



**PENERAPAN METODE *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS DAN HASIL BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK KELAS X
IPS 2 SMA NEGERI 5 JEMBER TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh

**Chafi Insanuar
NIM 130210302024**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**



**PENERAPAN METODE *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS DAN HASIL BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK KELAS X
IPS 2 SMA NEGERI 5 JEMBER TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

**Diajukan guna melengkapi dan memenuhi salah satu syarat untuk
menyelesaikan gelar sarjana Program Studi
Pendidikan Sejarah (SI)**

Oleh

**Chafi Insanuar
NIM 130210302024**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahanda Samsul Huda dan Ibunda Eliya Ro'ah, yang telah memberikan dukungan berupa semangat, motivasi, kasih sayang, dan doa untuk demi kesuksesan dalam kehidupanku.
2. Adikku Ariel Azizi dan keluarga besar yang selalu memberikan doa serta semangat yang selalu menyertai dalam kehidupanku.
3. Bapak/Ibu guru sejak TK hingga SMA yang memberikan ilmu dasar hingga yang kompleks demi kehidupan masa depanku yang cerah dengan kesabaran dan tak kenal kata menyerah.
4. Sahabat-sahabat terbaik semasa kuliahku, Andi, Andre, Arif, Bagus, Prela, Deny, dan Nanang yang selalu menghiasi hari-hari indahku dengan canda dan tawa serta selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas skripsi dengan baik.
5. Bapak/Ibu Zaenal yang selalu memberikan asupan nutrisi, gizi, juga memberikan motivasi, dan semangat dalam menghadapi hidup.
6. Teman-teman seperjuangan angkatan 2013 yang selalu mendampingi semasa kuliah.
7. Almamater tercinta Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya cintai dan banggakan

MOTTO

Pendidikan bukanlah proses mengisi wadah yang kosong. Pendidikan adalah proses menyalakan api pikiran).^{*})

^{*}) B. Yeats. <https://ruangmahasiswa.com/ragam/motivasi/kata-motivasi-dalam-pendidikan/> [28 Desember 2017]

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chafi Insanuar

NIM :130210302024

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Penerapan Metode *Project Based Learning* Berbantuan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2016/2017” adalah benar-benar hasil karya saya, kecuali kutipan yang tertera sumbernya. Saya bertanggungjawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 6 Maret 2019

Yang menyatakan

Chafi Insanuar
NIM 130210302024

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS DAN HASIL BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK KELAS X
IPS 2 SMA NEGERI 5 JEMBER TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh

**Chafi Insanuar
NIM 130210302024**

Dosen Pembimbing 1 : Dr. Sumardi, M.Hum
Dosen Pembimbing 2 : Dr. Nurul Umamah, M.Pd

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Penerapan Metode *Project Based Learning* Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2016/2017” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada:

hari, tanggal : Kamis, 9 Mei 2019

tempat : Ruang Sidang Gedung 1 FKIP Universitas Jember

Tim Penguji,

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Sumardi, M.Hum
NIP 196005181989021001

Dr. Nurul Umamah, M.Pd
NIP. 19690204 1993032008

Anggota I,

Anggota II,

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

Drs. Marjono, M.Hum
NIP. 196004221988021001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

RINGKASAN

Penerapan Metode *Project Based Learning* Berbantuan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2016/2017, Chafi Insanuar, 130210302024; 2019, xx + 346 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pembelajaran sejarah diharapkan peserta didik mampu mengkonstruksi fakta sejarah yang ada untuk membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih bermakna. Namun hasil belajar yang didapatkan dalam pembelajaran sejarah masih belum efektif dikarenakan kurangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan melakukan metode alternatif yang lain yakni metode *Project Based Learning* berbantuan media video. Metode ini merupakan metode pembelajaran dengan memberikan sebuah video pembelajaran untuk memberikan rangsangan daya berpikir kritis peserta didik secara nyata untuk mampu menyelesaikan sebuah proyek bersama-sama.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan metode *Project Based Learning* berbantuan media video dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember tahun ajaran 2016/2017. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember tahun ajaran 2016/2017.

Manfaat dari penelitian ini adalah (1) bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai penerapan metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media video pada pembelajaran sejarah; (2) bagi peserta didik, diharapkan mampu menjadi alternatif pemecahan masalah dalam proses pembelajaran sejarah; (3) bagi pendidik, diharapkan mampu memberikan alternatif metode dalam pembelajaran sejarah; (4) bagi sekolah, dapat digunakan sebagai peningkatan mutu pembelajaran sejarah yang ada di sekolah; (5) bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sumber rujukan penelitian yang sejenis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 31 peserta didik yang terdiri dari 21 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan. Desain model penelitian ini menggunakan model penelitian Hopkins dengan 4 tahapan yakni, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari 3 siklus. Teknik pengumpulan data melalui metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran sejarah peserta didik. Pada siklus 1 persentase kemampuan berpikir kritis secara klasikal sebesar 65,97% dengan kategori cukup baik. Pada siklus 2 persentase secara klasikal meningkat 8,22% menjadi 74,19% dengan kategori baik. Pada siklus 3 persentase secara klasikal meningkat 4,52% menjadi 78,71% dengan kategori baik. Hasil belajar aspek kognitif peserta didik pada pra siklus memperoleh ketuntasan klasikal 32,25% dengan kategori kurang baik. Pada siklus 1 mengalami peningkatan 19,36% menjadi 51,61% dengan kategori kurang baik. Pada siklus 2 mengalami peningkatan 19,36% menjadi 70,97% dengan kategori baik. Pada siklus 3 mengalami peningkatan 9,67% menjadi 80,64% dengan kategori sangat baik. Hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik pada siklus 1 sebesar 56,77% dengan kategori kurang baik, pada siklus 2 meningkat 14,20% menjadi 70,97% dengan kategori baik. Pada siklus 3 meningkat 6,45% menjadi 77,42% dengan kategori baik.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode *Project Based Learning* berbantuan media video dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember tahun ajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penulis memberikan saran bahwa dalam pembelajaran sejarah untuk lebih sering menggunakan Metode *Project Based Learning* Berbantuan Media Video sebagai variasi metode pembelajaran sejarah di kelas-kelas yang lainnya.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah yang berjudul “Penerapan Metode *Project Based Learning* Berbantuan Media Video untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2016/2017”.

Karya tulis ilmiah ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan beberap pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

- 1) Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D, selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 3) Dr. Sumardi, M.Hum, selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sekaligus sebagai dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, memberikan pengarahan dan saran, serta selalu mengingatkan dengan penuh kesabaran dalam penulisan skripsi ini;
- 4) Dr. Nurul Umamah, M.Pd, selaku ketua Program Studi Pendidikan Sejarah sekaligus dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing II yang telah memberikan pengarahan dan saran selama waktu awal kuliah hingga akhir kuliah, serta selalu mengingatkan dengan penuh kesabaran dalam penulisan skripsi ini;
- 5) Dra. Harini, S.Pd, selaku pendidik sejarah di SMA Negeri 5 Jember yang telah meluangkan waktunya dan memberikan banyak bantuan selama proses penelitian hingga selesai
- 6) Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat dan sangat berharga selama menyelesaikan studi di Pendidikan Sejarah;

- 7) Kedua orang tuaku yang tercinta yang telah memberikan bimbingan, doa, kasih sayang, motivasi, dan semangat yang selalu mengiringi perjalanan hidup demi keberhasilanku;
- 8) Adikku Ariel Azizi, Amar Faid, dan seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa dan motivasinya untuk mendukung keberhasilan terselesaikannya skripsi ini;
- 9) Sahabat-sahabat terbaik semasa kuliahku, (Andi, Andre, Arif, Bagus, Prela, Deny, dan Nanang) dan semua teman-teman seperjuangan angkatan 2013 terima kasih atas kebersamaan yang telah kita lalui selama 4 tahun ini;
- 10) Semua pihak yang turut berperan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis juga berterima kasih atas kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Judul	ii
Halaman Persembahan	iii
Motto	iv
Halaman Pernyataan	v
Halaman Pembimbing	vi
Pengesahan	vii
Ringkasan	viii
Prakata	x
Daftar Isi	xii
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar	xvii
Daftar Lampiran	xix
Bab 1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	7
Bab 2. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Pembelajaran Sejarah	9
2.1.1. Karakteristik Pembelajaran Sejarah	10
2.1.2. Tujuan Pembelajaran Sejarah	12
2.2. Metode Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	16
2.2.1. Karakteristik Metode <i>Project Based Learning</i>	17
2.2.2. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode <i>Project Based Learning</i>	18
2.2.3. Sistem Penilaian pada Metode <i>Project Based</i>	

<i>Learning</i>	21
2.2.4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran	
<i>Project Based Learning</i>	22
2.3. Media Video	24
2.3.1. Manfaat Media Video	26
2.3.2. Kelebihan Media Video	27
2.4. Kemampuan Berpikir Kritis	29
2.5. Hasil Belajar	35
2.6. Penerapan Metode <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik	37
2.7. Penelitian yang Relevan	40
2.8. Kerangka Berfikir	42
2.9. Hipotesis Tindakan	51
Bab 3. METODE PENELITIAN	52
3.1. Tempat dan Waktu	52
3.2. Subjek Penelitian	52
3.3. Definisi Operasional	53
3.4. Jenis dan Pendekatan Penelitian	56
3.4.1. Jenis Penelitian	55
3.4.2. Pendekatan Penelitian	57
3.5. Desain Penelitian	58
3.6. Prosedur Penelitian	60
3.6.1. Tindakan Pendahuluan	61
3.6.2. Pelaksanaan Siklus I	61
3.6.3. Pelaksanaan Siklus II	73
3.6.4. Pelaksanaan Siklus III	75
3.7. Metode Pengumpulan Data	77
3.7.1. Metode Observasi	77
3.7.2. Metode Wawancara	78
3.7.3. Metode Dokumentasi	78

3.7.4. Metode Tes	79
3.8. Analisis Data	79
3.8.1. Analisis Data Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik	79
3.8.2. Analisis Data Hasil Belajar Aspek Kognitif Peserta Didik Persiklus.....	81
3.8.3. Analisis Data Penilaian Proyek Peserta Didik Persiklus	81
3.9. Indikator Keberhasilan	83
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	85
4.1. Hasil Penelitian	85
4.1.1. Hasil Observasi Pra Siklus	85
4.1.2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 1	90
4.1.3. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 2	99
4.1.4 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 3	110
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	119
4.2.1. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember dengan Penerapan metode Project Based Learning Berbantuan Media Video dalam Pembelajaran Sejarah	119
4.2.2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember dengan metode Project Based Learning Berbantuan Media Video	130
BAB 5. PENUTUP	141
5.1. Simpulan	141
5.2. Saran	142
DAFTAR PUSTAKA	143

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Keterampilan Berpikir Kritis Menurut Robert Ennis	32
Tabel 3.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Sejarah menggunakan metode <i>Project Based Learning</i> berbantuan media video	62
Tabel 3.2 Kategori Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik	80
Tabel 3.3 Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik	82
Tabel 3.4 Kategori Penilaian Produk Peserta Didik	83
Tabel 4.1 Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pra Siklus.....	86
Tabel 4.2 Hasil Belajar Aspek Kognitif Pra Siklus	89
Tabel 4.3 Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Siklus 1 dan Siklus 2	91
Tabel 4.4 Perbandingan Hasil Belajar Aspek Kognitif Pra Siklus dan Siklus 1	94
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Produk Peserta Didik Siklus 1	95
Tabel 4.6 Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Siklus 1	101
Tabel 4.7 Perbandingan Hasil Belajar Aspek Kognitif Pra Siklus dan Siklus 1	104
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Produk Peserta Didik Siklus 1 dan Siklus 2 ...	105
Tabel 4.9 Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Siklus 2 dan Siklus 2	111
Tabel 4.10 Perbandingan Hasil Belajar Aspek Kognitif Pra Siklus dan Siklus 1	114
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Produk Peserta Didik Siklus 2 dan Siklus 3 ..	116
Tabel 4.12 Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis Pra Siklus, Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3	120
Tabel 4.13 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Indikator	

	Hal
Memfokuskan Pertanyaan.....	122
Tabel 4.14 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Indikator Menganalisis Argumen	124
Tabel 4.15 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Indikator Mengidentifikasi Asumsi-Asumsi	126
Tabel 4.16 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Indikator Mendefinisikan Istilah-Istilah	127
Tabel 4.17 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Indikator Berinteraksi dengan Orang Lain	129
Tabel 4.18 Peningkatan Rata-rata Hasil Pra Siklus, Siklus 1, Siklus 2, Siklus 3	130
Tabel 4.19 Perbandingan Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik	133
Tabel 4.20 Peningkatan Penilaian Produk (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Sistematis Penulisan	135
Tabel 4.21 Peningkatan Penilaian Produk (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Kelengkapan Materi	137
Tabel 4.22 Peningkatan Penilaian Produk (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Pengembangan Gagasan Pokok	138
Tabel 4.23 Peningkatan Penilaian Produk (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Penggunaan Sumber dan Keakuratan Sumber	140
Tabel 4.24 Peningkatan Penilaian Produk (Aspek Psikomotorik) pada Indikator Penarikan Kesimpulan	141

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1. Langkah-Langkah Pelaksanaan <i>Project Based Learning</i>	19
Gambar 2.2. Kerangka Berpikir	49
Gambar 3.1. Desain Model Penelitian	59
Gambar 4.1. Persentase Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pra Siklus	87
Gambar 4.2. Hasil Belajar Pra Siklus	89
Gambar 4.3. Persentase Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Siklus 1	92
Gambar 4.4. Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus dan Siklus 1	94
Gambar 4.5. Persentase Hasil Penilaian Produk Siklus 1	96
Gambar 4.6. Persentase Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Siklus 2	102
Gambar 4.7. Perbandingan Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus 2	105
Gambar. 4.8. Persentase Hasil Penilaian Produk Siklus 1 dan Siklus 2 ...	107
Gambar 4.9. Persentase Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Siklus 2 dan Siklus 3	112
Gambar 4.10. Perbandingan Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus	115
Gambar 4.11. Persentase Hasil Penilaian Produk Siklus 1 dan Siklus 2 ..	117
Gambar 4.12. Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis Pra Siklus, Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3	121
Gambar 4.13. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Indikator Memfokuskan Pertanyaan	123
Gambar 4.14. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Indikator Fokus Manganalisis Argumen	124
Gambar 4.15. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Indikator Fokus Mangidentifikasi Asumsi-Asumsi ...	126
Gambar 4.16. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik	

	Hal
pada Indikator Fokus Mandefinisikan Istilah-Istilah	128
Gambar 4.17. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Indikator Fokus Berinteraksi dengan Orang Lain	129
Gambar 4.18. Peningkatan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus 1, Siklus 2, Siklus 3	131
Gambar 4.19. Perbandingan Hasil Penilaian Produk (Psikomotorik Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3	134
Gambar 4.20. Peningkatan Hasil Penilaian Produk (Aspek Psikomotorik) Peserta Didik dengan Indikator Sistematika Penulisan	136
Gambar 4.21. Peningkatan Hasil Penilaian Produk (Aspek Psikomotorik) Peserta Didik dengan Indikator Kelengkapan Materi	137
Gambar 4.22. Peningkatan Hasil Penilaian Produk (Aspek Psikomotorik) Peserta Didik dengan Indikator Pengembangan Gagasan Pokok	139
Gambar 4.23. Peningkatan Hasil Penilaian Produk (Aspek Psikomotorik) Peserta Didik dengan Indikator Penggunaan Sumber dan Keakuratan Sumber	140
Gambar 4.24. Peningkatan Hasil Penilaian Produk (Aspek Psikomotorik) Peserta Didik dengan Indikator Penarikan Kesimpulan	142

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
A. Matriks Penelitian	148
B Pedoman Penelitian	152
B.1 Pedoman Observasi	152
B.2 Pedoman Wawancara	153
B.3 Pedoman Dokumentasi.....	153
B.4 Pedoman Tes	153
C Pedoman Wawancara	153
C.1 Pedoman Lembar Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan	154
C.2 Pedoman Lembar Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan	155
C.3 Hasil Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan	156
C.4 Hasil Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan	158
C.5 Pedoman Wawancara Pendidik Sesudah Tindakan	160
C.6 Pedoman Wawancara Peserta Didik Sesudah Tindakan	161
C.7 Hasil Wawancara Pendidik Setelah Tindakan	162
C.8 Hasil Wawancara Peserta Didik Setelah Tindakan	164
D Lampiran Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kritis (Penilaian Proses) Peserta Didik	166
E Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus	171
F.1 Lampiran Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kritis (Penilaian Proses) Peserta Didik	173
F.2 Lampiran Lembar Observasi Aspek Psikomotorik Peserta Didik	178
G Silabus	182
H RPP Per Siklus	188
H.1 Rencana Perbaikan Pembelajaran Sikus 1	188
H.2 Rencana Perbaikan Pembelajaran Sikus 2	218
H.3 Rencana Perbaikan Pembelajaran Sikus 3.....	251
I Lembar Kartu Soal Per Siklus	281
J Hasil Belajar Peserta Didik (Aspek Kognitif) Per Siklus	303

J.1	Hasil Tes Siklus 1	303
J.2	Hasil Tes Siklus 2	305
J.3	Hasil Tes Siklus 3	307
K	Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran..	309
K.1	Lampiran Lembar Obsevasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran Siklus 1	309
K.2	Lampiran Lembar Obsevasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran Siklus 2	310
K.3	Lampiran Lembar Obsevasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran Siklus 3	311
L	Lampiran Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kritis (Penilaian Proses) Peserta Didik	312
L.1	Lembar Observasi untuk Kemampuan Berpikir Kritis Siklus 1	312
L.2	Lembar Observasi untuk Kemampuan Berpikir Kritis Siklus 2	317
L.3	Lembar Observasi untuk Kemampuan Berpikir Kritis Siklus 3	322
M	Lampiran Rubrik Penilaian Aspek Psikomotorik (Penilaian Proyek) Peserta Didik	327
M.1	Lembar Observasi untuk Penilaian Aspek Psikomotorik Siklus 1	327
M.2	Lembar Observasi untuk Penilaian Aspek Psikomotorik Siklus 2	331
M.3	Lembar Observasi untuk Penilaian Aspek Psikomotorik Siklus 3	335
N.	Foto Kegiatan	339
O.1	Surat Keterangan Permohonan Izin Observasi	344
O.2	Surat Keterangan Permohonan Izin Penelitian	345
O.3	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	346

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini akan memaparkan tentang komponen-komponen dalam pendahuluan yang meliputi: (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian dan (4) manfaat penelitian. Berikut penjelasan masing-masing.

1.1. Latar Belakang Masalah

Paradigma pembelajaran di Indonesia sudah beralih dari pembelajaran yang bersifat behavioristik menjadi paradigma pembelajaran yang bersifat konstruktivistik. Perkembangan paradigma dari behavioristik menuju konstruktivistik tidak terlepas dari berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi. Konstruktivistik yang dimaksud mengutip pendapat dari Umamah (2014: 30) adalah penekanan dalam kegiatan pembelajaran pada peserta didik untuk membangun (mengkonstruksi) sendiri pengetahuannya. Kurikulum 2013 menghendaki peserta didik sebagai pusat dalam pembelajaran (*student centered learning*) dan bukan lagi berpusat pada pendidik (*teacher centered learning*). Kurikulum 2013 mengharapkan pembelajaran yang dapat mengembangkan keseimbangan antara sikap, rasa ingin tahu, kreativitas, kerjasama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik agar peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran (Kemendikbud, 2012: 80).

Pembelajaran sejarah adalah sebuah perpaduan antara aktivitas mengajar dan belajar yang mempelajari peristiwa masa lampau yang berkaitan erat dengan masa kini (Widja, 1989: 23). Pembelajaran sejarah tidak hanya tentang menghafal dan memahami fakta-fakta yang ada, dan diharapkan peserta didik mampu mengkonstruksi fakta-fakta sejarah yang ada untuk dijadikan suatu bentuk ceritera sejarah yang runtut. Rekonstruksi sejarah yang diharapkan menjadi kemampuan peserta didik dalam mempelajari sejarah tidak terlepas dari paradigma konstruktivis dalam kurikulum 2013. Rekonstruksi peristiwa-peristiwa sejarah yang dilakukan oleh peserta didik membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih bermakna.

Pembelajaran sejarah yang bermakna perlu kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam merekonstruksi fakta-fakta sejarah yang ada disekitar kehidupan peserta didik. Belajar sejarah berarti peserta didik mampu berpikir kritis dan mampu mengkaji setiap perubahan di lingkungannya, serta memiliki kesadaran akan perubahan dan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap peristiwa sejarah (Subakti, 2010). Kemampuan berpikir kritis menurut Beyer, (1985: 297-303) sangatlah diperlukan dalam pembelajaran yang memiliki konteks mengenai ilmu-ilmu sosial dan salah satunya ialah mata pelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah ialah pembelajaran yang memerlukan kemampuan berpikir kritis mengenai konsep-konsep sejarah yang ada di dalam setiap peristiwa-peristiwa sejarah.

