus 3 peserta didik kelas XI IPS 3 termasuk dalam kriteria Kreativitas baik. Kriteria kemampuan Kreativitas peserta didik adalah:

Persentase	Kategori
$90\% < SA \leq 100\%$	Amat Baik
$80\% < SA \leq 90\%$	Baik
$70\% < SA \leq 80\%$	Cukup
$\leq 70\%$	Kurang

(Sumber: Kemendikbud, 2014:93)

Jumlah Persentase Kreativitas Peserta Didik Siklus 3

1. Indikator Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam = 80,71%
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 3 peserta didik
 - Skor 3 = 21 peserta didik
 - Skor 4 = 11 peserta didik

2. Indikator Sering mengajukan pertanyaan yang baik = 84,28%
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 2 peserta didik
 - Skor 3 = 18 peserta didik
 - Skor 4 = 15 peserta didik

3. Indikator Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah = 85,71%
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 1 peserta didik
 - Skor 3 = 18 peserta didik
 - Skor 4 = 16 peserta didik

4. Indikator Bebas dalam menyatakan pendapat = 82,14%
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 2 peserta didik
 - Skor 3 = 21 peserta didik
 - Skor 4 = 12 peserta didik

5. Indikator Orisinil dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah = 80,00%
 - Skor 1 = 0 peserta didik
 - Skor 2 = 1 peserta didik
 - Skor 3 = 28 peserta didik
 - Skor 4 = 6 peserta didik

Lampiran N. Foto-foto Kegiatan

Gambar 1. Pendidik pada saat membimbing peserta didik dalam proses diskusi kelompok



Gambar 2 Observer pada saat mengobservasi peserta didik saat diskusi kelompok



Gambar 3. Observer pada saat mengobservasi peserta didik.



Gambar 4 Peserta didik saat mempresentasikan hasil diskusi



Lampiran O. Surat Ijin Observasi, Surat Ijin Penelitian, dan Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian

Lampiran 1. Surat Izin Observasi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kalimantan III/3 Kampus Tegalboto Kotak Pos 162 Telp./Fax (0331) 334988 Jember 68121

Nomor 3 0 6 5 /UN25.1.5/LT/2015
Lampiran :-
Hal : Permohonan Izin Observasi

0 2 OKT 2015

Yth. Kepala SMA Negeri Rambipuji
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember dibawah ini:

Nama : Yayak Hidayat
NIM : 110210302060
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Bermaksud mengadakan observasi tentang "Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 3 di SMA Negeri Rambipuji " di Sekolah yang Saudara pimpin selama bulan Oktober - Desember 2015

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenaan memberikan izin dan memberikan bantuan informasi yang diperlukan .

Demikian atas perkenandankerjasama yang baik kami sampaikan terimakasih.



a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,

Dr. Sukatman, M.Pd.
NIP. 19640123 199512 1 001

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kalimantan III/3 Kampus Tegalboto Kotak Pos 162 Telp./Fax (0331) 334988 Jember 68121

Nomor : 13.116/UN25.1.5/LT/2016
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

02 MAR 2016

Yth. Kepala SMA Negeri Rambipuji
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember dibawah ini:

Nama : Yayak Hidayat
NIM : 110210302060
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 3 di SMA Negeri Rambipuji " di Sekolah yang Saudara pimpin selama bulan Maret - Selesai 2016.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenaan memberikan izin dan memberikan bantuan informasi yang diperlukan .

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya yang baik kami sampaikan terimakasih.

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,



Dr. Sukatman, M.Pd.
NIP. 19640123 199512 1 001

Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI RAMBIPUJI-JEMBER
Web.http//smanrambipuji.com – Email : smara@smanrambipuji.com
Jalan Durian 30 Pecoro,Rambipuji-jember Telp.(0331) 711173

Nomor : 442/ 232 /413.01.20523824/2016

Hal : **Melaksanakan Penelitian.**

Kepala

Yth : Dekan FKIP
Universitas Negeri Jember

Di
Tempat.

Berdasarkan surat Dekan FKIP Universitas Negeri Jember No.3116/UN25.1.5/LT/2016
tentang ijin penelitian atas :

Nama : **YAYAK HIDAYAT**
Nim : 110210302060
Jenjang : SARJANA
Program studi : FKIP.

Yang bersangkutan benar – benar telah melaksanakan penelitian sebagai tugas akhir
(Skripsi) pada kelas XI IPS 3 semester genap pada bulan Maret – Mei 2016 dengan judul :
” **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING***
UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI IPS 3 DI SMA NEGERI RAMBIPUJI.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Rambipuji, 23 Mei 2016

Kepala Sekolah,



Drs. NALUROWI

0630625 198902 1 001