Pembelajaran sejarah pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam penerapannya masih kurang diminati oleh banyak peserta didik. Pembelajaran sejarah tidak diminati oleh peserta didik dikarenakan pembelajaran sejarah hanya disajikan dengan bercerita atau lebih tepatnya membacakan peristiwa sejarah yang sudah terdapat pada buku ajar (Widja, 1989: 1). Proses pembelajaran sejarah juga masih banyak pendidik menggunakan paradigma konvensional, yaitu paradigma guru menjelaskan - murid mendengarkan (Subakti, 2010). Kondisi pembelajaran sejarah seperti ini membuat peserta didik kurang mendapatkan stimulus yang membuat kemampuan berpikir kritisnya kurang terasah. Pembelajaran sejarah hasrunya berubah dari sekedar menyelesaikan materi dan peserta didik mendapat nilai di atas KKM, menjadi pembelajaran yang memiliki tujuan sangat mulia yakni membentuk watak dan kepribadian peserta didik. Pendidik harus mengubah dirinya dari bersikap pasif menjadi pendidik yang mampu menginspirasi peserta didik-peserta didiknya melalui mata pelajaran sejarah (Umamah. 2017: 2).

Fakta dilapangan alih-alih memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan yang dikemukakan di atas, suatu kenyataan yang menyedihkan bahkan dunia pendidikan sejarah dianggap sebagai sesuatu yang suram, tak bermakna, penuh beban hafalan yang tak mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, tak berkaitan dengan realita kehidupan, tidak membangkitkan rasa ingin tahu dan kemampuan memenuhi rasa ingin tahu tersebut (*study skills*) serta

mengembangkan kebangsaan positif (Hasan dan Tahun, 2003: 2). Pembelajaran sejarah yang diharapkan dapat dimaknai oleh peserta didik menjadi pembelajaran yang membosankan dan dianggap kurang menarik untuk disimak. Kurang maksimalnya metode yang digunakan pendidik membuat daya berpikir peserta didik kurang terasah, sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik hanya memberikan tanggapan-tanggapan secara umum mengenai apa yang mereka pelajari, bukan mengkaji lebih dalam isi materi yang sedang mereka pelajari. Kemampuan berpikir kritis yang rendah membuat pembelajaran sejarah yang sepatutnya menyenangkan menjadi monoton, dan dianggap hanya hal-hal itu saja yang berada dalam materi mata pelajaran sejarah. Kemampuan berpikir kritis dalam taksonomi Bloom menekankan kepada kemampuan berpikir kognitif tingkat menganalisis atau (C4).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peserta didik dan pendidik di kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember pada tanggal 9 Februari 2017 dapat diamati bahwa kurang optimalnya kegiatan yang dilakukan pendidik selama proses pembelajaran sejarah berlangsung. Metode yang dilakukan pendidik pada hari itu memang sudah menarik yakni menggunakan metode debat. Melalui metode yang telah dilaksanakan, pendidik sudah mampu menarik perhatian dari peserta didik yang ada dikelas. sebelum sesi debat dimulai, pendidik memberi waktu 30 menit kepada peserta didik untuk membaca dari beberapa sumber mengenai materi yang akan diperdebatkan. Selama proses ini, tidak semua peserta didik membaca sumber dari buku ataupun internet, tetapi mereka diketahui sedang menonton video dan bermain di media sosial. Ketika sesi debat dilaksanakan diketahui hanya ada beberapa peserta didik yang aktif dalam perdebatan yang dilaksanakan oleh pendidik.

Hasil wawancara dari peserta didik diketahui bahwa sebelum metode debat dilaksanakan saat proses pembelajaran, peserta didik merasa kesulitan dalam mencerna materi yang ada. Sumber materi tertulis yang ada saat itu hanyalah berupa LKS (Lembar Kerja Siswa), dan sumber lainnya dicari lewat media internet. Pendidik juga dirasa kurang mendalami materi yang hendak disampaikan kepada peserta didik. Hal tersebut membuat hampir separuh dari peserta didik

kurang aktif atau bersifat pasif saat pembelajaran berlangsung. Selain dari hal-hal yang disebutkan di atas, hasil observasi lainnya menunjukkan, bahwa peserta didik yang dianggap pasif tadi bukan hanya tidak mengetahui materi secara mendalam, namun beberapa peserta didik memang kurang berani menyampaikan pendapatnya didepan teman sekelasnya sehingga cenderung pasif. Beberapa peserta didik yang aktif saat proses metode debat dilaksanakan kurang memberikan argumen yang memperdalam materi yang sedang diperdebatkan. Hal ini diakibatkan karena kurangnya keterampilan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang peserta didik miliki.

Wawancara terhadap pendidik mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember Ibu Dra. Harini, S.Pd menyatakan bahwa pendalaman materi yang diketahui peserta didik masih kurang. Pendidik juga berpendapat kurang puas terhadap kinerja peserta didik, karena meskipun peserta didik di kelas X IPS 2 dalam pembelajaran masih terbilang cukup aktif, namun hasil belajar yang diraih ketika ujian harian lebih banyak yang kurang dari KKM dari pada yang lebih dari KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah. Pendidik juga menambahkan akibat dari proses belajar yang kurang optimal tadi disebabkan oleh beberapa hal antara lain: (1) peserta didik terpecah menjadi kelompok-kelompok di dalam kelas, (2) terfokus kepada media internet dari pada membaca buku, (3) kurangnya buku penunjang untuk mata pelajaran sejarah, (4) segi analisis peserta didik masih kurang, hingga diperlukan stimulus terlebih dahulu agar peserta didik mampu mengemukakan pendapatnya, dan (5) kecenderungan hasil tugas terfokus pada beberapa orang saja (mencontoh hasil jawaban teman sekelasnya).

Hasil studi dokumentasi mengenai hasil belajar sejarah peminatan peserta didik untuk mata pelajaran sejarah peminatan yang di dapatkan dari pendidik di kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember diketahui hasil belajar secara klasikal rata-rata kelas X IPS 2 = 62,77. Rata-rata ini jauh dari KKM yang ditentukan yakni 70. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 hanya 32,25 % tuntas dan 67,75% tidak tuntas.

Berdasarkan pemaparan masalah yang ada di kelas X IPS 2 rendahnya hasil belajar peserta didik begitu terlihat. Hal tersebut diakibatkan karena keaktifan dan

daya berpikir peserta didik masih kurang. Upaya alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut sangatlah dibutuhkan. Sekian banyak metode pembelajaran, yang bisa menjadi upaya alternatif untuk pemecahan masalah tersebut antara lain metode pembelajaran *Project Based Learning* dengan berbantuan media video yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode pembelajaran *Project Based Learning* dengan bantuan media video dapat memfasilitasi peserta didik dalam melatih kemampuan berpikir kritis yang peserta didik miliki. Media video yang digunakan juga mampu membuat stimulus bagi peserta didik, agar peserta didik lebih tertarik lagi dan lebih memahami materi yang sedang mereka pelajari.

Metode pembelajaran *Project Based Learning* menurut Habook dan Nagy (2016: 1) merupakan metode pembelajaran berbasis konstruktivisme, yang memperkenalkan situasi kehidupan nyata ke dalam lingkungan sekolah. Pendapat yang lainnya mengenai metode *Project Based Learning* diungkapkan oleh Sani (2014: 174), merupakan metode pembelajaran yang menekankan pendidik untuk mengelola pembelajaran dengan memberikan sebuah proyek bagi peserta didik. Metode *Project Based Learning* dapat memotivasi peserta didik untuk menerapkan keterampilan berpikir kritis aktif untuk proyek perencanaan, kolaboratif pemecahan masalah, dan pemikiran tingkat tinggi (Turner, 2012: 32). Hasil penelitian mengenai metode *Project Based Learning* oleh (Horan, Lavaroni & Beldon, 1996) menunjukkan bahwa penggunaan metode *Project Based Learning* berdampak positif bagi peserta didik yang memiliki kemampuan rendah, karena dapat meningkatkan kemampuan seperti keterampilan berpikir kritis sebagai sintesis, evaluasi, memprediksi, dan mencerminkan hasilnya sedang menikmati proses pembelajaran yang menggunakan metode *Project Based Learning*.

Media video termasuk dari salah satu bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media video termasuk dalam kategori bahan ajar audiovisual. Sebagai bahan ajar non cetak, media video memiliki kelebihan dari pada media pembelajaran lainnya. Kelebihan tersebut dikarenakan video membuat peserta didik mendapatkan materi melalui gambar bergerak dan suara yang

menyertainya (Prastowo, 2015: 300). Manfaat media video menurut Warsito (2008: 32-33), yakni dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan daya berpikir kritis peserta didik karena dihadapkan pada realita sebuah gambar yang ada di dunia nyata. Melalui media video pendidik mampu mengefisiensi waktu pembelajaran dan membuat peserta didik lebih paham mengenai materi pembelajaran, karena peserta didik mendapatkan gambaran secara langsung mengenai materi yang sedang dipelajari.

Hasil penelitian yang mengkaji mengenai media video oleh (Calder, 2009) menyatakan bahwa penggunaan media video dapat merangsang kemampuan kognitif (termasuk pemecahan masalah dan berpikir kritis) dan refleksi tentang penerimaan tanggung jawab, sikap positif dan menghormati otoritas, antara lain. Dari penelitian tersebut, dapat dilihat salah satu manfaat penggunaan media video adalah dapat memberi stimulus bagi kemampuan berpikir kritis peserta didik. Metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media video menekankan pada hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dapat menjadi upaya alternatif dalam proses pembelajaran sejarah.

Berdasarkan penjelasan mengenai metode *Project Based Learning* berbantuan media video diatas menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat ditingkatkan melalui pemahaman akan materi pelajaran yang mereka pelajari dengan menonton video. Sedangkan pemahaman tadi nantinya akan dituangkan melalui sebuah produk yang dibuat oleh peserta didik sebagai wujud nyata sebuah hasil pembelajaran sejarah melalui metode *Project Based Learning*.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti berkolaborasi dengan pendidik melakukan penelitian tindakan kelas di SMA Negeri 5 Jember dengan judul **Penerapan Metode *Project Based Learning* Berbantuan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2016/2017.**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yakni sebagai berikut.

- 1) Apakah penerapan metode *Project Based Learning* berbantuan media video dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember tahun ajaran 2016/2017?
- 2) Apakah penerapan metode *Project Based Learning* berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember tahun ajaran 2016/2017?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai tersebut dibawah ini.

- 1) Untuk menganalisis peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember tahun ajaran 2016/2017 dengan menerapkan metode *Project Based Learning* berbantuan media video.
- 2) Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember tahun ajaran 2016/2017 dengan menerapkan metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media video.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah yakni.

- 1) Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman, ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai penerapan metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media video yang digunakan sebagai alternatif dalam pemecahan permasalahan hasil belajar dalam proses pembelajaran peserta didik;
- 2) Bagi peserta didik, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi alternatif pemecahan masalah dalam proses pembelajaran peserta didik untuk meningkatkan proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik;

- 3) Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan alternatif permasalahan proses pembelajaran dan hasil belajar sejarah, dan juga dapat digunakan dikelas lainnya jika karakteristik peserta didik di kelas lain cocok untuk diberikan metode pembelajaran ini;
- 4) Bagi sekolah, dapat memberikan masukan untuk dapat digunakan sebagai peningkatan mutu pembelajaran sejarah yang ada di sekolah;
- 5) Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sumber rujukan untuk penelitian lebih lanjut mengenai metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media video untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dikaji mengenai teori dan konsep-konsep yang relevan dengan masalah penelitian. Hal-hal yang dikaji ialah (1) Pembelajaran Sejarah; (2) *Project Based Learning*; (3) Media Video; (4) Kemampuan Berpikir Kritis; (5) Hasil Belajar; (6) Penerapan *Project Based Learning* Berbatuan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik; (7) Penelitian yang Relevan; (8) Kerangka Berfikir; (9) Hipotesis Tindakan. Berikut dijelaskan masing-masing.

2.1. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran menurut Nazarudin, (2007: 163) merupakan kegiatan yang di dalamnya terdapat interaksi antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan peserta didik lainnya dan peserta didik dengan lingkungan sekitarnya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Dari kegiatan pembelajaran diharapkan terdapat sebuah kekuatan penalaran dan pemahaman peserta didik agar peserta didik mempunyai hasrat untuk mengetahui bagaimana hasil ketercapaian tujuan pembelajaran. Kesimpulannya bahwa pembelajaran adalah proses pendidik untuk mengorganisasikan lingkungan sekitar peserta didik agar menimbulkan respon yang dapat dikatakan sebagai perilaku belajar. Pembelajaran yang dilakukan pendidik harus mampu memberikan stimulus bagi peserta didik dengan cara memberikan berbagai model pembelajaran dan metode-metode pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan, proses perubahan atau dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi di masa lampau (Madjid dan Johan, 2014: 8). Pendapat lainnya dari Tamburaka (1999: 12) dikutip dari pendapatnya Roeslan Abdulgani menyatakan bahwa sejarah adalah bidang ilmu yang meneliti dan menyelidiki secara sistematis dari keseluruhan perkembangan masyarakatserta kemanusiaan di masa lalu, beserta kejadian-kejadian dengan maksud untuk menilai secara kritis seluruh hasil penelitian dan

penyelidikan tersebut untuk akhirnya dijadikan perbendaharaan pedoman acuan penilaian dan penentu keadaan yang terjadi sekarang dan arah program kelanjutan masa depan. Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses mempelajari peristiwa atau kejadian di masa lalu yang dikumpulkan dari pecahan-pecahan fakta yang nantinya disusun secara sistematis hingga membentuk suatu cerita yang dapat dipertanggung jawabkan.

Pembelajaran sejarah menurut Subakti (2010: 4) menyatakan pembelajaran sejarah yang baik adalah pembelajaran yang mampu menumbuhkan kemampuan peserta didik melakukan penyusunan fakta-fakta dari kondisi masa sekarang dengan mengkaitkan dan melihat fakta-fakta masa lalu yang menjadi topik pembelajaran sejarah. Kemampuan melakukan penyusunan atau konstruksi ini harus dikemukakan secara kuat agar pembelajaran tidak terjerumus dalam pembelajaran yang bersifat konservatif. Kontekstualitas sejarah harus kuat mengemuka dan berkaca kepada pengalaman pribadi para peserta didik. Apalagi sejarah tidak akan terlepas dari konsep waktu, kontinuitas dan perubahan.

Pembelajaran sejarah adalah sebuah perpaduan antara aktivitas mengajar dan belajar yang mempelajari peristiwa masa lampau yang berkaitan erat dengan masa kini (Widja, 1989: 23). Pembelajaran sejarah ialah pembelajaran mengenai peristiwa masa lalu yang dijadikan sebagai cermin untuk mengevaluasi kehidupan manusia untuk menjadi yang lebih baik di masa depan. Terkait dengan pembelajaran sejarah, kemampuan berpikir kritis peserta didik sangat dituntut untuk mengetahui perkembangan demi perkembangan yang ada di sekitar lingkungannya, karena perubahan-perubahan tersebut adalah wujud dari hasil peristiwa sejarah yang terjadi di masa lalu.

2.1.1. Karakteristik Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah mengajarkan kepada peserta didik untuk mengkaji peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah juga memiliki karakteristik yang berbeda dari mata pelajaran lainnya. Berikut beberapa karakteristik dari pembelajaran sejarah menurut Widja (1989: 20-23).

- 1) Peristiwa yang berkaitan dengan kehidupan manusia yang terjadi di masa lampau. Pendidik harus berusaha memaparkan fakta-fakta sejarah dan membawanya di dalam kelas.
- 2) Memandang masa lampau dalam pembelajaran sejarah, artinya pendidik berusaha untuk menggambarkan masa lampau ke masa kini. Sejarah merupakan pengabdian masa lampau manusia untuk menjadi bahan evaluasi bagi pengambilan keputusan di masa sekarang, ataupun di masa yang akan datang.
- 3) Sejarah itu bersifat unik, karena pada dasarnya peristiwa sejarah hanya dapat terjadi sekali dan tidak dapat terulang kembali.

Karakteristik pembelajaran sejarah digambarkan pula oleh Susanto (2014: 59-61) antara lain sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran sejarah yang mengajarkan tentang kesinambungan dan perubahan.
- 2) Pembelajaran sejarah mengajarkan tentang jiwa zaman.
- 3) Pembelajaran sejarah bersifat kronologis.
- 4) Pembelajaran sejarah hakikatnya adalah mengajarkan tentang bagaimana perilaku manusia.
- 5) Kulminasi dari pembelajaran sejarah adalah memberikan pemahaman akan hukum-hukum sejarah.

Berdasarkan karakteristik diatas, pembelajaran sejarah mengajarkan mengenai fakta-fakta yang terjadi di masa lampau yang unik, yang hanya dapat terjadi sekali dan tak dapat terulang kembali. Penghadiran fakta-fakta sejarah di dalam kelas dapat dilakukan dengan melibatkan peserta didik untuk aktif mencari membangun pengetahuan mereka tentang pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah memiliki materi-materi yang menuntut peserta didik untuk berpikir secara kritis. Fakta-fakta sejarah yang ditemukan sangatlah sulit di dapat bila mana peserta didik memiliki kemampuan berpikir yang rendah. Tugas pendidik sebagai fasilitator akan kurang optimal bila kemampuan tersebut kurang di asah oleh peserta didik sendiri.

Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk mencari dan menemukan informasi-informasi mengenai fakta-fakta sejarah. Keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis tentunya digunakan dalam proses pencarian fakta-fakta tersebut. Keterampilan berpikir kritis menggunakan dasar berpikir menganalisis argumen dan memunculkan wawasan terhadap tiap-tiap interpretasi untuk mengembangkan pola penalaran yang logis, kemampuan memahami asumsi memformulasi masalah, melakukan deduksi dan induksi serta mengambil keputusan yang tepat (Nursiti, 2013: 4). Keuntungan dari keterampilan ini dapat membuat peserta didik terbiasa memiliki kemampuan berpikir kritis dalam mempelajari mata pelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah yang sejatinya unik, memiliki runtutan cerita yang sistematis dan dapat digunakan sebagai acuan dalam kehidupan di masa depan. Pembelajaran sejarah seperti itu membutuhkan kemampuan berpikir kritis untuk memahami peristiwa-peristiwa sejarah. Mengenai kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran sejarah, Beyer (1985) mengatakan bahwa tanpa kemampuan berpikir kritis, peserta didik akan merasa kesulitan dalam mengerti dan menafsirkan makna yang terdapat dari tiap-tiap peristiwa sejarah yang ada. Kemampuan berpikir kritis mampu mengajak peserta didik untuk mendalami materi-materi yang ada dalam pembelajaran sejarah. Metode pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah metode *Project Based Learning* berbantuan media video. Metode ini cocok sekali diterapkan karena video mampu memberikan rangsangan terhadap materi-materi sejarah yang menuntut peserta didik untuk berpikir kritis, dan nantinya akan dituangkan melalui sebuah produk menggunakan metode *Project Based Learning* sehingga membuat hasil belajar peserta didik pun dapat meningkat.

2.1.2. Tujuan Pembelajaran Sejarah

Sebagai mata pelajaran yang memiliki keunikan tersendiri, pembelajaran sejarah juga memiliki tujuan mengapa pembelajaran ini wajib untuk dipelajari di sekolah. Tujuan pembelajaran sejarah menurut Kemendikbud (2014: 18-19) sebagai berikut.

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

Tujuan pembelajaran sejarah lainnya pada jenjang SMA menurut Kochhar (2008:51-53) sebagai berikut.

- 1) Peserta didik harus mendapatkan pengetahuan tentang istilah, konsep, fakta, peristiwa, simbol, gagasan, perjanjian, problem, tren, kepribadian, kronologi, generalisasi, dan yang berhubungan dengan sejarah.
- 2) Peserta didik harus mampu mengembangkan tentang istilah, fakta, peristiwa yang penting, dan yang berhubungan dengan sejarah.
- 3) Pembelajaran sejarah harus mampu mengembangkan pemikiran kritis peserta didik.
- 4) Pembelajaran sejarah harus mampu mengembangkan keterampilan praktis peserta didik dan memahami fakta sejarah.
- 5) Pembelajaran sejarah harus mampu mengembangkan perilaku sosial peserta didik.

Salah satu dari tujuan pembelajaran sejarah yang dikemukakan oleh Kochhar (2008:51-53) menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran sejarah adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Berdasarkan pemaparan mengenai tujuan dari pembelajaran sejarah sebagai ilmu pengetahuan mengenai masa lalu yang terdiri dari fakta-fakta sejarah dan pastinya bersifat unik. Fakta-fakta sejarah itu dikatakan unik karena hanya terjadi sekali dan tidak dapat diulang lagi secara sama. Fakta-fakta sejarah itu tadi dapat dijadikan menjadi runtutan cerita yang sistematis, namun perlu diingat tidak sembarang sebuah informasi sejarah langsung di masukan ke dalam fakta-fakta sejarah. Informasi yang di dapat tadi harus di pastikan secara benar, dan hal ini memerlukan keterampilan berpikir kritis. Tidak sembarang informasi yang dapat dikatakan menjadi fakta sejarah, dan peserta didik dituntut untuk mampu mengumpulkan fakta-fakta sejarah dari beberapa sumber informasi secara kritis.

Melihat dari Kompetensi Dasar dari silabus kurikulum 2013 kelas X mata pelajaran sejarah peminatan yang akan dicapai pada pembelajaran sejarah peminatan yang hendak dilakukan penelitian. Kompetensi Dasar 3.11 mengenai menganalisis keterkaitan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan dan sosial, kompetensi dasar ini memerlukan analisis oleh peserta didik. Kemampuan berpikir peserta didik diperlukan untuk menganalisis dalam kompetensi dasar tersebut.

Mengembangkan kemampuan berpikir kritis begitu penting bagi peserta didik, keuntungan yang diperoleh pun begitu banyak. Kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran sejarah menurut Savich, (2008: 3) menyatakan bahwa pada tingkat sekolah menengah pembelajaran berfokus pada merancang pelajaran, tugas, dan kegiatan bahwa peserta didik dituntut untuk mengevaluasi dari sudut pandang dan perspektif yang berbeda, memeriksa beberapa teks bergantung pada bukti faktual dan sumber-sumber primer menganalisis argumen yang menipu dan menyesatkan, mengembangkan keterampilan kritis, menilai, menetapkan, mensintesis, dan mengkonsep informasi dari berbagai perspektif dan menciptakan narasi dan bukti. Keaktifan peserta didik kurang bermakna tanpa pemikiran kritis

dari peserta didik yang memunculkan fakta-fakta sejarah yang belum banyak yang terungkap melalui pencarian sumber yang akurat dan terpercaya. Melalui kemampuan berpikir kritis di tiap pembelajaran, menjadi sebuah dampak positif bagi peserta didik agar dapat terbiasa menggunakan kemampuan berpikir kritis yang mereka miliki. Metode yang dipilih pun akhirnya harus dapat membuat peserta didik mampu mengkonstruksi peristiwa-peristiwa sejarah dengan baik dan dapat memaknai nilai-nilai dalam peristiwa sejarah hingga berujung pada hasil belajar yang baik. Hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang mampu melatih peserta didik untuk berpikir sesuai pengalaman yang nyata dalam memecahkan permasalahan yang terdapat pada pembelajaran sejarah, dengan melalui metode *Project Based Learning*.

2.2. Metode *Project Based Learning*

Metode *Project Based Learning* menurut Habook dan Nagy (2016: 1) *Project Based Learning* merupakan metode berbasis konstruktivisme, bahwa pembelajaran berpusat pada peserta didik untuk memperkenalkannya pada situasi kehidupan nyata dan dimasukkan ke dalam lingkungan sekolah. Pengertian lain dari metode *Project Based Learning* menurut Holubova (2008: 29) adalah metodologi pembelajaran dimana peserta didik belajar sebuah keterampilan dengan melakukan proyek-proyek yang sebenarnya. Peserta didik menerapkan keterampilan akademik dengan kemampuan berpikir kritisnya untuk memecahkan masalah otentik di situasi dunia nyata. Peserta didik menggunakan berbagai alat untuk mengerjakan proyeknya dan hasil dari proyek tersebut adalah nyata dan dapat diamati sebagai artefak yang berfungsi sebagai bukti dari apa yang telah peserta didik pelajari.

Pendapat yang lainnya mengenai metode *Project Based Learning* diungkapkan oleh Sani (2014: 174), metode *Project Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menekankan pendidik untuk mengelola pembelajaran dengan memberikan sebuah proyek bagi peserta didik. Pembelajaran ini digunakan untuk meningkatkan kreativitas dalam pemahaman tentang materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya

melalui pembuatan suatu karya atau produk. Metode *Project Based Learning* dapat memberi memotivasi terhadap peserta didik untuk aktif menerapkan keterampilan berpikir kritis untuk perencanaan proyek, pemecahan masalah kolaboratif, dan berpikir tingkat tinggi (Harada et al., 2008).

Hasil penelitian mengenai metode *Project Based Learning* oleh Turner (2012: 24) bahwa metode *Project Based Learning* memotivasi peserta didik untuk aktif menerapkan keterampilan berpikir kritis untuk merencanakan proyek, pemecahan masalah secara kolaboratif, dan berpikir tingkat tinggi. Penelitian lainnya oleh Horan, Lavaroni, & Beldon, 1996) menunjukkan bahwa penggunaan *Metode Project Based Learning* berdampak positif bagi peserta didik yang memiliki kemampuan yang rendah, karena dapat meningkatkan kemampuan seperti keterampilan berpikir kritis sebagai sintesis, evaluasi, memprediksi, dan mencerminkan bahwa peserta didik menikmati proses pembelajaran.

Metode *Project Based Learning* juga dapat memotivasi peserta didik karena metode ini membutuhkan kemampuan peserta didik untuk memiliki proyek dari proses pembelajaran mereka dengan menggunakan alat teknologi di dunia nyata dan keterampilan, berkolaborasi dengan teman sebaya, melakukan refleksi secara terus menerus pada proses dan proyek, dan mengembangkan solusi untuk masalah yang kompleks. Diketahui bahwa tuntutan dalam pembelajaran sejarah yakni peserta didik harus mampu mengumpulkan informasi secara mandiri untuk menemukan fakta-fakta sejarah dan disusun menjadi sebuah ceritera yang runtut sesuai dengan babakan waktu. Metode ini dapat memfasilitasi peserta didik untuk memahami pembelajaran sejarah sesuai dengan tuntutan yang ada.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa metode *Project Based Learning* ialah Pembelajaran yang membawa peserta didik dalam permasalahan dalam dunia nyata, menyangkut masalah yang lebih kompleks, dimana peserta didik melakukan sebuah eksplorasi secara kolaboratif, mandiri, dan dapat menghasilkan suatu produk yang dapat di presentasikan kepada khalayak umum. Metode *Project Based Learning* mengharuskan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya dengan mandiri ataupun secara berkolaborasi,

dan hal ini pun menuntut kemampuan berpikir kritis yang tinggi bagi peserta didik untuk menghasilkan suatu produk yang dapat dipresentasikan kepada publik.

2.2.1 Karakteristik Metode *Project Based Learning*

Metode *Project Based Learning* memiliki banyak potensi untuk memberikan suatu pengalaman bagi peserta didik karena lebih menekankan kepada aspek pembelajaran di dunia nyata. Kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang ada sangatlah diperlukan dalam proses pembelajaran menggunakan metode ini. Hal-hal yang menarik dan bermakna pun pastinya di dapat disaat menggunakan metode *Project Based Learning* tersebut, sehingga ketika peserta didik merasakan ketertarikan dalam pembelajaran, pasti antusiasme terhadap pembelajaran bertambah. *Project Based Learning* memiliki beberapa karakteristik (Kemendikbud, 2014: 38-39) sebagai berikut.

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

Karakteristik dalam *Project Based Learning* menurut Sylvia Chard (Yussof, 2006: 4) sebagai berikut.

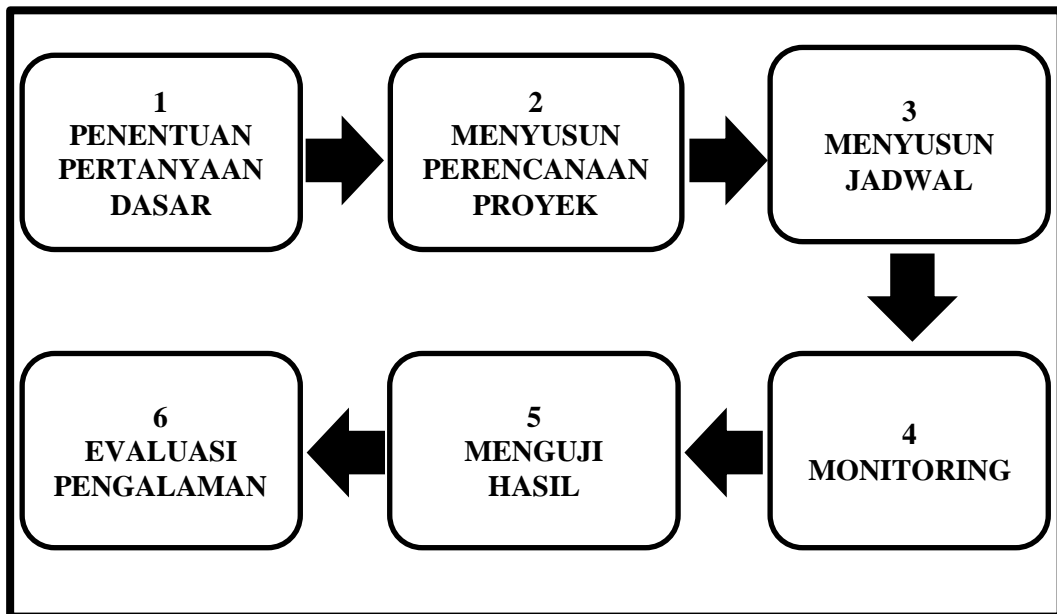
- a) Dapat berlabuh pada kurikulum inti dan multidisplin;
- b) Melibatkan peserta didik dalam upaya;
- c) Melibatkan peserta didik dalam upaya berkelanjutan dari waktu ke waktu;
- d) Melibatkan peserta didik dalam pengambilan keputusan;

- e) Menjadi kolaboratif;
- f) Memiliki hubungan yang jelas dengan dunia nyata;
- g) Gunakan penilaian sistematis: baik sepanjang jalan dan produk akhir;

Beberapa karakteristik *Project Based Learning* diatas menunjukkan betapa pentingnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. “Metode pembelajaran berbasis proyek dapat mencakup segala kegiatan menyelesaikan masalah, pengambilan keputusan, melakukan investigasi dan keterampilan membuat karya” (Hidayah, 2015:17-18). Melalui metode ini peserta didik dituntut untuk mencari solusi atas permasalahan yang diberikan dan memperoleh pengalaman secara nyata. Kegiatan-kegiatan di dalamnya dapat mendorong tumbuhnya kemampuan berpikir kritis peserta didik serta dapat melatih kreativitas peserta didik secara mandiri dalam menghadapi permasalahan yang ada didepannya. Metode *Project Based Learning* mampu memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya mengenai pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah membutuhkan konstruksi dari fakta-fakta sejarah yang ada dan kemampuan berpikir kritis peserta didiklah yang nantinya mengkonstruksi fakta-fakta sejarah itu.

2.2.2. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode *Project Based Learning*

Beberapa ahli mengemukakan beberapa tahapan dalam melakukan model pembelajaran berbasis proyek, yaitu: 1) penentuan pertanyaan mendasar; 2) menyusun perencanaan proyek; 3) menyusun jadwal; 4) monitoring; 5) menguji hasil; 6) evaluasi pengalaman (Kemendikbud, 2014: 39-40).



Gambar 2.1 Langkah-langkah Pelaksanaan *Project Based Learning* (Sumber: Kemendikbud, 2014: 39)

Penjelasan langkah-langkah metode *Project Based Learning* sebagai berikut.

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

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

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

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

c) Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

Pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (a) membuat deadline

untuk menyelesaikan proyek, (b) membuat deadline penyelesaian proyek, (c) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (d) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (e) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

d) Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Pendidik bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

e) Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

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

f) Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

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

Tahap demi tahap dalam metode *Project Based Learning* dari dimulai dari adanya permasalahan, peserta didik memulai bagaimana menyusun suatu konsep suatu proyek untuk mengatasi permasalahan yang ada. Solusi dari permasalahan tersebut nantinya akan membentuk suatu produk yang nyata. Perjalanan dari mulai proses menemukan solusi dalam mengatasi permasalahan inilah dibutuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis peserta didik untuk

menunjang terbentuknya produk yang nyata oleh peserta didik. Melalui tahapan-tahapan pembelajaran berbasis proyek, tujuan dari pembelajaran sejarah yakni peserta didik dapat mengkonstruksi fakta-fakta sejarah dapat terealisasi dengan kreativitas yang dimiliki peserta didik.

2.2.3. Sistem Penilaian pada Metode *Project Based Learning*

Penilaian metode *Project Based Learning* harus dilakukan secara menyeluruh terhadap sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik selama pembelajaran. Penilaian proyek pada metode ini merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu (Kemendikbud, 2014: 40). Tugas dalam metode ini berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengoorganisasian, pengolahan dan penyajian data. Penilaian proyek setidaknya ada 3 hal yang perlu ditimbang (Kemendikbud, 2014: 40) yaitu:

- 1) Kemampuan pengelolaan : Kemampuan peserta didik dalam memilih topik, mencari informasi dan mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan laporan.
- 2) Relevansi : Kesesuaian dengan mata pelajaran, dengan mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran.
- 3) Keaslian : Proyek yang dilakukan peserta didik harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek peserta didik.

Mengenai sistem penilaian dalam metode pembelajaran *Project Based Learning* Kemendikbud (2014: 40-41) menambahkan penilaian proyek ini dilakukan mulai dari perencanaan, proses pengerjaan proyek, sampai hasil akhir dari proyek yang dikerjakan. Tugas pendidik dalam penilaian proyek ini adalah menetapkan tahapan-tahapan yang perlu dinilai, yaitu penyusunan desain, pengumpulan data, analisis data, dan menyiapkan laporan tertulis. Pelaksanaan penilaian dapat menggunakan instrumen penilaian berupa skala penilaian atau cek.

2.2.4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Project Based Learning*

Metode pembelajaran dengan *Project Based Learning* memiliki berbagai kelebihan yang diungkapkan Muniarti, (2016: 375), yaitu sebagai berikut.

- a) Melatih peserta didik untuk menggunakan reasoning dalam mengatasi permasalahan pembelajaran;
- b) Melatih peserta didik dalam membuat hipotesis dalam pemecahan masalah berdasarkan konsep bisnis yang sederhana;
- c) Melatih kemampuan berpikir kritis dan kontekstual dengan permasalahan-permasalahan nyata yang dihadapi;
- d) Melatih peserta didik melakukan uji coba dalam pembuktian hipotesis;
- e) Melatih dalam pengambilan keputusan tentang pemecahan masalah dengan cara: (a) Mendorong peserta didik ikut berpartisipasi aktif dan konsentrasi dalam diskusi; (b) Merangsang peserta didik untuk berpikir dengan mengembalikan pertanyaan kepada mereka; (c) Mendorong peserta didik membuat analisis masalah, sintesis masalah, melakukan evaluasi, dan menyusun ringkasan hasil evaluasi; dan (d) Membantu peserta didik dalam mengidentifikasi sumber, referensi, dan prinsip (materi) dalam mengkaji permasalahan dan alternatif pemecahan masalah.

Kelebihan metode pembelajaran dengan *Project Based Learning* diungkapkan oleh (Daryanto, 2014: 25-26) yaitu sebagai berikut.

- a) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan peserta didik untuk melakukan pekerjaan penting;
- b) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah
- c) Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks;
- d) Meningkatkan kolaborasi;
- e) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan ketrampilan komunikasi;
- f) Meningkatkan ketrampilan peserta didik dalam mengelola sumber belajar;

- g) Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- h) Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
- i) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Metode *Project Based Learning* memang sangat memiliki kelebihan dan manfaat yang beragam bagi peserta didik maupun pendidik. Namun sebuah metode tidak terlepas dari beberapa kelemahan yang ada di dalamnya. Muniarti (2016: 379) menambahkan bila terdapat beberapa kelemahan dari metode pembelajaran dengan *Project Based Learning* antara lain, metode ini memerlukan waktu yang lebih banyak dalam menyelesaikan masalah, membutuhkan biaya lebih banyak, pendidik lebih suka dengan suasana kelas tradisional, banyaknya peralatan yang diperlukan, peserta didik yang memiliki kelemahan dalam bereksperimen dan mengumpulkan informasi akan mengalami kesulitan, dalam kegiatan berkelompok tidak semua peserta didik berperan aktif, dalam pembagian topik dikhawatirkan peserta didik kesulitan dalam memahami topik secara bersamaan.

Beberapa kelebihan yang dimiliki oleh metode *Project Based Learning* diatas cukup mampu menutupi kekurangan yang dimiliki metode tersebut. Kesimpulan penggunaan metode *Project Based Learning* yakni, memiliki kelebihan yang sangat terlihat dalam penelitian ini adalah hasil dari pembelajaran yaitu berupa produk. Salah satu kelebihan lainnya adalah metode ini melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Selama pembuatan produk yang di dapat dari hasil metode *Project Based Learning*, peserta didik harus terbiasa menggunakan kemampuan berpikir kritisnya guna untuk menghasilkan prosuk melalui belajar dengan kinerja yang nyata, dan pengalaman yang mereka dapat baik untuk menciptakan pribadi yang aktif, mandiri, inovatif, dan dapat bekerja sama dengan baik kepada teman sekelas ataupun pihak lainnya.

2.3. Media Video

Pengertian Video menurut Prastowo (2015: 301) yakni video dikategorikan dalam bahan ajar audio visual yang mengkombinasikan dua materi, yaitu materi visual dan materi auditif. Materi auditif ini dapat merangsang indra pendengaran sedangkan materi visual dapat merangsang indra penglihatan. Melalui dua kombinasi ini dapat membentuk sinergi yang sangat berguna bila digunakan dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. Pengertian dari video tadi pun dijabarkan oleh Prastowo dalam bukunya, mengutip dari kata Confucius (seorang filsuf Cina). “Apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya lakukan, saya paham.” (Prastowo, 2015: 301). Maka dapat dijabarkan dalam proses pembelajaran, peserta didik saat mendengarkan penjelasan seorang pendidik belum tentu mereka dapat memahami semua hal yang telah dikatakan oleh pendidik, namun bila penjelasan pendidik dikombinasikan dengan gambar, maka kemampuan mengingat peserta didik lebih meningkat. Media audio visual (video) memungkinkan suasana pembelajaran lebih aktif, partisipatif, dan interaktif, sehingga dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk berlatih berpikir kritis (Ezquerria, *et al.* 2014:157).

Media video yang dimaksud ialah video yang berisi konten-konten pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Media video menurut Riyana (2007: 8) adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak.

Hal yang sama diungkapkan oleh ahli lain seperti Mell Siberman (dalam Prastowo, 2015: 302) dimana Mell Siberman mengungkapkan hasil dari penelitiannya dengan penambahan media audio visual pada proses pembelajaran dapat menaikkan ingatan peserta didik dari 14% hingga 38%. Penelitian ini pula

menggambarkan perbaikan hingga 200% ketika kosakata diajarkan dengan menggunakan penjelasan secara visual. Bahkan, waktu yang digunakan untuk menyampaikan sebuah konsep materi pembelajaran berkurang sampai 40% dibandingkan menggunakan media visual. Hasil penelitian yang mengkaji mengenai media video oleh (Calder, 2009) menyatakan bahwa penggunaan media video dapat merangsang kemampuan kognitif (termasuk pemecahan masalah dan berpikir kritis) dan refleksi tentang penerimaan tanggung jawab, sikap positif dan menghormati otoritas, antara lain. Hasil penelitian lainnya yang mengkaji mengenai media video diungkapkan oleh Ljubojevic et. al., (2014: 287) menggunakan tambahan video sebagai alat pengajaran dapat meningkatkan efisiensi belajar dan kualitas pengalaman. Dari beberapa penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa metode *Project Based Learning* berbantuan media video menekankan pada hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dapat menjadi upaya alternatif dalam proses pembelajaran sejarah.

Media video sebagai salah satu media pembelajaran berbentuk audiovisual memiliki karakteristik (Munadi, 2012: 127) yang dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- 2) Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
- 3) Mengembangkan pikiran dan pendapat para peserta didik.
- 4) Mengembangkan imajinasi peserta didik.
- 5) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.
- 6) Sangat kuat memengaruhi emosi seseorang.
- 7) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan; mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari peserta didik.
- 8) Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.
- 9) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
- 10) Dengan video penampilan peserta didik dapat segera dilihat kembali untuk di evaluasi.

Media video sebagai media pembelajaran yang membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang sedang mereka pelajari, sangat cocok untuk diterapkan dalam setiap proses pembelajaran. Salah satu karakteristik dari video tadi adalah mengembangkan pikiran dan pendapat para peserta didik. Video yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah tentu akan membuat kemampuan berpikir kritis peserta didik menjadi semakin terasah, karena dapat mengembangkan pemikiran dan memunculkan ide-ide kreatif dari peserta didik untuk membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih bermakna.

2.3.1. Manfaat Media Video

Media video merupakan salah satu bahan ajar berbentuk audiovisual. Sebagai bahan ajar, video memiliki beberapa manfaat saat digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan berbagai studi yang dilaksanakan di berbagai negara, dampak atau pengaruh positif media video yang signifikan di kalangan peserta didik adalah bahwa program audio visual antara lain dapat (Warsita, 2008: 32-33).

- a) Meningkatkan pengetahuan;
- b) Menumbuhkan keinginan dan motivasi untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang lebih lanjut;
- c) Meningkatkan perbendaharaan kosakata, istilah/jargon, dan kemampuan berbahasa secara verbal dan nonverbal;
- d) Meningkatkan daya imajinasi dan kreatif peserta didik;
- e) Meningkatkan kekritisannya daya pikir peserta didik karena dihadapkan pada realitas gambar dunia;
- f) Memicu minat baca dan motivasi belajar peserta didik.

Manfaat dalam menggunakan media video dalam pembelajaran menurut (Busyaeri, dkk, 2016: 129) sebagai berikut.

- a) Mengatasi jarak dan waktu.
- b) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- c) Dapat membawa peserta didik berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.

- d) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
- e) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- f) Mengembangkan pikiran dan pendapat para peserta didik.
- g) Mengembangkan imajinasi.
- h) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik.
- i) Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas.
- j) Mampu berperan sebagai story teller yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

Berdasarkan manfaat dari penggunaan media video dalam proses pembelajaran. Video merupakan sebagai salah satu bahan ajar audiovisual yang dapat membawa peserta didik dekat dengan fakta-fakta sejarah yang ada. Melalui video, peserta didik diajak untuk menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat. Oleh karena itu, video dapat membantu pendidik untuk menjelaskan mengenai fakta-fakta sejarah secara realistis kepada peserta didik dengan gambar-gambar yang nyata di dalam video.

2.3.2. Kelebihan Media Video

Media video saat ini sudah banyak digunakan dalam setiap proses pembelajaran karena memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran. Manfaat tersebut tidak terlepas dari kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh video. Kelebihan dari media video diungkapkan oleh Anderson (dalam Prastowo, 2015: 304) sebagai berikut.

- a) Dengan video kita dapat menunjukkan kembali sebuah gerakan yang ada dalam video saat diputar sebelumnya. Gerakan-gerakan tersebut dapat menjadi stimulus bagi peserta didik saat pembelajaran berlangsung, dan diharapkan dapat dengan mudah di respon oleh peserta didik.
- b) Dengan video performansi peserta didik dapat dilihat lagi untuk mendapatkan sebuah kritik dan saran sehingga membentuk sebuah evaluasi yang tepat untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang dilakukan sebelumnya. Dan hal ini

pun sangat berguna untuk memantapkan penguasaan peserta didik terhadap ketrampilan yang dipelajari sehingga sudah siap bila ketrampilan tersebut diterjunkan dalam keadaan sebenarnya.

- c) Dengan menggunakan beberapa efek tertentu, memperkuat proses pembelajaran maupun nilai hiburan yang bisa di dapat. Beberapa jenis efek visual bisa didapat dari video antara lain mempersingkat maupun memperpanjang waktu, dan beberapa kejadian dapat dilihat dalam satu waktu atau bersamaan. Perpindahan yang lembut dari gambar pertama ke gambar selanjutnya, dan penjelasan gerak dapat diperlambat atau dipercepat.
- d) Dengan video kita bisa mendapatkan isi susunan yang masih utuh dari materi pembelajaran atau latihan, yang dapat digunakan secara interaktif dengan buku kerja, buku petunjuk, buku teks, serta benda lain yang dapat digunakan dilapangan.
- e) Dengan video, informasi dapat diberikan dalam waktu yang sama di lokasi yang berbeda, dengan memberikan layar monitor di tempat-tempat yang berbeda (kelas yang berbeda) dengan jumlah penonto yang tidak terbatas.
- f) Pembelajaran melalui video merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang mandiri, dimana peserta didik belajar dengan kecepatan masing-masing individu dapat dirancang. Rancangan mandiri biasanya dikombinasikan dengan bantuan komputer atau bahan cetak.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa video dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk menghasilkan suatu produk. Video juga dapat mempersingkat waktu dalam proses pembelajaran dan tingkat pemahaman peserta didik dapat lebih meingkatkan karena gambar-gambar bergerak yang mereka lihat dapat merangsang kemampuan mengingat mereka dalam pembelajaran.

Tujuan pembelajaran sejarah menuntut peserta didik untuk mampu berfikir historis yang menjadi dasar untuk berpikir logis, kreatif, inspiratif dan inovatif (Hidayah, 2015: 26-27). Video yang dapat menyampaikan sebuah perubahan dari waktu ke waktu dirasa oleh penulis akan meningkatkan ketrampilan-ketrampilan peserta didik dalam mengingat materi yang banyak dalam pembelajaran sejarah

yang memiliki babakan waktu dari waktu ke waktu. Karena dengan media video peserta didik dapat memutar lagi bagian video yang dirasa belum mereka pahami. Media video dapat menjadi suatu alternatif yang cocok untuk pembelajaran sejarah yang dirasa kurang optimal. Adanya video dalam proses pembelajaran membuat peserta didik mampu mengembangkan gagasan-gagasannya dan secara otomatis menggunakan kemampuan berpikir kritis yang mereka miliki. Media video dapat menjadi stimulus bagi pemikiran kritis peserta didik, kemudian pemikiran tersebut akan dituangkan melalui sebuah metode *Project Based Learning* untuk membuat sebuah produk dari proses pembelajaran sejarah.

2.4. Kemampuan Berpikir Kritis

Pembelajaran yang aktif tanpa adanya berpikir kritis dari para peserta didik, akan menimbulkan pembelajaran yang monoton dan cenderung membosankan. Karena jika peserta didik hanya sekedar aktif dalam proses pembelajaran, pasti menimbulkan rasa bosan pada peserta didik karena inti dari pembelajaran yang sedang dipelajari kurang tersampaikan secara maksimal dan kurang menarik. Berpikir kritis dalam proses pembelajaran membuat pembelajaran dikelas menjadi aktif dan imajinatif. Berpikir kritis digunakan untuk mengeksplorasi pengetahuan secara lebih mendalam sehingga keaktifan peserta didik semakin meningkat dalam proses pembelajaran.

Berpikir kritis adalah: (1) suatu sikap mau berpikir secara mendalam tentang masalah-masalah dan hal-hal yang berada dalam jangkauan pengalaman seseorang; (2) pengetahuan tentang metode-metode pemeriksaan dan penalaran yang logis; (3) semacam suatu keterampilan untuk menerapkan metode-metode tersebut. Berpikir kritis menuntut upaya keras untuk memeriksa setiap keyakinan atau pengetahuan asertif berdasarkan bukti pendukungnya dan kesimpulan-kesimpulan lanjutan yang diakibatkannya (Glaser dalam Fisher, 2009: 3). Ennis (dalam Tilaar, dkk, 2011: 13) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan proses berpikir reflektif mengenai tindakan pengambilan keputusan yang diyakini untuk melakukan sesuatu.

Kemampuan berpikir kritis yang dimaksud disini ialah kemampuan berpikir dalam pembelajaran sejarah. Melalui kemampuan berpikir kritis, peserta didik akan merekonstruksi masa lalu dengan membandingkan interpretasi yang ditulis oleh orang lain (Savich, 2008: 2). Peningkatan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran sejarah Savich (2008: 3) menyatakan bahwa di tingkat menengah pembelajaran sejarah berfokus pada rencana merancang pelajaran, tugas, dan kegiatan bahwa peserta didik ditantang untuk mengevaluasi dari sudut pandang dan perspektif yang berbeda, memeriksa beberapa teks, bergantung pada bukti faktual dan sumber-sumber primer, menganalisis argumen yang menipu dan menyesatkan, mengembangkan keterampilan kritis, menilai, menetapkan, mensintesis, dan mengkonsep informasi dari berbagai perspektif dan menciptakan narasi dari bukti. Hasil penelitian dari kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran sejarah dinyatakan oleh Savich sendiri

Beberapa pertimbangan penting mengapa kemampuan berpikir kritis penting bagi pendidikan di era modern ini menurut Apple (dalam Tilaar, dkk, 2011: 17) antara lain.

- a) Mengembangkan berpikir kritis dalam pendidikan berarti kita memberikan penghargaan kepada peserta didik sebagai pribadi (*respect a person*). Hal ini akan memberikan kesempatan kepada perkembangan pribadi peserta didik sepenuhnya karena mereka merasa diberikan kesempatan dan dihormati akan hak-haknya dalam perkembangan pribadinya.
- b) Berpikir kritis merupakan tujuan yang ideal di dalam pendidikan karena mempersiapkan peserta didik untuk kehidupan kedewasaannya. Mempersiapkan peserta didik untuk kehidupan kedewasaan bukan berarti memberikan kepada mereka sesuatu yang telah siap tetapi mengikutsertakan peserta didik di dalam pemenuhan perkembangan dirinya sendiri dan arah dari perkembangannya sendiri (*self-direction*).
- c) Pengembangan berpikir kritis dalam proses pendidikan merupakan suatu cita-cita tradisional seperti apa yang ingin dicapai melalui pelajaran ilmu-ilmu eksakta dan kealaman serta mata-mata pelajaran lainnya yang secara tradisional dianggap dapat mengembangkan berpikir kritis.

d) Berpikir kritis merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan di dalam kehidupan demokratis. Demokrasi hanya dapat berkembang apabila warganegaranya dapat berpikir kritis di dalam masalah-masalah politi, sosial, dan ekonomi.

Kemampuan berpikir kritis mempunyai karakteristik-karakteristik (Murti, 2015: 2) yakni sebagai berikut.

- 1) Mengemukakan pertanyaan-pertanyaan dan masalah penting, merumuskannya dengan jelas dan teliti
- 2) Memunculkan ide-ide baru yang berguna dan relevan untuk melakukan tugas. Pemikiran kritis memiliki peran penting untuk menilai manfaat ide-ide baru, memilih ide-ide yang terbaik, atau memodifikasi ide-ide jika perlu
- 3) Mengumpulkan dan menilai informasi-informasi yang relevan, dengan menggunakan gagasan abstrak untuk menafsirkannya dengan efektif
- 4) Menarik kesimpulan dan solusi dengan alasan yang kuat, bukti yang kuat, dan mengujinya dengan menggunakan kriteria dan standar yang relevan
- 5) Berpikir terbuka dengan menggunakan berbagai alternatif sistem pemikiran, sembari mengenali, menilai, dan mencari hubungan- hubungan antara semua asumsi, implikasi, akibat-akibat praktis
- 6) Mampu mengatasi kebingungan, mampu membedakan antara fakta, teori, opini, dan keyakinan
- 7) Mengkomunikasikan dengan efektif kepada orang lain dalam upaya menemukan solusi atas masalah-masalah kompleks, tanpa terpengaruh oleh pemikiran orang lain tentang topik yang bersangkutan
- 8) Jujur terhadap diri sendiri, menolak manipulasi, memegang kredibilitas dan integritas ilmiah, dan secara intelektual independen, imparsial, netral

Ennis (1985: 54-57) menggolongkan keterampilan berpikir kritis pada lima aspek dua belas indikator dan beberapa sub indikator (, dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 2.1 Keterampilan Berpikir Kritis Menurut Robert Ennis

Aspek	Indikator	Sub Indikator
	1. Memfokuskan pertanyaan	a) Mengidentifikasi atau merumuskan pertanyaan, b) Mengidentifikasi atau merumuskan kriteria untuk mempertimbangkan kemungkinan jawaban, c) Menjaga kondisi pikiran
1. Memberikan Penjelasan Sederhana	2. Menganalisis argumen	a) Mengidentifikasi kesimpulan, b) Mengidentifikasi alasan (sebab) yang dinyatakan (eksplisit), c) Mengidentifikasi alasan yang tidak dinyatakan, d) Mencari atau menemukan persamaan dan perbedaan, e) Mengidentifikasi korelevanan dan tidak relevan, f) Mencari atau menemukan struktur argumen, g) Membuat ringkasan
	3. Bertanya dan menjawab pertanyaan menantang	a) Mengapa?, b) Apa Intinya?, c) Apa artinya?, d) Apa contohnya?, e) Apa bukan contohnya?, f) Bagaimana menerapkannya pada kasus tersebut?, g) Perbedaan apa yang menyebabkannya?, h) Apa faktanya?, i) Benarkah apa yang anda katakan?
2. Membangun Keterampilan Dasar	4. Mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) suatu	a) Ahli, b) Tidak ada konflik <i>interest</i> , c) Kesepakatan antar sumber, d) Reputasi, e) Menggunakan

Aspek	Indikator	Sub Indikator
	sumber	prosedur yang tersedia, e) Mengetahui resiko terhadap reputasi, f) Kemampuan memberikan alasan, g) Kebiasaan berhati-hati
	5. Mengobservasi dan mempertimbangan hasil observasi	a) Melibatkan sedikit dugaan, b) Selang waktu yang singkat antara observasi dan laporan, c) Dilaporkan oleh pengamat sendiri, d) Mencatat hal-hal yang diinginkan, e) Penguatan, f) Kemungkinan penguatan, g) Kondisi akses yang baik, h) Penggunaan teknologi yang kompeten, i) Kepuasan observer yang kredibilitas
	6. Membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi	a) Kelompok yang logis, b) Kondisi yang logis, c) Interpretasi pernyataan /menyatakan tafsiran
3. Kesimpulan	7. Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi	a) Membuat generalisasi, b) Mengemukakan kesimpulan dan hipotesis, c) Investigasi, d) Kriteria berdasarkan asumsi
	8. Membuat dan menentukan hasil pertimbangan	a) Latar belakang fakta-fakta, b) Konsekuensi, c) Penerapan prinsip-prinsip, d) Mempertimbangkan alternative, e) Mempertimbangkan dan menentukan
4. Membuat	9. Mendefinisikan	a) Membuat bentuk definisi:

Aspek	Indikator	Sub Indikator
Penjelasan Lebih Lanjut	istilah, memepertim-bangkan suatu definisi	sinonim, klasifikasi, rentang, ekspresi yang sama, operasional, contoh dan bukan contoh, b) Bertindak dengan memberi penjelasan lanjutan , c) Isi
	10. Mengidentifikasi asumsi-asumsi	a) Alasan yang tidak dinyatakan, b) Asumsi yang dibutuhkan, mengkonstruksi argumen
5. Strategi dan Taktik	11. Memutuskan suatu tindakan	a) Mengungkap masalah, b) Memilih kriteria untuk mempertimbangkan solusi yang mungkin, c) Merumuskan alternatif yang memungkinkan, d)Memutuskan hal-hal yang akan dilakukan secara tentatif, e) Menelaah, f) Memonitor
	12. Berinteraksi dengan orang lain	a) Menyenangkan, b) Strategi logis, c) Strategi retorika, d) Presentasi

Sumber: Robert. H. Ennis (1985: 54-57)

Indikator-indikator tersebut, diambil sebagian untuk menjadi indikator penilaian kemampuan berpikir peserta didik, indikator yang digunakan antara lain, 1) Memfokuskan pertanyaan, 2) Mempertimbang-kan kredibilitas (kriteria) suatu sumber, 3) Membuat induksi dan mempertim-bangkan hasil induksi, 4) Mendefinisikan istilah, memepertimbangkan suatu definisi, 5) berinteraksi dengan orang lain.

2.5. Hasil Belajar

Keberhasilan pembelajaran peserta didik bisa dilihat melalui hasil belajar yang di dapatkan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar menurut Sudjana (2011: 22) adalah perubahan tingkah laku yang

diperlihatkan peserta didik setelah mendapatkan pengalamannya. Pendapat lainnya diungkapkan oleh Dimiyati dan Mujiono (2006: 2-4) bahwa hasil belajar adalah hasil interaksi antara tindak mengajar (pendidik) dan tindak belajar (peserta didik). Pihak pendidik tindak mengajar diakhiri dengan sebuah evaluasi hasil belajar. Pihak peserta didik hasil belajar merupakan puncak dari proses belajar.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan segala tingkah laku nyata peserta didik setelah yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor (Sudjana, 2011: 22). Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah ranah kognitif kemampuan menganalisis (C4) dan ranah psikomotor. Pemaparan dua ranah perubahan perilaku menurut Bloom, yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebagai berikut.

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif dibagi menjadi 6 tingkatan menurut Bloom (dalam Umamah, 2014: 128), yakni.

- a) Mengingat (C1) : Proses mengingat adalah proses mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Pengetahuan yang dibutuhkan bisa merupakan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, atau metakognitif, bisa pula merupakan kombinasi dari beberapa jenis pengetahuan tersebut.
- b) Memahami (C2) : Proses mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis atau digambar oleh pendidik. Peserta didik dapat mendemostrasikan pemahamannya terhadap informasi tertentu dengan mentransformasikan pengetahuan ke dalam bentuk lain.
- c) Mengaplikasikan (C3) : Menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu, bisa berupa informasi pada penampilan aktivitas meliputi menggambar,

menulis, membaca, menggunakan peralatan, dsb. Tahapannya meliputi melaksanakan dan menggunakan.

- d) Menganalisis (C4) : Menerima organisasi dan struktur informasi, kemudian memerincikannya menjadi bagian-bagian penting dan menentukan hubungan khusus antar bagian-bagian tersebut. Tahapan analisis bisa berupa membedakan, mengorganisasi dan mengatribusi.
- e) Mengevaluasi (C5) : Mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan/atau standar. Dengan cara memeriksa atau mengkritik informasi dari berbagai sumber untuk mendapatkan hasil yang unik. Hasilnya dapat berupa penilaian tertulis, lisan, gambar, dsb.
- f) Mencipta (C6) : Memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membentuk suatu produk yang orisinal. Tahapan mencipta bisa dilakukan melalui merumuskan, merencanakan dan memproduksi.

2) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor menurut Bloom (dalam Umamah, 2014: 129-130). Contoh ketrampilan ranah psikomotor yang perlu diperhatikan oleh para guru meliputi:

- a) *Reflex movements*: tindakan peserta didik dapat terjadi tidak dengan sukarela sebagai jawaban atas beberapa stimulus.
- b) *Basic fundamental movement*: peserta didik mempunyai pola pergerakan bawaan yang dibentuk dari suatu kombinasi pergerakan refleks.
- c) *Perceptual abilities*: peserta didik dapat menterjemahkan stimulli yang diterima melalui perasaan ke dalam pergerakan sesuai yang diinginkan.
- d) *Physical ability*: peserta didik telah mengembangkan pergerakan dasar yang merupakan esensial untuk pengembangan pergerakan yang sangat terampil.
- e) *Skilled movements*: Peserta didik telah mengembangkan pergerakan lebih rumit yang menuntut suatu derajat tingkat efisiensi tertentu.
- f) *Nondiscursive communication*: peserta didik mempunyai kemampuan untuk mengkomunikasikan melalui pergerakan badan.

Hasil belajar ranah kognitif yang digunakan dalam penelitian ini adalah kemampuan menganalisis (C4), sedangkan ranah psikomotor disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada silabus SMA kurikulum 2013 kelas X Sejarah Peminatan. Kompetensi Dasar yang sesuai dengan hasil belajar kognitif analisis ialah pada bagian 3.11 Menganalisis keterkaitan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan dan sosial. Hasil belajar dengan kognitif analisis menuntut peserta didik untuk mampu menganalisis peristiwa sejarah secara historis dalam pembelajaran sejarah melalui penerapan metode *Project Based Learning* berbantuan media video. Ranah kognitif akan diukur menggunakan tes tertulis berbentuk uraian yang dibuat oleh peneliti yang berkolaborasi dengan pendidik. Hasil belajar ranah psikomotor dinilai melalui hasil produk yang telah dikerjakan oleh peserta didik, tentunya sesuai dengan Kompetensi Dasar yang sudah dijelaskan tadi. Penilaian hasil belajar psikomotor akan diukur menggunakan rubrik penilaian produk yang terdiri dari aspek (1) sistematika penulisan, (2) kelengkapan materi, (3) pengembangan gagasan pokok, (4) penggunaan sumber dan keakuratan sumber, (5) penarikan kesimpulan (Hidayah, 2015: 33)

2.6. Penerapan Metode *Project Based Learning* Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik

Pembelajaran sejarah sejatinya ialah mengajarkan peserta didik mengenai peristiwa-peristiwa masa lampau yang diurutkan secara sistematis dari waktu ke waktu. Pendidik berperan untuk melaksanakan pembelajaran sejarah yang efektif hingga menumbuhkan respon yang baik dari peserta didik berupa hasil belajar yang baik. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah metode pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).

Metode *Project Based Learning* mampu memperdalam pengetahuan peserta didik melalui sebuah keterampilan yang dapat menghasilkan suatu produk asli

dari peserta didik. Produk yang dihasilkan oleh peserta didik tidak terlepas dari materi ajar dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik. Sani (2014: 178) mengungkapkan bahwa "*Project Based Learning* membutuhkan beberapa ketrampilan untuk melakukan investigasi dalam membuat proyek. Proses identifikasi permasalahan dan pembuatan proyek juga membutuhkan keterampilan berpikir.

Salah satu dari tujuan pembelajaran sejarah yang dikemukakan oleh Kochar (2008:51-53) salah satunya adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kemampuan berpikir kritis adalah interpretasi dan evaluasi yang terampil dan aktif terhadap observasi dan komunikasi, informasi dan argumentasi (Fisher dan Scriven dalam Fisher, 2009: 10). Melalui kemampuan berpikir kritis mampu memberikan kesempatan peserta didik untuk terbiasa berargumentasi dengan daya pikirnya untuk memilah-milah informasi yang di dapat dan tidak serta merta menelan mentah-mentah apa yang mereka dapatkan. Kemampuan berpikir kritis yang dimiliki peserta didik sangatlah dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah, karena dalam pembelajaran sejarah informasi-informasi yang di dapat tidak boleh begitu saja di terima, namun harus ada kritik mengenai sumber-sumber informasi yang di dapatkan. Pengetahuan baru mengenai sejarah akan di dapatkan dengan tepat bilamana peserta didik menggunakan kemampuan berpikir kritisnya secara terus-menerus.

Kemampuan berpikir kritis juga diperlukan untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan yang membutuhkan kreativitas seperti menulis buku. Jika seorang tidak berpikir kritis, maka ia tidak bisa berpikir kreatif (Murti, 2015: 3). Melalui metode *Project Based Learning* peserta didik difasilitasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang mereka punya. Kemampuan berpikir kritis peserta didik yang dituangkan dalam metode *Project Based Learning* sangatlah cocok untuk memberikan keakuratan sumber informasi dalam melakukan proyek pada pembelajaran sejarah.

Hasil penelitian dari (Horan, Lavaroni & Beldon, 1996) menunjukkan bahwa penggunaan metode *Project Based Learning* berdampak positif bagi peserta didik yang memiliki kemampuan yang rendah, karena dapat meningkatkan

kemampuan seperti keterampilan berpikir kritis sebagai sintesis, evaluasi, memprediksi, dan mencerminkan oleh 44,6% sebagai hasilnya sedang menikmati proses pembelajaran yang menggunakan metode *Project Based Learning*. Penelitian lainnya oleh Ilter (2014: 1) menyatakan bahwa *Project Based Learning* membuat peserta didik belajar lebih baik dengan aktif membangun pengetahuan mereka melalui proyek-proyek dengan rekan-rekan dalam studi sosial. Peserta didik belajar untuk menjadi bertanggung jawab dan aktif warga yang membuat keputusan yang tepat dan berujung kepada hasil belajar yang meningkat. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, metode *Project Based Learning* merupakan metode yang tepat untuk meningkatkan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik, namun metode tersebut juga mampu dikolaborasikan dengan media video.

Media video adalah salah satu media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan di dalam kelas, karena dapat memberi stimulus bagi peserta didik untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi yang sedang mereka pelajari. Pendapat mengenai media video menurut Warsito, (2008: 32-33) pengaruh dari media video salah satunya dapat meningkatkan kemampuan daya berpikir kritis peserta didik karena dihadapkan pada realita sebuah gambar yang ada di dunia nyata. Hasil penelitian yang mengkaji mengenai media video oleh (Calder, 2009) menyatakan bahwa penggunaan media video dapat merangsang kemampuan kognitif (termasuk pemecahan masalah dan berpikir kritis) dan refleksi tentang penerimaan tanggung jawab, sikap positif dan menghormati otoritas, antara lain. Media video memang mempunyai banyak manfaat yang ada di dalamnya, selain meningkatkan kemampuan berpikir kritis, media video juga mampu untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam menerima pembelajaran di dalam kelas. Hasil penelitian yang mengkaji mengenai video oleh (Barvo *et. al.*, 2011) bahwa video digunakan sebagai materi pendukung untuk belajar telah berpengaruh positif pada persepsi peserta didik mengenai peningkatan motivasi belajar mereka. Motivasi belajar untuk peserta didik penting untuk dipacu diawal pembelajaran agar kemampuan berpikir kritis peserta didik semakin terasah.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Project Based Learning* berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran untuk membuat produk. Media video digunakan untuk menarik perhatian peserta didik serta memberikan motivasi hingga muncul rasa ingin tahu yang membuat stimulus bagi kemampuan berpikir kritis peserta didik kemudian metode *Project Based Learning* memfasilitasi peserta didik untuk menuangkan ide-ide pemikiran kritisnya ke dalam sebuah proyek yang menghasilkan sebuah produk dari peserta didik.

2.7. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan mengenai metode *Project Based Learning* berbantuan media video dilakukan oleh Hidayah (2015) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Penilaian Produk Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan kreativitas dan hasil belajar psikomotorik peserta didik. Pada siklus I kreativitas peserta didik memperoleh persentase 59,86%, pada siklus II meningkat sebesar 9,05% menjadi sebesar 68,91% dan pada siklus III meningkat 9,60% menjadi sebesar 78,51%. Hasil belajar psikomotorik peserta didik diukur dengan penilaian produk. Pada siklus I memperoleh persentase 57,70%, pada siklus II meningkat 10,13%, pada siklus III meningkat sebesar 9,87%. Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah.

Penelitian relevan selanjutnya yang dilakukan oleh Priskila (2014) yang berjudul “Implementasi Metode *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X3 SMAN 1 Bondowoso Semester Genap Tahun Ajaran 2013/2014”. Hasil dari penelitian ini memaparkan bahwa adanya peningkatan kreativitas dan hasil belajar pada pembelajaran sejarah peserta didik kelas X3 SMAN 1 Bondowoso. Rincian hasilnya yaitu dari 5 Indikator kreativitas peserta didik yang diukur pada saat proses pembelajaran berlangsung, dapat disimpulkan pada siklus 1 memperoleh

persentase 56,36% dengan kategori kurang kreatif. Pada siklus 2 meningkat sebesar 19,35% menjadi 67,27% dengan kategori cukup kreatif. Pada siklus 3 meningkat sebesar 11,93% menjadi 75,30% dengan kategori kreatif. Hasil belajar aspek kognitif pada siklus 1 memperoleh presentase sebesar 66,67%. Pada siklus 2 meningkat sebesar 13,63% menjadi 75,75%. Pada siklus 3 meningkat sebesar 8% menjadi 81,81%. Hasil belajar aspek psikomotor diukur dengan 3 indikator kreativitas belajar peserta didik, dapat disimpulkan pada siklus 1 memperoleh persentase 59,34%. Pada siklus 2 meningkat sebesar 17,86% menjadi 69,94%. Pada siklus 3 meningkat sebesar 10,12% menjadi 77,02%. Berdasarkan pemaparan hasil penelitian diatas maka implementasi metode *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Fitriyaningsih (2015) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SOS di SMA Negeri 4 Jember Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan hasil belajar sejarah. Dari 5 indikator kemampuan berpikir kritis yang diukur pada saat proses pembelajaran berlangsung, dapat disimpulkan pada siklus 1 persentase 69,58% dengan kategori kurang baik. Pada siklus 2 meningkat 4,73% menjadi 74,31% dengan kategori cukup baik. Pada siklus 3 meningkat 8,47% menjadi 82,78% dengan kategori baik. Hasil belajar aspek kognitif pada siklus 1 memperoleh persentase sebesar 75%. Pada siklus 2 meningkat 5,56% menjadi 80,56%. Pada siklus 3 meningkat 5,55% menjadi 86,11%. Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar sejarah.

Penelitian yang terakhir dilakukan oleh Nurjanah (2015) yang berjudul “Penerapan *Project Based Learning* Dengan Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri Rambipuji Tahun Pelajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas peserta didik pada siklus 1 persentase klasikal kreativitas peserta didik yaitu sebesar 61,11% dengan kategori cukup kreatif. pada

siklus 2 mengalami peningkatan 14,54% sehingga persentase meningkat menjadi 70% dengan kategori kreatif. pada siklus 3 persentase meningkat sebesar 11,1% sehingga persentase menjadi 77,77% dengan kategori kreatif. Hasil belajar aspek kognitif mengalami peningkatan pada tiap siklusnya, yaitu dari pra siklus sebesar 53,33% meningkat 24,99% sehingga menjadi 66,66% pada siklus 1. Siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 8,70% menjadi sebesar 76,66%. Siklus 2 ke siklus 3 mengalami peningkatan sebesar 8,70% menjadi sebesar 83,33%. Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah.

Penelitian Hidayah (2015), Priskila (2014) dan Nurjanah (2015) memiliki kesamaan dalam penggunaan metode pembelajaran yang akan diteliti, namun perbedaan terletak pada variabel. Penelitian Fitrianiingsih (2015) memiliki kesamaan dalam penggunaan metode pembelajaran dan variabel yang akan diteliti, namun perbedaan terletak pada penggunaan media pembelajaran tambahan yang akan digunakan oleh peneliti. Penelitian selanjutnya oleh Dewi (2016) memiliki persamaan media yang digunakan dalam melakukan penelitian. Berdasarkan penelitian di atas belum ada yang menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul penerapan metode *Project Based Learning* dengan media video untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar sejarah kelas X IPS 2 di SMA Negeri 5 Jember.

2.8. Kerangka Berfikir

Pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang sangat erat kaitannya dalam dimensi ruang dan waktu. Paradigma pembelajaran sejarah sendiri ialah pembelajaran konstruktivisme. Penekanan pembelajaran konstruktivis yakni pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik yang aktif untuk membangun suatu pengetahuan itu sendiri. Paradigma konstruktivis juga dalam pembelajaran diharapkan peserta didik membangun sendiri pengetahuan dirinya berdasarkan pengalaman-pengalaman pribadi di dunia nyata. Hal itu pun yang mengharuskan

peserta didik diharuskan mengasah keterampilannya untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Tujuan pembelajaran sejarah dalam faham konstruktivis adalah membangun pemahaman. Pemahaman yang dimaksud ialah pembelajaran yang dipelajari memberikan makna bagi peserta didik. Pembelajaran menurut pandangan ini bukanlah pembelajaran yang tidak menekankan banyaknya suatu pengetahuan tetapi kurang pemahaman. Melalui pembelajaran sejarah yang konstruktivis peserta didik dituntut mampu mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis dan mampu mengkaji perubahan disekitar lingkungannya. Pembelajaran sejarah yang seperti itulah yang diharapkan membuat peserta didik menjadi terbiasa berpikir kritis dan kreatif terhadap setiap permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran.

Pembelajaran sejarah ialah pembelajaran yang bersifat unik karena peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam sejarah hanya berlangsung secara sekali dan tidak dapat diulang kembali. Pembelajaran sejarah ini menuntut kemampuan berpikir kritis yang dimiliki peserta didik untuk menganalisis sumber-sumber dari beberapa info yang akurat untuk membentuk suatu narasi cerita yang runtut dan sesuai dengan fakta-fakta yang ada. Norris dan Ennis (dalam Fisher, 2009:4) menyatakan, berpikir kritis merupakan pemikiran yang logis dan reflektif untuk memilih suatu hal yang dapat dipercaya atau dilakukan. Melalui kemampuan berpikir kritis diharapkan peserta didik mampu mengeksplorasi semua bentuk informasi sejarah dengan tetap memperhatikan hal-hal yang mestinya harus dilaksanakan seperti mengkritik sumber sebelum sumber informasi tersebut dapat dinyatakan sebagai sumber informasi yang akurat.

Sumber materi tertulis yang ada saat itu hanyalah berupa LKS (Lembar Kerja Siswa) : (1) peserta didik terpecah menjadi kelompok-kelompok di dalam kelas, (2) terfokus kepada media internet dari pada membaca buku, (3) kurangnya buku penunjang untuk mata pelajaran sejarah, (4) segi analisis peserta didik masih kurang, hingga diperlukan stimulus terlebih dahulu agar peserta didik mampu mengemukakan pendapatnya, dan (5) kecenderungan hasil tugas terfokus pada beberapa orang saja (mencontoh hasil jawaban teman sekelasnya).

Beberapa permasalahan yang terjadi di dalam pembelajaran sejarah antara lain: (1) peserta didik terpecah menjadi kelompok-kelompok di dalam kelas, (2) sumber materi tertulis yang ada saat itu hanyalah berupa LKS, (3) kurangnya buku penunjang untuk mata pelajaran sejarah, (4) segi analisis peserta didik masih kurang, hingga diperlukan stimulus terlebih dahulu agar peserta didik mampu mengemukakan pendapatnya, dan (5) kecenderungan hasil tugas terfokus pada beberapa orang saja (mencontoh hasil jawaban teman sekelasnya). Peserta didik saat proses pembelajaran terlihat kurang sekali mampu mengembangkan gagasannya mengenai materi yang sedang dipelajari. Pengembangan gagasan yang kurang mengindikasikan bahwa peserta didik masih kurang mampu menggunakan kemampuan berpikir kritisnya dalam pembelajaran sejarah. Permasalahan ini membuat sebagian peserta didik bersikap pasif. Pembelajaran sejarah seperti ini membuat kemampuan berpikir kritis peserta didik kurang terasah dan pembelajaran sejarah yang sejatinya menyenangkan berubah menjadi sangat membosankan.

Permasalahan yang terjadi diatas selain membuat pembelajaran sejarah menjadi kurang bernilai dan bermakna, pembelajaran sejarah pun terlihat kurang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar sejarah sehingga hasil belajar peserta didik rendah. Proses pembelajaran sejarah menjadi monoton dan kurangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik menyebabkan tujuan pembelajaran sejarah tidak tercapai secara maksimal. Permasalahan ini akhirnya menjurus kepada hasil belajar sejarah peserta didik yang kurang. Melihat permasalahan yang terjadi, diperlukan alternatif pemecahan masalah yang tepat untuk jenis permasalahan tersebut. Alternatif pemecahan masalah yang digunakan oleh peneliti yakni dengan menggunakan penerapan metode *Project Based Learning* berbantuan media video.

Project Based Learning merupakan metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah. Melalui metode pembelajaran ini, peserta didik akan mengerjakan suatu proyek yang bermanfaat dalam penyelesaian masalahnya. Solusi dari masalah yang dihadapi pun nantinya akan membentuk

suatu produk yang berguna dalam kehidupan mereka. *Project Based Learning* sangatlah berguna untuk mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penggunaan metode *Project Based Learning* menurut Klein, et al. salah satu karakteristik keberhasilan dalam metode ini adalah memerlukan penggunaan kreativitas berpikir, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan informasi untuk menyelidiki (Thomas, 2000). Tugas-tugas yang diberikan dalam metode ini adalah sebuah proyek, dan hal itu sangatlah membutuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan proyek tersebut. Metode *Project Based Learning* selain dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, metode ini juga mampu melatih peserta didik dalam bekerja sama untuk menyelesaikan tugas proyek yang diberikan oleh pendidik. Hasil penelitian yang menguatkan metode *Project Based Learning* dilakukan oleh (Horan, Lavaroni & Beldon, 1996) menunjukkan bahwa penggunaan metode *Project Based Learning* berdampak positif bagi peserta didik yang memiliki kemampuan yang rendah, karena dapat meningkatkan kemampuan seperti keterampilan berpikir kritis sebagai sintesis, evaluasi, memprediksi, dan mengevaluasi. Sebagai hasilnya peserta didik menikmati proses pembelajaran yang menggunakan metode *Project Based Learning*.

Berpikir kritis adalah: (1) suatu sikap mau berpikir secara mendalam tentang masalah-masalah dan hal-hal yang berada dalam jangkauan pengalaman seseorang; (2) pengetahuan tentang metode-metode pemeriksaan dan penalaran yang logis; (3) semacam suatu keterampilan untuk menerapkan metode-metode tersebut. Berpikir kritis menuntut upaya keras untuk memeriksa setiap keyakinan atau pengetahuan asertif berdasarkan bukti pendukungnya dan kesimpulan-kesimpulan lanjutan yang diakibatkannya (Glaser dalam Fisher, 2009: 3). Indikator dalam kemampuan berpikir kritis menurut Ennis (1985: 54-57) antara lain: (1) Memfokuskan pertanyaan; (2) Menganalisis argumen; (3) Bertanya dan menjawab pertanyaan menantang; (4) Mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) suatu sumber; (5) Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi; (6) Membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi; (7) Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi; (8) Membuat dan

menentukan hasil pertimbangan; (9) Mendefinisikan istilah, memepertimbangkan suatu definisi; (10) Mengidentifikasi asumsi-asumsi; (11) Memutuskan suatu tindakan; (12) Berinteraksi dengan orang lain.

Metode *Project Based Learning* terdiri dari enam tahap, dimana enam tahap tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kritis peserta didik yang dipaparkan oleh Ennis (1985). Berikut keenam tahap dari metode *Project Based Learning*.

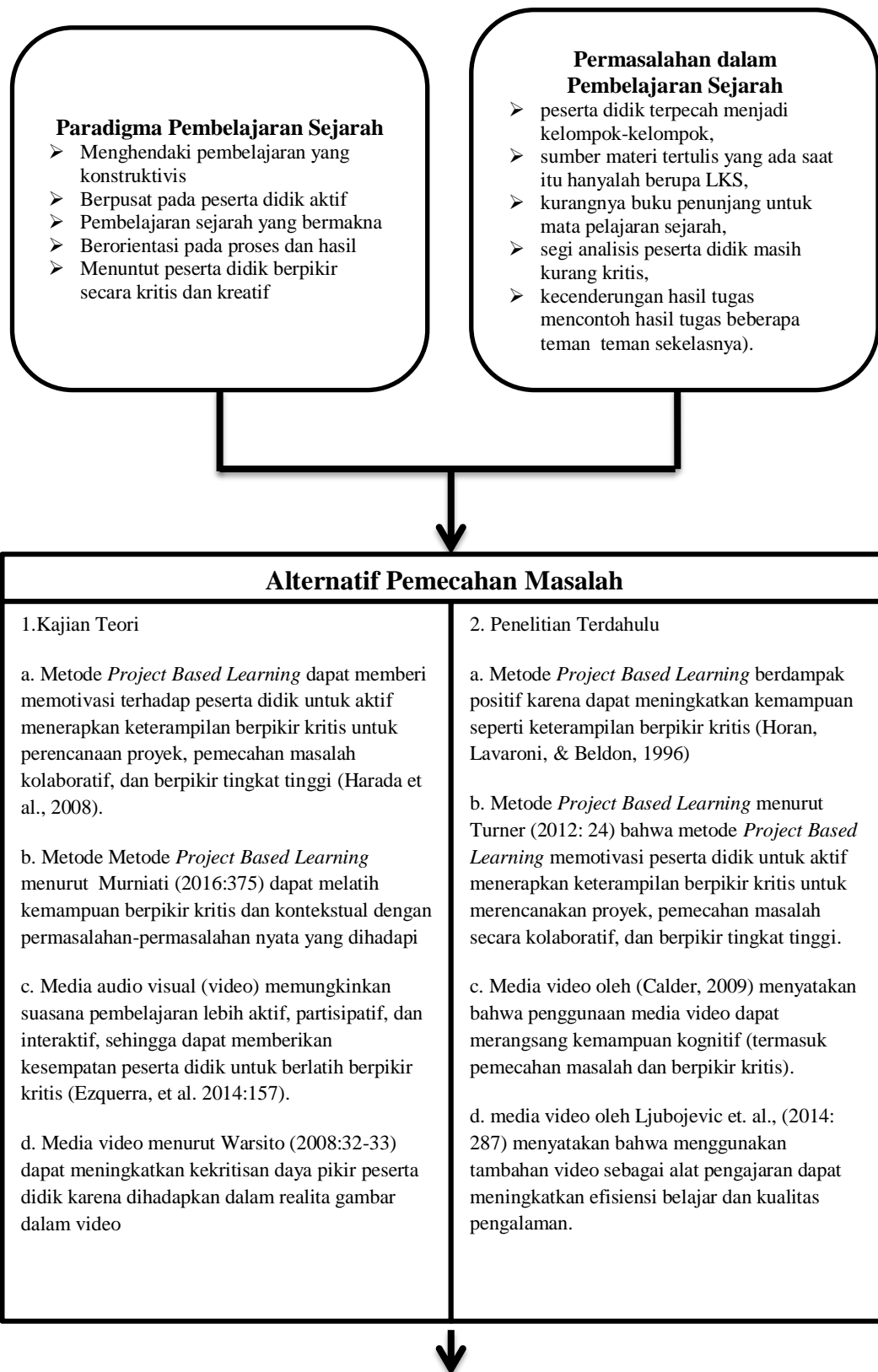
- 1) Tahap pertama penentuan pertanyaan dasar, pada tahap ini pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, dimana ada indikator kemampuan berpikir kritis yang dipaparkan oleh Ennis (1985), yakni memfokuskan pertanyaan, dan bertanya dan menjawab pertanyaan yang menantang. Hal ini sesuai dengan pendapat Kemendikbud, (2014: 39) bahwa peserta didik memulai pembelajaran dengan pertanyaan yang memfokuskan untuk topik pembelajaran yang hendak dipilih.
- 2) Tahap kedua menyusun perencanaan proyek, pada tahap ini perencanaan dilakukan dengan kolaboratif, dimana ada indikator kemampuan berpikir kritis yang dipaparkan oleh Ennis (1985), yakni memutuskan suatu tindakan dan berinteraksi dengan orang lain. Hal ini sependapat dengan (Kemendikbud, 2014:39) menjelaskan bahwa peserta didik berkolaborasi dengan pendidik dan peserta didik lainnya untuk menyusun kegiatan penyelesaian proyek. Menyusun perencanaan proyek juga menuntut peserta didik untuk memilih kegiatan yang mendukung permasalahan yang sudah ditentukan (Yussof, 2006: 22)
- 3) Tahap ketiga menyusun jadwal, secara kolaboratif menyusun deadline proyek, dimana ada indikator kemampuan berpikir kritis yang dipaparkan oleh Ennis (1985), yakni memutuskan suatu tindakan dan berinteraksi dengan orang lain. Peserta didik menjelaskan alasan pemilihan permasalahan proyek yang telah ditentukan dan berkolaborasi dengan pendidik untuk menentukan jadwal penyelesaian proyek yang dikerjakan (Kemendikbud, 2014:39).
- 4) Tahap keempat monitoring, tahap ini monitoring terhadap aktivitas peserta didik ketika melaksanakan tugas proyek, dimana ada indikator kemampuan

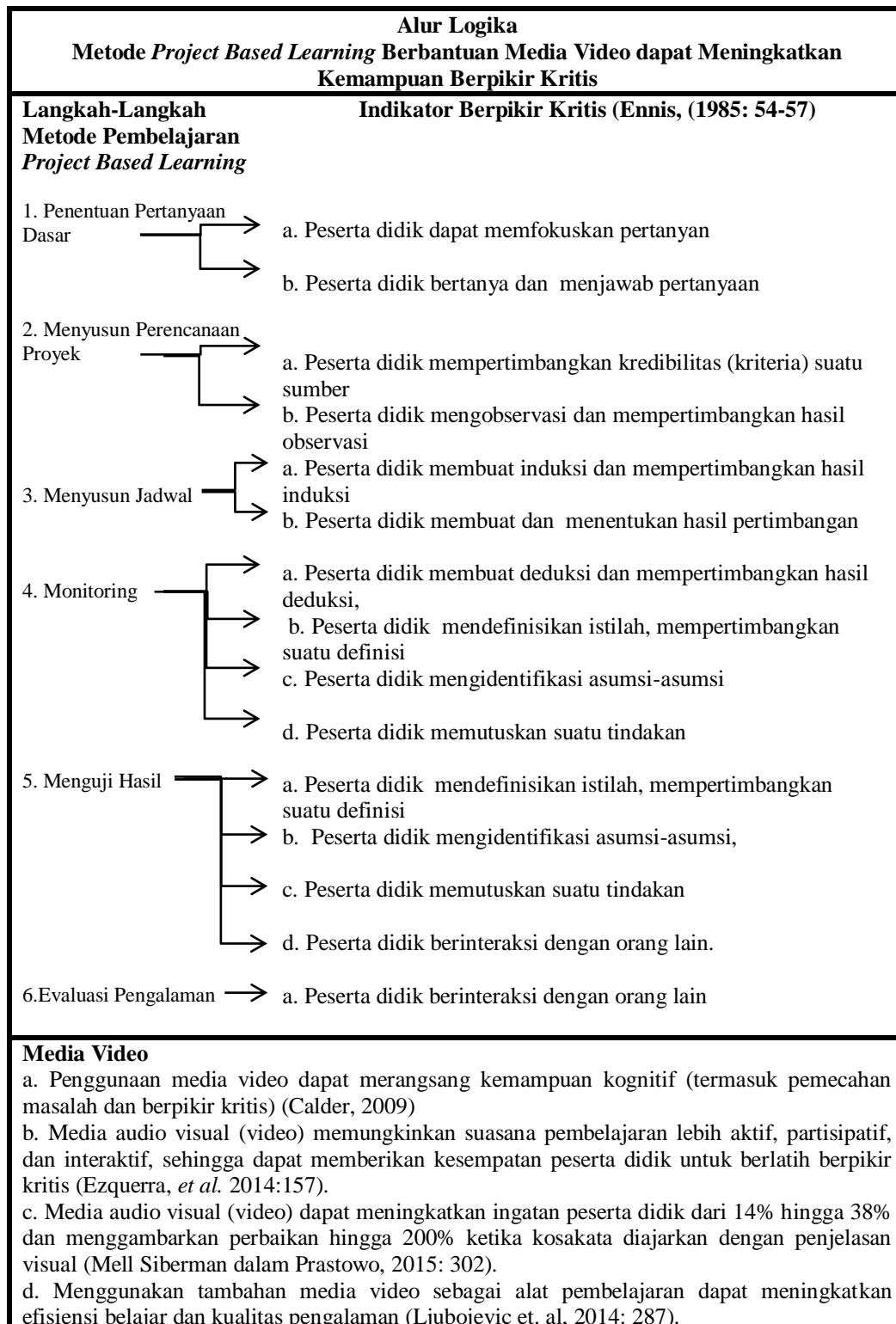
berpikir kritis yang dilakukan peserta didik yang dipaparkan oleh Ennis (1985), yakni, mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) suatu sumber, mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi, membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi, dan membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi. Sependapat dengan pernyataan Fathurrohman, (2015: 125) bahwa tahap ini merupakan langkah pengimplementasian rancangan proyek yang telah dibuat. Aktivitas yang dilakukan dalam kegiatan proyek diantaranya adalah dengan a) membaca, b) meneliti, c) observasi, d) interview, e) merekam, f) berkarya seni, g) mengunjungi objek proyek, atau h) akses internet. Pada tahap ini juga peserta didik mengerjakan proyek dan berupaya memahami konsep serta prinsip yang terkait dengan materi ajar secara mendalam (Sani, 2013: 227).

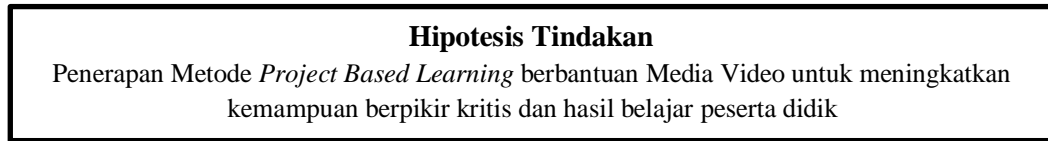
- 5) Tahap kelima menguji hasil, tahap ini adalah tahap penilaian, dimana ada indikator kemampuan berpikir kritis yang dilakukan peserta didik yang dipaparkan oleh Ennis (1985), yakni mendefinisikan istilah, mempertimbangkan suatu definisi, mengidentifikasi asumsi-asumsi, dan berinteraksi dengan orang lain. Hal ini sependapat dengan pernyataan Sani (2013:227) bahwa tahap ini merupakan kesempatan bagi peserta didik untuk menjelaskan tentang proyek yang dibuat. Menurut Yussof, (2006: 24) tahap ini dapat memberikan peserta didik umpan balik tentang seberapa baik mereka memahami informasi dan apa yang mereka butuhkan untuk memperbaiki. Tahap ini menurut Fathurrohman (2015: 125) merupakan tahap untuk mempresentasikan hasil proyek yang berupa produk kepada pendidik dan peserta didik lainnya.
- 6) Tahap terakhir evaluasi pengalaman, tahap ini adalah dimana ada indikator kemampuan berpikir kritis yang dilakukan peserta didik yang dipaparkan oleh Ennis (1985), yakni berinteraksi dengan orang lain. Peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan yang baru (*new inquiry*) untuk menjawab pertanyaan pada tahap pertama pembelajaran (Kemendikbud, 2014:39)

Penerapan metode pembelajaran *Project Based Learning* kali ini menggunakan bantuan media video, yang mampu memperbesar daya serap peserta didik saat proses pembelajaran. Media video mampu memberikan stimulus kepada peserta didik melalui pesan gambar dan suara yang bisa lebih dipahami peserta didik dibandingkan hanya dengan mendengarkan penjelasan dari pendidik. Jadi, yang dimaksud disini ialah, bantuan video ini dapat mempermudah pemahaman peserta didik saat proses pembelajaran sejarah berlangsung sehingga peserta didik mampu menyerap lebih banyak materi pembelajaran sebelum pendidik memberikan tugas berupa proyek yang harus mereka selesaikan, dan media video memberikan motivasi bagi peserta didik untuk belajar lebih dalam mengenai materi yang sedang diajarkan oleh pendidik.

Hasil penelitian yang mengkaji mengenai media video oleh (Calder, 2009) menyatakan bahwa penggunaan media video dapat merangsang kemampuan kognitif (termasuk pemecahan masalah dan berpikir kritis) dan refleksi tentang penerimaan tanggung jawab, sikap positif dan menghormati otoritas, antara lain. Penggunaan media video menurut Ljubojevic *et. al.*, (2014: 287) mengenai materi pembelajaran sebagai alat pengajaran dapat meningkatkan efisiensi belajar dan kualitas pengalaman. Ditambah dengan hasil penelitian dari (Bravo *et. al.*, 2011) yang menyimpulkan bahwa media video digunakan sebagai materi pendukung untuk belajar telah berpengaruh positif pada persepsi peserta didik mengenai peningkatan motivasi belajar mereka. Metode pembelajaran *Project Based Learning* ini saat dibantu dengan media video pembelajaran diharapkan selain mampu membentuk motivasi dan kreativitas peserta didik, namun diharapkan juga kemampuan berpikir kritis yang terbentuk dari motivasi peserta didik, semakin meningkat dan dapat meningkatkan pula hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.







Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

2.9. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

- a) Penerapan metode *Project Based Learning* berbantuan video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember;
- b) Penerapan metode *Project Based Learning* berbantuan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember;

BAB 3. METODE PENELITIAN

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

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember semester genap tahun ajaran 2016/2017. Dengan mengajukan surat in observasi tanggal 1 Februari 2017. Beberapa pertimbangan penetapan tempat penelitian ini adalah:

- a) Adanya kesedian Kepala Sekolah dan pendidik sejarah SMA Negeri 5 Jember sebagai tempat penelitian;
- b) Belum pernah diadakan penelitian tentang penerapan *Project Based Learning* berbantuan media video untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar pada pembelajaran sejarah.
- c) Penggunaan metode pembelajaran yang kurang optimal di Kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember sehingga peserta didik kurang mampu menerima materi pembelajaran sejarah secara maksimal

3.2. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 31 peserta didik yang terdiri dari 21 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada observasi dan wawancara terhadap pendidik dan peserta didik di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Jember. Hasil dari observasi dan wawancara di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Jember terdapat beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran sejarah. Kekurangan-kekurangan ini dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang masih belum optimal, sehingga banyak peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan pendidik maupun penjelasan

teman sekelasnya disaat sesi diskusi. Hal ini menyebabkan hanya beberapa peserta didik yang aktif di kelas, sementara banyak peserta didik yang bersikap pasif, dan akhirnya dalam hasil belajar sejarah pun menjadi kurang. Sikap pasif dari peserta didik saat sesi diskusi disebabkan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang masih kurang terasah, dan hal itu menyebabkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Jember masih tergolong rendah.

3.3. Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk menghindari perbedaan persepsi dan untuk menghindari pembicaraan yang meluas. Untuk menghindari hal-hal tersebut ataupun perbedaan penafsiran dalam penelitian ini maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang ada dalam penelitian ini, yaitu: (1) Metode *Project Based Learning*; (2) Media Video ; (3) Kemampuan Berpikir Kritis; (4) Hasil Belajar. Berikut penjelasan masing-masing.

1) Metode *Project Based Learning*

Metode pembelajaran *Project Based Learning* menurut Renata Holubova (2008: 29) adalah metodologi pembelajaran dimana peserta didik belajar sebuah keterampilan dengan melakukan proyek-proyek yang sebenarnya. Metode *Project Based Learning* dapat memotivasi peserta didik untuk menerapkan keterampilan berpikir kritis aktif untuk proyek perencanaan, kolaboratif pemecahan masalah, dan pemikiran tingkat tinggi (Turner, 2012: 32). Metode *Project Based Learning* memiliki potensi yang sangat besar untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menciptakan suatu produk yang menjadi akhir dari proses pembelajaran. Peserta didik menerapkan keterampilan akademik dengan kemampuan berpikir kritisnya untuk memecahkan masalah otentik di situasi dunia nyata. Peserta didik menggunakan berbagai alat untuk mengerjakan proyeknya dan hasil dari proyek tersebut adalah nyata dan dapat diamati sebagai artefak yang berfungsi sebagai bukti dari apa yang telah peserta didik pelajari.

Peserta didik dalam proses pembelajaran dalam penelitian ini nantinya akan membuat karya tulis sejarah mengenai materi yang ada pada mata pelajaran sejarah peminatan kompetensi dasar 3.11 kurikulum 2013 yakni Menganalisis

keterkaitan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan dan sosial.

2) Media Video

Andi Prastowo (2015: 301) menjelaskan bahwa video dikategorikan dalam bahan ajar audio visual yang mengkombinasikan dua materi, yaitu materi visual dan materi auditif. Materi auditif ini dapat merangsangindra pendengaran sedangkan materi visual dapat merangsangindra penglihatan. Video yang dimaksud disini adalah video pembelajaran yang berisikan materi-materi ajar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dengan peserta didik. Pendapat lainnya mengenai media video menurut Warsito, (2008: 32-33) pengaruh dari media video salah satunya dapat meningkatkan kemampuan daya berpikir kritis peserta didik karena dihadapkan pada realita sebuah gambar yang ada di dunia nyata. Video pembelajaran ini diharapkan peserta didik mendapatkan pengetahuan yang lebih dengan waktu yang relatif lebih singkat dari pada hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik.

Video mengenai materi pembelajaran nantinya akan diputar setelah pendidik memberikan pembukaan dalam pembelajaran dan menyampaikan materi apa yang akan diajarkan. Video ini akan berisi bagaimana gambaran pembelajaran sejarah yang akan dipelajari untuk membuat suatu proyek. Peserta didik lakukan ketika video pembelajaran diputar haruslah fokus kepada video agar dapat mengerti materi yang diajarkan, sehingga siap untuk menerima tugas proyek dari pendidik.

3) Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis menurut Ennis (dalam Tilaar, dkk, 2011: 13) merupakan proses berpikir reflektif mengenai tindakan pengambilan keputusan yang diyakini untuk melakukan sesuatu. Kemampuan berpikir kritis memberikan manfaat positif bagi peserta didik untuk selalu dapat memilah-milah informasi mengenai sumber-sumber sejarah yang dapat diterima secara logis dalam mengetahui fakta-fakta sejarah yang diperlukan dalam pembuatan proyek. Kemampuan berpikir kritis diharapkan dapat membantu peserta didik dalam

mengerjakan karya tulis yang akan peserta didik jadikan sebagai tugas dalam proses pembelajaran sejarah, agar tidak mudah terjebak dalam pengambilan fakta-fakta sejarah yang salah.

Indikator dalam kemampuan berpikir kritis Ennis (1985: 54-57) antara lain: (1) Memfokuskan pertanyaan; (2) Menganalisis argumen; (3) Bertanya dan menjawab pertanyaan menantang; (4) Mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) suatu sumber; (5) Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi; (6) Membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi; (7) Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi; (8) Membuat dan menentukan hasil pertimbangan; (9) Mendefinisikan istilah, mempertimbangkan suatu definisi; (10) Mengidentifikasi asumsi-asumsi; (11) Memutuskan suatu tindakan; (12) Berinteraksi dengan orang lain. Indikator-indikator tersebut di spesifikasikan lagi untuk menjadi indikator dalam penelitian ini menjadi 5 indikator yakni: (1) memfokuskan pertanyaan; (2) mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) suatu sumber; (3) membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi; (4) mendefinisikan istilah, mempertimbangkan suatu definisi; dan (5) berinteraksi dengan orang lain. Aspek penilaian dalam indikator kemampuan berpikir akan disusun dalam lembar observasi yang sudah disediakan sebelum proses pembelajaran dimulai. Penilaian indikator kemampuan berpikir tiap individu peserta didik menggunakan cek list (√) dikolom nama yang sudah disediakan. masing-masing indikator diberi rentang skala dari 1 (kurang baik), 2 (cukup baik), 3 (baik), dan 4 (sangat baik). Data yang diperoleh dari hasil observasi tentang indikator kemampuan berpikir kritis akan dianalisis dengan rumus yang telah ditentukan.

4) Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud disini adalah kemampuan peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Jember dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh pendidik setelah proses pembelajaran. Kemampuan ini terdiri dari 3 aspek yakni aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Penilaian yang dilakukan dalam penelitian ini hanyalah penilaian aspek kognitif dan psikomotor. Penilaian hasil belajar dilakukan untuk mengukur ketercapaian Kompetensi Dasar

3.11 Menganalisis keterkaitan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan dan sosial. Penilaian aspek kognitif dilakukan saat evaluasi setelah peserta didik mempresentasikan hasil dari produk yang telah dibuat. Ranah kognitif yang digunakan dalam penilaian aspek kognitif yakni kemampuan menganalisis (C4). Aspek psikomotor dinilai melalui produk yang dihasilkan dari proyek yang dikerjakan oleh peserta didik. Penilaian hasil belajar psikomotor akan diukur menggunakan rubrik penilaian produk yang terdiri dari aspek (1) sistematika penulisan, (2) kelengkapan materi, (3) pengembangan gagasan pokok, (4) penggunaan sumber dan keakuratan sumber, (5) penarikan kesimpulan. Skor yang diberikan dengan rentang 1 sampai 4 dengan ketentuan semakin lengkap jawaban dan ketepatan dalam proses pembuatan maka semakin tinggi nilainya (Hidayah, 2015: 44). Data-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

Peningkatan hasil belajar peserta didik tiap siklus ke siklus berikutnya diukur berdasarkan selisih dari pelaksanaan siklus I, siklus II, dan siklus III

3.4. Jenis dan Pendekatan Penelitian

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

3.4.1. Jenis Penelitian

Jenis dari penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian penelitian yang memaparkan

terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut” (Arikunto, 2015: 1-2). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang bisa dilakukan secara individual ataupun secara kolaboratif.

Widayati (2008: 89) memaparkan apabila penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara individu, dilakukan oleh pendidik untuk melakukan penelitian dikelasnya sendiri maupun kelas dari pendidik lainnya. Sedangkan Penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif dilakukan oleh beberapa pendidik di kelas yang telah dipilih sebagai subjek penelitian dan anggota yang lainnya mengunjungi kelas tersebut untuk mengamati kegiatan.

Penelitian ini nantinya akan dilakukan secara kolaboratif atau kerja sama, dimana peneliti sebagai observer saat proses pembelajaran berlangsung untuk mengkaji proses dan hasil belajar peserta didik. Peneliti disini memiliki peran untuk merencanakan pendidikan, pelaksanaan tindakan, melakukan observasi, dan melakukan refleksi.

3.4.2. Pendekatan Penelitian

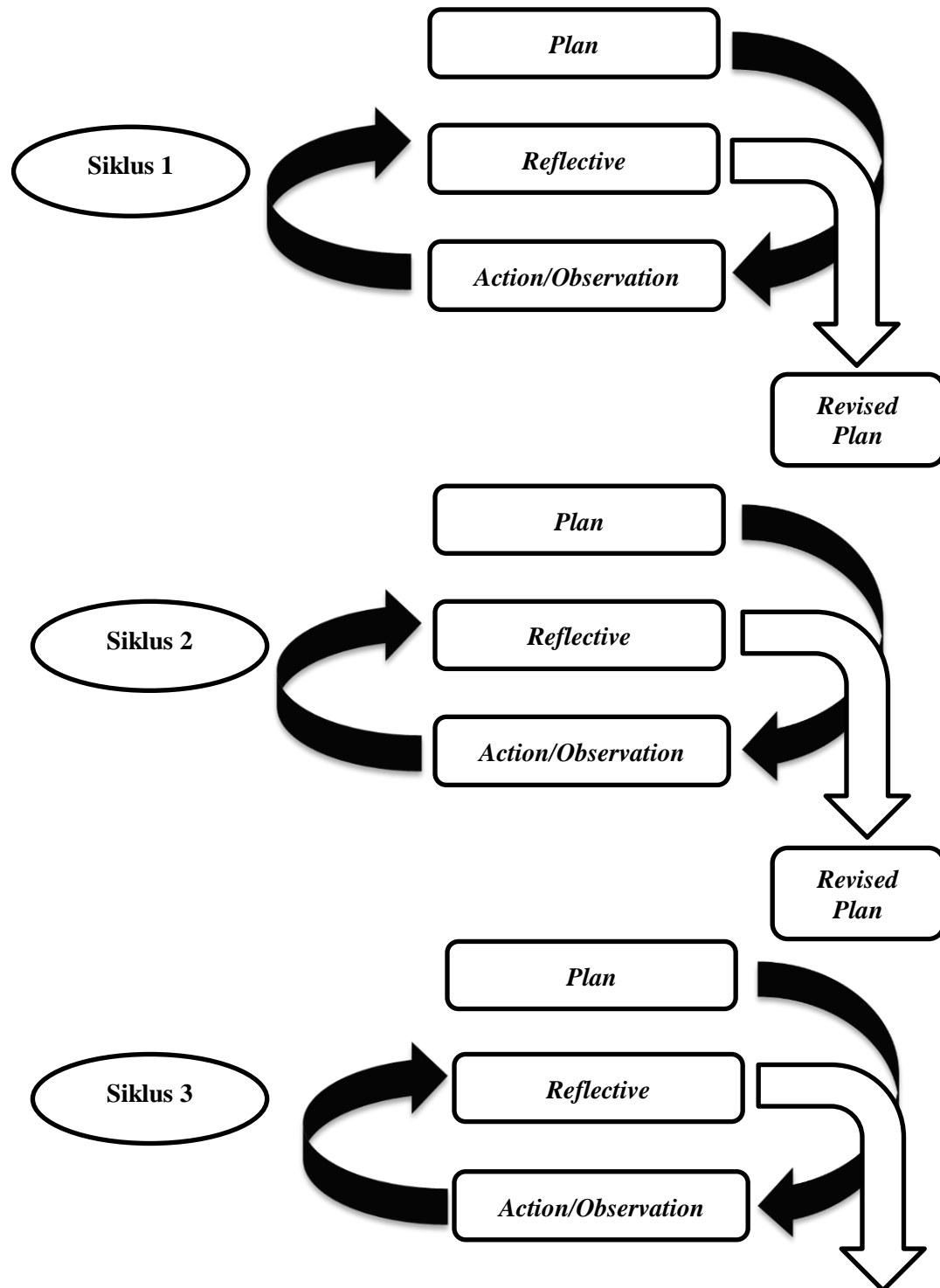
Pendekatan penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. “Pendekatan kualitatif memiliki ciri antara lain: (1) menggunakan alam sebagai sumber data; (2) bersifat deskriptif analitik; (3) lebih menekankan proses dari pada hasil; (4) bersifat induktif; (5) mengutamakan makna” (Hidayah, 2015: 45). Pendekatan kualitatif ini nantinya digunakan untuk menganalisis penerapan metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media video untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dan kemudian dipaparkan secara deskriptif.

Pendekatan kuantitatif menurut Margono (2010: 105) merupakan proses menemukan pengetahuan yang dicari melalui data yang berupa angka-angka, sebagai alat untuk memastikan sebuah keterangan yang ingin diketahui. Pendekatan kuantitatif nantinya digunakan sebagai perhitungan bagaimana

perubahan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media video selama proses pembelajaran berlangsung.

3.5. Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan dalam rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengikuti tahap-tahap yang dilakukan dari peneliti-peneliti terdahulu. Arikunto (2011: 104) menjelaskan tahapan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yakni diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), menerapkan tindakan (*action*), melakukan observasi dan evaluasi proses dari hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan dilakukannya refleksi (*reflecting*), dan seterusnya hingga suatu perbaikan atau peningkatan yang diinginkan tercapai sesuai dengan indikator keberhasilan. Desain yang dilakukan dalam penelitian ini diadaptasi dari desain spiral model penelitian tindakan kelas Hopkins, seperti berikut.



Gambar 3.1. Desain Model Penelitian (diadaptasi dari model Hopkins 1993) (Sumber: Arikunto, 2011: 105)

Tahapan-tahapan diatas dipaparkan beserta keterangannya sebagai berikut:

a) Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan yang dimaksud disini, peneliti akan melakukan beberapa persiapan antara lain yakni: 1) peneliti dan pendidik melakukan kerja sama dalam pembuatan rencana pembelajaran yang diaplikasikan dalam RPP dan tetap berpatokan kepada silabus dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan video pembelajaran; 2) membuat perlengkapan-perengkapan pembelajaran dan juga membuat lembar observasi.

b) Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan dalam hal ini merupakan suatu upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan video pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di kelas yang menjadi subjek penelitian.

c) Observasi (*Observation*)

Pelaksanaan observasi dilakukan pada proses pembelajaran, observasi dilakukan peneliti, pendidik dan observer lainnya yang terdiri dari 6 orang rekan peneliti untuk mengetahui bagaimana kinerja proses pembelajaran dan kendala yang terdapat didalamnya dengan menggunakan metode yang telah dicanangkan sebelumnya.

d) Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir proses pembelajaran dimana peneliti dan pendidik melakukan pengamatan dari hasil observasi dan dijadikan hasil evaluasi mengenai kelemahan-kelemahan yang ada. Hasil evaluasi inilah nantinya digunakan untuk memperbaiki kelemahan pada siklus selanjutnya.

3.6. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan tiga siklus, dan masing-masing siklus menggunakan empat tahap yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut pemaparan dari siklus I, II, dan III.

3.6.1. Tindakan Pendahuluan

Tindakan pendahuluan adalah tindakan yang dilakukan ketika sebelum pelaksanaan siklus dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tindakan pendahuluan sebagai berikut.

- a) Meminta izin kepada kepala SMA Negeri 5 Jember untuk mengadakan penelitian dengan menggunakan surat pengantar dari Fakultas untuk keperluan mengadakan penelitian.
- b) Melakukan wawancara kepada pendidik mata pelajaran Sejarah Peminatan di kelas X IPS mengenai pembelajaran sejarah, dan bagaimana gambaran umum peserta didik yang pada saat menerima pembelajaran sejarah.
- c) Melakukan observasi ketika pembelajaran sejarah berlangsung, untuk mengetahui bagaimana cara mendidik dalam mengajar, dan bagaimana tingkat keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sejarah.
- d) Melakukan wawancara kepada peserta didik kelas X untuk mengetahui kendala-kendala peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah.
- e) Menentukan kelas yang akan digunakan sebagai subjek penelitian.
- f) Menentukan jadwal penelitian.

3.6.2. Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus I terdiri dari beberapa tahapan, antara lain: tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang mengacu pada skema model Hopkins. Alokasi waktu pelajaran 5 x 45 menit dibagi pada hari Selasa 2 x 45 menit dan pada hari Sabtu 3 x 45 menit dengan materi “Peradaban awal Lembah Sungai Nil”. Kegiatan dalam siklus I yakni empat fase, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

a) Perencanaan

Perencanaan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penelitian untuk mempersiapkan penelitian. Kegiatan perencanaan ini meliputi:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada siklus I bersama pendidik dengan menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media video;

- 2) Membuat media pembelajaran berupa media video pembelajaran mengenai materi pelajaran sejarah mengenai peradaban Awal Lembah Sungai Nil dan dikonsultasikan kepada pendidik dan pembimbing;
- 3) Menyusun soal, dan kunci jawaban kemudian di konsultasikan kepada dosen pembimbing dan pendidik untuk pelaksanaan post test setelah pelaksanaan tindakan bersama pendidik;
- 4) Membuat lembar observasi peserta didik yang digunakan untuk mencatat kegiatan yang berlangsung dalam proses pembelajaran;
- 5) Menyusun lembar observasi peserta didik beserta rubrik penilaian produk.

b) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan pelaksanaan dari rancangan rencana pembelajaran yang telah disiapkan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan proses pembelajaran dengan metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media video pada mata pelajaran sejarah. Langkah-langkah dalam tahap ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Sejarah menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video

Pertemuan ke-1

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan salam • Pendidik menanyakan kepada peserta didik kesiapan dan kenyamanan untuk belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam pendidik • Pendidik menjawab pertanyaan pendidik 	20 menit

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersilakan salah satu peserta didik memimpin doa 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdoa 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menanyakan kehadiran peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab ada yang tidak masuk atau tidak 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan motivasi dengan memberikan sedikit cerita tentang Nabi Musa A.S. yang pernah hidup di zaman raja Firaun (masa Mesir kuno) 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan pesan yang disampaikan pendidik 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menuliskan topik tentang sub materi Kompetensi Dasar 3.11 Kurikulum 2013 yakni Menganalisis perbandingan peradapan awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak 	

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencatat 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menyampaikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menegaskan kepada peserta didik bahwa pembelajaran ini lebih ditekankan pemaknaan dan pencapaian kompetensi 		
Inti	<p>1. Penentuan Pertanyaan Mendasar</p>		70 menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menyajikan video di LCD tentang sub materi yang ada 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan video yang 	

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>pada Kompetensi Dasar 3.11 Kurikulum 2013.</p>	<p>ditampilkan pendidik</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang materi yang disampaikan melalui media video 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab pertanyaan pendidik 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menjelaskan secukupnya mengenai materi yang telah disampaikan melalui media video 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik 	
	2. Mendesain		
	Perencanaan Proyek		
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menegaskan kegiatan pembelajaran dengan metode <i>Project Based Learning</i> pada pembelajaran ini. Peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan secara seksama penjelasan metode dari pendidik 	

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>diminta untuk membuat karya tulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menentukan tema proyek yang diangkat dalam penelitian di siklus I • Peserta didik diminta untuk membentuk 6 kelompok, terdiri dari 5-6 orang dalam setiap kelompok dan dibagi dengan beberapa topik permasalahan • Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk menentukan ketua kelompoknya secara demokratis • Pendidik membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi tugas proyek dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak penjelasan tugas dari Pendidik • Peserta didik membentuk 6 kelompok terdiri dari 5-6 orang di dalamnya. • Peserta didik menentukan ketua kelompok secara musyawarah • Peserta didik menerima (LKPD) untuk perencanaan pembuatan proyek 	

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>tagihan dan Lembar</p> <p>Prosedur pembuatan proyek yang berisi perencanaan dan pemecahan masalah proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberitahukan bagaimana aturan main untuk disepakati bersama dalam proses pembuatan proyek 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik 	
	<p>3. Menyusun Jadwal</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberi arahan kepada peserta didik untuk menentukan waktu pengerjaan proyek, membuat deadline dan timeline kepada peserta didik untuk menyelesaikan proyek dan menetapkan tahapan yang akan dilakukan peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencatat dan berdiskusi mengenai jangka waktu untuk menyelesaikan proyek. 	
	<p>4. Memonitor Peserta</p>		

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
Didik dan Kemajuan Proyek			
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memfasilitasi peserta didik dalam menyusun perencanaan pelaksanaan proyek • Pendidik meminta perwakilan dari kelompok untuk mempresentasikan langkah awal dalam perencanaan dalam pembuatan proyek. • Pendidik menutup pembelajaran pada pertemuan pertama dengan doa 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyusun rencana dan jadwal yang mengacu pada waktu pengerjaan proyek selama 4 hari. • Peserta didik mempresentasikan langkah awal dari perencanaan proyek yang mereka buat • Peserta didik berdoa 	

Pertemuan ke 2

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan salam • Pendidik 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam pendidik • Peserta didik 	10 menit

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>menanyakan kepada peserta didik kesiapan dan kenyamanan untuk belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempersilakan salah satu peserta didik memimpin doa • Pendidik menanyakan kehadiran peserta didik • Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran • Pendidik menunjuk 2 kelompok untuk presentasi dan mempersilahkan kelompok yang ditunjuk untuk mempersiapkan kegiatan presentasi 	<p>menjawab kesiapannya dalam menerima pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdoa • Peserta didik menjawab ada yang tidak masuk atau tidak • Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik • Peserta didik yang dari 2 kelompok yang ditunjuk menyiapkan diri untuk presentasi 	
Inti	5. Menguji Hasil		95 menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memonitoring dan mendampingi peserta didik saat 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempersiapkan diri untuk mempresentasikan 	

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	berdiskusi mengenai hasil proyek yang dilakukan	hasil proyek yang dilaksanakan	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberitahukan aturan penilaian yang digunakan saat presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan penjelasan mengenai penilaian dari pendidik 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memonitoring peserta didik saat presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil proyek, dan dinilai dengan penilaian produk dan ditanggapi dengan peserta didik lainnya 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk mengungkapkan pengalaman mereka selama proses pembuatan proyek 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencatat masukan dari pendidik 	
	<p>6. Mengevaluasi Pengalaman</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menceritakan 	

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	masukn terkait mengenai presentasi yang dilakukan peserta didik	pengalaman mereka selama proses pembuatan proyek	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan evaluasi (tes) selama 20 menit untuk mengukur hasil belajar peserta didik • Pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran • Pendidik menutup pembelajaran dengan doa • Mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengerjakan tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar dari pendidik • Peserta didik memperhatikan secara seksama kesimpulan dari pendidik • Peserta didik berdoa • Peserta didik menjawab salam dari pendidik 	30 menit

Sumber : Adaptasi dari Kemendikbud (2014: 39-40)

c) Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan disaat penddik menerapkan metode *Project Based Learning* berbantuan media video. Pada tahap ini, kegiatan observasi dibantu dengan 6 orang observer yang merupakan teman sejawat yang telah diberi *briefing* sebelumnya oleh peneliti.

Tugas dari observer tersebut dibagi untuk mengamati 1 kelompok. Observasi yang dilakukan adalah observasi langsung yang diamati langsung saat proses pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan Media Video. Observer bertugas mengamati kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan berpacuan pada indikator-indikator kemampuan berpikir kritis yang telah disiapkan sebelumnya. Hasil belajar peserta didik di dapatkan melalui produk yang dihasilkan oleh peserta didik dan hasil post-test ketika sesudah pembelajaran selesai. Dengan demikian peneliti dapat mengamati kekurangan-kekurangan yang ada dalam pembelajaran sejarah dengan menerapkan metode *Project Based Learning* berbantuan media video pada siklus I.

d) Refleksi

Tahap refleksi ini peneliti mengkaji segala hal yang bersangkutan dalam proses pembelajaran sejarah yang menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video. Kegiatan yang dilakukan pada fase ini adalah dengan mengamati hasil observasi kemampuan berpikir kritis peserta didik bersama pendidik saat proses pembelajaran berlangsung. Selain hasil observasi, hasil test individu dari peserta didik yang dilakukan saat proses pembelajaran, dan hasil produk yang dibuat oleh peserta didik menggunakan indikator yang sudah dipersiapkan sebelumnya diamati untuk mengetahui hasil dari kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar sejarah peserta didik. Hasil dari tahap ini yakni ditemukan kekurangan berupa kesulitan pendidik untuk membiasakan metode ini kepada peserta didik. Sehingga banyak waktu yang terbuang ketika proses pembelajaran berlangsung dan tidak sesuai dengan sintaks yang dibuat. Hal ini, menyebabkan nilai dari hasil test yang dilakukan kepada peserta didik kurang baik. Setelah diketahui kelemahan dari proses pembelajaran pada siklus I, peneliti dan pendidik memberikan solusi untuk mengatasinya dengan berunding untuk memperbaiki lagi sintaks yang digunakan, sehingga waktu yang ditetapkan di sintaks sesuai ketika proses pembelajaran berlangsung. Tahap refleksi ini berguna untuk mengkaji bentuk kelemahan yang ada dalam proses pembelajaran sejarah pada siklus I, dan bisa menjadi bahan evaluasi agar menjadi lebih baik lagi pada pembelajaran sejarah pada siklus II.

3.6.3. Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan guna untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada pada siklus I. Perbaikan ini diperlukan untuk menghasilkan peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan hasil belajar sejarah peserta didik. Alokasi waktu pelajaran 5 x 45 menit dibagi pada hari Selasa 2 x 45 menit dan pada hari Sabtu 3 x 45 menit dengan materi “Peradaban Yunani”. Kegiatan dalam siklus II yakni empat fase, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

a) Perencanaan

Perencanaan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penelitian untuk mempersiapkan penelitian. Kegiatan perencanaan ini meliputi:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada siklus II bersama pendidik dengan menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media video;
- 2) Membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran mengenai materi pelajaran sejarah yang akan diajarkan dan dikonsultasikan dahulu bersama pendidik dan dosen pembimbing;
- 3) Menyusun soal, dan kunci jawaban dan dikonsultasikan bersama dosen pembimbing dan pendidik untuk pelaksanaan post test setelah pelaksanaan tindakan;
- 4) Membuat lembar observasi peserta didik yang digunakan untuk mencatat kegiatan yang berlangsung dalam proses pembelajaran;
- 5) Menyusun lembar observasi peserta didik beserta rubrik penilaian produk.

b) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan pelaksanaan dari rancangan rencana pembelajaran yang telah disiapkan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan proses pembelajaran dengan metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media video pada mata pelajaran sejarah dan untuk memperbaiki pelaksanaan metode pada siklus 1. Langkah-langkah dalam

pembelajaran sejarah disesuaikan dengan metode *Project Based Learning* berbantuan media video.

c) Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan disaat penddik menerapkan metode *Project Based Learning* berbantuan media video. Pada tahap ini, kegiatan observasi dibantu dengan 6 orang observer yang merupakan teman sejawat yang telah di *briefing* sebelumnya oleh peneliti. Tugas dari observer tersebut dibagi untuk mengamati 1 kelompok. Observasi yang dilakukan adalah observasi langsung yang diamati langsung saat proses pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan Media Video. Observer bertugas mengamati kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan berpacuan pada indikator-indikator kemampuan berpikir kritis yang telah disiapkan sebelumnya. Hasil belajar peserta didik di dapatkan melalui produk yang dihasilkan oleh peserta didik dan hasil post-test ketika sesudah pembelajaran selesai. Dengan demikian peneliti dapat mengamati kekurangan-kekurangan yang ada dalam pembelajaran sejarah dengan menerapkan metode *Project Based Learning* berbantuan media video pada siklus II.

d) Refleksi

Tahap refleksi ini peneliti mengkaji segala hal yang bersangkutan dalam proses pembelajaran sejarah yang menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video. Kegiatan yang dilakukan pada fase ini adalah dengan mengamati hasil observasi kemampuan berpikir kritis peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Selain hasil observasi, hasil test individu dari peserta didik yang dilakukan saat proses pembelajaran, dan hasil produk yang dibuat oleh peserta didik menggunakan indikator yang sudah dipersiapkan sebelumnya diamati untuk mengetahui hasil dari kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar sejarah peserta didik. Tahap ini menemukan beberapa hambatan yakni dalam hasil penilaian, dirasa masih belum meningkat secara rata kepada tiap-tiap peserta didik. Refleksi dari pendidik dan peneliti dalam masalah ini untuk siklus selanjutnya yakni memberikan arahan kepada peserta didik untuk saling mengkoreksi kekurangan masing-masing dalam pengerjaan tugas kelompok

ketika tugas kelompok hendak dipersentasikan. Hal ini diharapkan dapat membuat kelompok yang tidak mendapat kesempatan persentasi tetap mempelajari tugas yang mereka buat sehingga dapat memberikan hasil penilaian yang lebih baik lagi dari pada siklus III.

3.6.4. Pelaksanaan Siklus III

Pelaksanaan siklus III dilaksanakan guna untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada pada siklus II. Perbaikan ini diperlukan untuk menghasilkan kemampuan berhasil belajar sejarah peserta didik menjadi meningkat. Alokasi waktu pelajaran 5 x 45 menit dibagi pada hari Selasa 2 x 45 menit dan pada hari Sabtu 3 x 45 menit dengan materi “Peradapan Romawi”. Kegiatan dalam siklus III yakni empat fase, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

a) Perencanaan

Perencanaan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penelitian untuk mempersiapkan penelitian. Kegiatan perencanaan ini meliputi:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada siklus II bersama pendidik dengan menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media video;
- 2) Membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran mengenai materi pelajaran sejarah yang akan diajarkan dan dikonsultasikan dahulu bersama pendidik dan dosen pembimbing;
- 3) Menyusun soal, dan kunci jawaban dan dikonsultasikan bersama dosen pembimbing dan pendidik untuk pelaksanaan post test setelah pelaksanaan tindakan;
- 4) Membuat lembar observasi peserta didik yang digunakan untuk mencatat kegiatan yang berlangsung dalam proses pembelajaran;
- 5) Menyusun lembar observasi peserta didik beserta rubrik penilaian produk.

b) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan pelaksanaan dari rancangan rencana pembelajaran yang telah disiapkan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan proses pembelajaran dengan metode pembelajaran *Project Based*

Learning berbantuan media video pada mata pelajaran sejarah dan untuk memperbaiki pelaksanaan metode pada siklus II. Langkah-langkah dalam pembelajaran sejarah disesuaikan dengan metode *Project Based Learning* berbantuan media video.

c) Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan disaat pendidik menerapkan metode *Project Based Learning* berbantuan media video. Pada tahap ini, kegiatan observasi dibantu dengan 6 orang observer yang merupakan teman sejawat yang telah di *briefing* sebelumnya oleh peneliti. Tugas dari observer tersebut dibagi untuk mengamati 1 kelompok. Observasi yang dilakukan adalah observasi langsung yang diamati langsung saat proses pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan Media Video. Observer bertugas mengamati kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan berpacuan pada indikator-indikator kemampuan berpikir kritis yang telah disiapkan sebelumnya. Hasil belajar peserta didik di dapatkan melalui produk yang dihasilkan oleh peserta didik dan hasil post-test ketika sesudah pembelajaran selesai. Dengan demikian peneliti dapat mengamati kekurangan-kekurangan yang ada dalam pembelajaran sejarah dengan menerapkan metode *Project Based Learning* berbantuan media video pada siklus III.

d) Refleksi

Tahap refleksi ini peneliti mengkaji segala hal yang bersangkutan dalam proses pembelajaran sejarah yang menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video. Kegiatan yang dilakukan pada fase ini adalah dengan mengamati hasil test individu dari peserta didik, dan hasil produk yang dibuat oleh peserta didik menggunakan indikator yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Kemudian dilanjutkan dengan pengambilan kesimpulan mengenai hasil pengamatan yang dilakukan pada proses pembelajaran sejarah siklus III yang digunakan untuk mengetahui bahwa penerapan metode *Project Based Learning* berbantuan media video dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Hasil dari tahap refleksi pada siklus III yakni pembelajaran

dengan metode *Project Based Learning* telah memberikan dampak yang signifikan untuk kenaikan nilai peserta didik.

3.7. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dilakukan untuk ketika melakukan pengamatan atau observasi untuk memperoleh data-data yang diinginkan. Pengumpulan data yang dimaksud ialah data-data yang relevan dan akurat yang digunakan dengan tepat untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, tes.

3.7.1. Metode Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung pada objek kajian. “Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Margono, 2014: 158). Observasi penelitian ini dilakukan tiga kali, yaitu observasi awal untuk mengidentifikasi masalah yang ada pada proses pembelajaran sejarah yang ada di kelas X IPS SMA Negeri 5 Jember. Observasi awal, dilakukan pada tanggal 9 Februari 2017. Observasi kedua, dilakukan sebelum tindakan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Hasil observasi kedua ini untuk mempersiapkan tindakan yang akan dilakukan di kelas yang sudah ditentukan. Observasi ketiga, dilakukan pada saat penerapan tindakan metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media video untuk mengetahui bagaimana reaksi dari tindakan alternatif yang diberikan. Peneliti dibantu dengan 6 observer lain untuk menilai kemampuan berpikir kritis peserta didik. Observer nantinya dibagi ke dalam kelompok-kelompok dari peserta didik sehingga memudahkan dalam menilai bagaimana hasil dari perkembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik ketika proses pembelajaran sejarah berlangsung. Hasil observasi ketiga digunakan untuk mengetahui apakah ada perubahan dalam proses

pembelajaran atau tidak menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video.

3.7.2. Metode Wawancara

Wawancara menurut Margono (2014: 165) adalah pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan dan dijawab pula secara lisan. Ciri utama dalam metode ini adalah dengan cara kontak langsung antara pewawancara dengan narasumber. “Wawancara umumnya diklasifikasi sebagai terstruktur, semi-terstruktur, atau terbuka” (Mertler, 2014: 135). Wawancara dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara terbuka, memberikan responden hanya beberapa pertanyaan, yang bersifat luas. Maksudnya adalah untuk mengumpulkan berbagai jenis informasi dari orang-orang yang berbeda, umumnya tergantung pada bagaimana masing-masing menginterpretasikan pertanyaannya (Mertler, 2014: 139). Wawancara ini dilakukan dengan peserta didik kelas X IPS 2, dan pendidik mata pelajaran sejarah untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah.

Wawancara dilakukan sebanyak tiga kali, yakni wawancara awal ssebelum observasi pertama dilakukan, wawancara sebelum tindakan dilaksanakan, dan terakhir wawancara setelah tindakan dilaksanakan. Wawancara awal sebelum observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan-permasalahan yang ada saat proses pembelajaran sejarah berlangsung dikelas X IPS. Wawancara kedua dilakukan kepada pendidik dan peserta didik kelas X IPS 2 untuk menggali informasi mengenai hasil belajar sejarah dalam pembelajaran sejarah. Wawancara ketiga, dilakukan setelah tindakan dilakukan untuk mengetahui adanya perubahan atau tidak setelah metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media video dilaksanakan.

3.7.3. Metode Dokumentasi

“Metode dokumentasi, yaitu usaha mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti,

notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya” (Elfanany, 2013: 91). Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data dari proses hasil pembelajaran sejarah di kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember. Dokumen yang dikumpulkan dalam metode ini, yaitu berupa daftar hadir peserta didik, hasil ulangan harian peserta didik, biodata peserta didik, dan foto-foto selama proses penelitian kegiatan pembelajaran sejarah dilaksanakan.

3.7.4. Metode Tes

Tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian prestasi. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dari siklus pertama ke siklus selanjutnya. Dalam penelitian ini jenis tes yang digunakan adalah tes uraian tertulis dengan ranah kognitif kemampuan menganalisis (C4).

3.8. Analisis Data

Data-data yang terkumpul dari hasil pengumpulan data perlu untuk segera di analisis. Data yang terkumpul dari beberapa teknik pengumpulan data akan disimpulkan dan dijadikan bahan pertanggung jawaban atas kebenaran saat penelitian berlangsung. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video

3.8.1. Analisis Data Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik

Analisis data kemampuan berpikir peserta didik diperoleh melalui observasi ketika proses pembelajaran sejarah berlangsung. Penilaian dalam kemampuan berpikir kritis didasarkan pada indikator kemampuan berpikir kritis yakni sebagai berikut, (1) memfokuskan pertanyaan, (2) mempertimbangkan kredibilitas

(kriteria) suatu sumber, (3) membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi, (4) mendefinisikan istilah, mempertimbangkan suatu definisi, dan (5) berinteraksi dengan orang lain. Data peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik akan dinilai dari rentan nilai 1 hingga 4 dengan rincian sebagai berikut, 1 (kurang baik), 2 (cukup baik), 3 (baik), 4 (sangat baik). Data yang diperoleh tersebut akan 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

Peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik tiap siklus ke siklus berikutnya dianalisis sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Persentase peningkatan hasil belajar peserta didik

Y1 = Nilai setelah pelaksanaan siklus

Y = Nilai sebelum pelaksanaan siklus

Sumber: Kemendikbud (2014: 93)

Tabel 3.2. Kategori Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik

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

Sumber: Kemendikbud (2014: 93)

3.8.2. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik Per Siklus

Analisis data hasil belajar peserta didik ini dilakukan untuk mengukur ketuntasan hasil belajar sejarah peserta didik. Data yang digunakan adalah data yang didapatkan melalui hasil post-test yang diselenggarakan setelah sesi diskusi dilaksanakan. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan rumus:

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

Keterangan:

SA = Skor akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Peningkatan hasil belajar peserta didik tiap siklus ke siklus berikutnya dianalisis sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Persentase peningkatan hasil belajar peserta didik

Y1 = Nilai setelah pelaksanaan siklus

Y = Nilai sebelum pelaksanaan siklus

Sumber: Kemendikbud (2014: 93)

Tabel 3.3. Kriteria Hasil belajar Peserta Didik

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

 ≥ 60

Kurang Baik

 Sumber: Kemendikbud (2014: 93)

3.8.3. Analisis Data Penilaian Produk Peserta Didik Persiklus

Analisis data hasil belajar peserta didik ini dilakukan untuk mengukur hasil produk yang dihasilkan oleh peserta didik dalam tugas yang diberikan untuk membuat produk. Peningkatan hasil belajar dilihat melalui hasil pembuatan produk peserta didik dari penilaian tiap siklus ke siklus berikutnya. Penilaian terhadap produk yang dibuat peserta didik ditentukan melalui indikator yang diadaptasi dari penilaian produk yang dilakukan oleh Hidayah (2015: 56) yakni (1) sistematika penulisan, (2) kelengkapan materi, (3) pengembangan gagasan pokok, (4) penggunaan sumber dan keakuratan sumber, (5) penarikan kesimpulan. Indikator penskoran menggunakan skala penilaian rentang dari 1 (kurang baik), 2 (cukup baik), 3 (baik), 4 (sangat baik). Data yang diperoleh akan dianalisis dengan rumus:

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

Keterangan:

SA = Skor akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Peningkatan hasil penilaian proyek peserta didik tiap siklus ke siklus berikutnya dianalisis sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Persentase peningkatan hasil belajar peserta didik

Y1 = Nilai setelah pelaksanaan siklus

Y = Nilai sebelum pelaksanaan siklus

Sumber: Kemendikbud (2014: 93)

Tabel 3.4. Kategori Penilaian Produk Peserta Didik

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

Sumber: Kemendikbud (2014: 93)

3.9. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu apabila metode *Project Based Learning* berbantuan media video yang diterapkan oleh pendidik meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar mata pelajaran sejarah peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember. Peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dinyatakan berhasil apabila dari tiap-tiap siklus mengalami peningkatan secara terus-menerus. Indikator yang diukur dalam kemampuan berpikir kritis antara lain: (1) memfokuskan pertanyaan, (2) mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) suatu sumber, (3) membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi, (4) mendefinisikan istilah, mempertimbangkan suatu definisi, dan (5) berinteraksi dengan orang lain. Dinyatakan bila kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat meningkat mencapai 70% dari 100%.

Peserta didik dinyatakan memiliki hasil belajar yang baik apabila skor mencapai ≥ 70 dari skor maksimal 100 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada hasil belajar aspek kognitif. Aspek psikomotorik diukur melalui indikator-indikator yang telah ditentukan antara lain: (1) sistematika penulisan, (2) kelengkapan materi, (3) pengembangan gagasan pokok, (4) penggunaan sumber dan keakuratan sumber, dan (5) penarikan kesimpulan. Hasil belajar peserta didik dapat dinyatakan meningkat, jika tiap-tiap siklus dalam pembelajaran sejarah bertambah di tiap siklus selanjutnya. Ketuntasan klasikal

suatu kelas dikatakan telah tuntas bila kelas tersebut mendapatkan rata-rata klasikal minimal $\geq 70\%$ dari skor maksimal 100%.

BAB 5. PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan Metode *Project Based Learning* Berbantuan Media Video untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2016/2017, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Penerapan Metode *Project Based Learning* Berbantuan Media Video dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran sejarah peminatan peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. Peserta didik menjadi lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran sejarah peminatan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan indikator sebagai berikut: (1) memfokuskan pertanyaan, (2) mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) suatu sumber, (3) membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi, (4) mendefinisikan istilah, mempertimbangkan suatu definisi, (5) berinteraksi dengan orang lain. Pada siklus 1 persentase kemampuan berpikir kritis peserta didik secara klasikal sebesar 65,97% dengan kategori cukup baik. Pada siklus 2 persentase kemampuan berpikir kritis peserta didik secara klasikal meningkat 8,22% menjadi sebesar 74,19% dengan kategori baik. Pada siklus 3 persentase kemampuan berpikir kritis peserta didik secara klasikal meningkat 4,52% menjadi sebesar 78,71% dengan kategori baik.
- 2) Penerapan Metode *Project Based Learning* Berbantuan Media Video dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. Hasil belajar aspek kognitif peserta didik pada pra siklus memperoleh ketuntasan klasikal 32,25% dengan kategori kurang baik. Pada siklus 1 hasil belajar aspek kognitif peserta didik mengalami peningkatan ketuntasan klasikal 19,36% menjadi sebesar 51,61% dengan kategori kurang baik. Pada siklus 2 hasil belajar aspek kognitif peserta didik mengalami peningkatan ketuntasan klasikal 19,36%

menjadi sebesar 70,97% dengan kategori baik. Pada siklus 3 hasil belajar aspek kognitif peserta didik mengalami peningkatan ketuntasan klasikal 9,67% menjadi sebesar 80,64% dengan kategori sangat baik. Hasil belajar aspek psikomotorik diukur melalui penilaian proyek berupa karya tulis sejarah dengan indikator sistematika penulisan, kelengkapan materi, pengembangan gagasan pokok, penggunaan sumber dan keakuratan sumber, dan penarikan kesimpulan. Hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik pada siklus 1 sebesar 56,77% dengan kategori kurang baik, pada siklus 2 meningkat 14,20% menjadi sebesar 70,97% dengan kategori baik. Pada siklus 3 meningkat 6,45% menjadi sebesar 77,42% dengan kategori baik.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan Metode *Project Based Learning* Berbantuan Media Video untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2016/2017, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut.

- 1) Bagi pendidik sejarah, sebaiknya menerapkan metode *Project Based Learning* Berbantuan Media Video, sebagai salah satu referensi metode pembelajaran yang dapat 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 peningkatan mutu pendidikan dan kegiatan pembelajaran sejarah di sekolah.
- 3) Bagi peneliti, agar lebih bisa mengembangkan penelitian pembelajaran dengan menggunakan metode *Project Based Learning* Berbantuan Media Video pada materi lain dalam ruang lingkup yang lebih luas dan rentang waktu yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- B. Baron, 1998. Doing with Understand: Lesson from Research of on Problem- and Project-Based Learning. *Journal of the Learning Sciences*, Vol 7 (3&4), hal 271-311.
- Beyer, B. K. 1985. Critical Thinking: What Is It?. *Social education*, 49(4), 270-76.
- Busyaeri, A., dkk. 2016. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, Vol 3 (1).
- Daryanto, 2014. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dewi, Niken Yunitia. 2016. Penggunaan Media Video Berbantuan Metode *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 3 di MAN Genteng Tahun Pelajaran 2015-2016. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Universitas Jember.
- Dimiyati dan Mujiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Elfanany, B. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Araska.
- Ennis, R.H. 1995. *Goals for A Critical Thinking I Curriculum. Developing Minds A Resource Book for Teaching Thinking*. Virginia: Association for Supervisions and Curriculum Development (ASCD).
- Ezquerra, *et al.* 2014. Creation of Audio Visual Presentations as a Tool to Develop Key Competences in Secondary-Students. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology (IJEDICT)*. Vol. 10, No. 4.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Filsaisme, D. 2008. *Menguak Rahasia Berpikir Kritis dan Kreatif*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Fisher, Alec. *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Alih bahasa oleh Benjamin Hadinata. 2009 Jakarta: Penerbit Erlangga.

- Fitrianingsih, R. 2015. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X SOS 2 di SMA Negeri 4 Jember Tahun Ajaran 2014/2015". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Habók, A., & Nagy, J. 2016. In-service teachers' perceptions of project-based learning. *SpringerPlus*, Vol 5 (1), 83.
- Harada, V. H., Kirio, C. H., & Yamamoto, S. H. 2008. Collaborating for project-based learning in grades. Columbus, OH: Linworth 9-12.
- Hasan, S. H., & Tahun, T. 2003. *Problematika Pendidikan Sejarah*. Jurusan Pendidikan Sejarah, FPIPS-UPI
- Holubova, R. 2008. Effective teaching methods-Project-based learning in physics: *Online Submission*, Vol 5 (12), 27-36.
- Horan, C., Lavaroni, C., & Beldon, P. (1996). *Observation of the Tinker Tech Program students for critical thinking and social participation behaviors*. Novato, CA: Buck Institute for Education.
- Iltar, Ilhan. 2014. A Study on the efficacy of project-based learning approach on Social Studies Education: Conceptual achievement and academic motivation. *Academic Journals The University of Bayburt*. Vol. (9): 487
- Kemendikbud. 2012. *Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2014: *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014 Mata Pelajaran Sejarah SMA/SMK*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Kochhar, S. K. *Teaching of History*. Ahli bahasa oleh Purwanta dan Yovita Hardiwati. 2008. Jakarta: Gramedia.
- Lee, Y. M. 2015. Project-Based learning involving sensory panelists improves student learning outcomes. *Journal of Food Science Education*, Vol 14 (2), 60-65.
- Ljubojevic, Milos, et al. 2014. Using supplementary video in multimedia instruction as a teaching tool to increase efficiency of learning and quality of experience. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, Vol 15. (3).
- Madjid dan Wahyudhi. 2014. *Ilmu Sejarah Sebuah Pengantar*. Jakarta: Prenada Media Grup

- Margono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Margono, 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Mertler, Craig A. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas, Meningkatkan Sekolah dan Memberdayakan Pendidik*. Jakarta Barat: PT Indeks
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Muniarti, Erni. 2016. Penerapan Metode Project Based Learning Dalam Pembelajaran. *Universitas Kristen Indonesia*.
- Murti, Bhisma. 2015. Berpikir Kritis (Critical Thinking) [related:repository.unand.ac.id/3483/1/BERFIKIR_KRITIS %5BCompatibility_Mode%5D.pdf](http://related.repository.unand.ac.id/3483/1/BERFIKIR_KRITIS_%5BCompatibility_Mode%5D.pdf) berpikir kritis (critical thinking). Diakses pada tanggal 20 Maret 2017 Pukul 07.10
- Nazarudin, 2007. *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta : Teras.
- Nurohman, Sabar. 2007. “Pendekatan Project Based Learning Sebagai Upaya Internalisasi Scientific Method Bagi Mahasiswa Calon Guru Fisika”. Tidak diterbitkan. Yogyakarta: Jurnal FPMIPA UNY.
- Nurul Hidayah, Erly. 2015. “Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Penilaian Produk Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran Tahun Ajaran 2014/2015”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Nursiti, Nursyamsinar. 2013. Keterampilan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Widyaiswara LPMP Jawa Barat.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Mmbuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Priskilia, Meity. 2014. Implementasi Metode Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X3 SMAN 1 Bondowoso Semester Genap Tahun Ajaran 2013/2014. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: FKIP Universitas Jember
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Sani, R.A. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Sani, R.A. 2014. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Savich, C. 2008. Improving Critical Thinking Skills in History. *Online Submission*, Vol 11 (2)
- Savin-Baden, M. 2003. *Facilitating problem-based learning*. McGraw-Hill Education (UK).
- Subakti, Y.R. 2010. Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme. *SPPS*, Vol 24 (1), April 2010.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, H. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta. Aswaja Pressindo.
- Tamburaka, Rustam E. 1999. *Pengantar Ilmu Sejarah, Teori Filsafat Sejarah, Sejarah Filsafat dan Iptek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Thomas, John W. 2000. "A Review of Research on Project Based Learning". Dalam http://www.bie.org/research/study/review_of_project_based_learning_2000
- Tilaar, Paat & Paat. 2011. *Pedagogik Kritis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Turner, Elizabeth T. 2012. Meeting Learners' Needs through Project-Based Learning. *International Journal of Adult Vocational Education and Technology*, Vol 3 (4).
- Umamah, Nurul. 2014. *Bahan Ajar Perencanaan Bidang Studi*. Jember.
- Umamah, N. (2017). *Pembelajaran Sejarah Kesiapannya Menghadapi Tantangan Zaman*. Yogyakarta: Penerbit Ombak (Anggota IKAPI).
- Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008
- Widayati, A. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol 6 (1).
- Widja. I.G. 1989. *Dasar-dasar Pengembangan Strategi Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: P2LPTK (Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan).
- Yussof Bin Harun, Dato' Haji. 2006. *Project Based Learning Handbook*. Kuala Lumpur. Communications and Training Sector Smart Educational Development Educational Technology Division Ministry of Education.

Yulia, Shintalismi. 2012. "Perbedaan Hasil Belajar Kognitif IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw dan Stad Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Mutihan Wates". Tidak Diterbitkan. Disertasi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Lampiran A.

Matriks Penelitian

JUDUL	PERMASALAHAN	KATA KUNCI	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS TINDAKAN
Penerapan Metode <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X IPS 2 SMA Negeri 5	1) Apakah penerapan metode <i>Project Based Learning</i> berbantuan video dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 2016/2017?	1. <i>Project Based Learning</i> 2. Media Video 3. Kemampuan Berpikir Kritis 4. Hasil Belajar	1. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis dalam penelitian ini yaitu: a. Memfokuskan Pertanyaan b. Mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) suatu sumber c. Membuat induksi dan mempertimbang-	- Observasi: mengamati kegiatan pembelajaran sejarah sebelum dan sesudah tindakan - Wawancara: Bertanya kepada pendidik mata	1. Jenis Penelitian: Penelitian Tindakan Kelas 2. Setting Penelitian: Kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember 3. Metode Pengumpulan Data:	Penerapan metode <i>Project Based Learning</i> berbantuan media video dapat meningkatkan: (1) kemampuan berpikir kritis dan (2) hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 SMAN 5

<p>Jember Tahun Ajaran 2016/2017</p> <p>2) Apakah penerapan metode <i>Project Based Learning</i> berbantuan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember tahun ajaran 2016/2017?</p>	<p>kan hasil induksi</p> <p>d. Mendefinisikan Istilah, dan mempertimbangkan suatu definisi</p> <p>e. Berinteraksi Dengan Orang Lain</p> <p>2. Indikator Hasil Belajar dalam penelitian ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ranah Kognitif: Menganalisis C4) • Ranah Psikomotor diukur dengan hasil belajar: <p>- Sistematika Penulisan</p>	<p>pelajaran sejarah dan peserta didik mengenai metode ketika pembelajaran berlangsung</p> <p>- Dokumentasi : RPP pendidik, daftar peserta didik, daftar nilai, dan situasi kondisi peserta didik.</p>	<p>Observasi, Wawancara, Dokumentasi, dan Tes</p> <p>4. Analisis Data:</p> <p>- Rumus Data yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik:</p> $SA = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100 \%$ <p>Keterangan: SA = Skor akhir $\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh $\sum SM$ = Jumlah skor maksimal</p>	<p>Jember.</p>
---	--	--	---	----------------

- Kelengkapan Materi	- Tes: Tes Tertulis (post test)	yang diperoleh
- Pengembangan gagasan pokok		- Rumus Peningkatan
- Penggunaan dan keakuratan sumber	- Responden: kepala sekolah, bagian kurikulum, TU, pendidik sejarah, dan peserta didik	hasil belajar peserta didik
- Penarikan Kesimpulan		$P = \frac{Y_1 - Y}{Y} X$
		100%
		Keterangan:
		P = Persentase peningkatan hasil belajar peserta didik
		Y1 = Nilai setelah pelaksanaan

n siklus

Y = Nilai

sebelum

pelaksanaa

n siklus

Lampiran B. Pedoman Penelitian

PEDOMAN PENELITIAN

B. 1 Pedoman Observasi

No	Data yang ingin diperoleh	Sumber Data
1	Observasi untuk mengidentifikasi masalah <ol style="list-style-type: none"> Kurikulum yang dipakai oleh sekolah Metode pembelajaran yang diterapkan pendidik dalam proses pembelajaran Hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 	<ol style="list-style-type: none"> Pendidik Pendidik Nilai rata-rata setiap kelas
2	Observasi sebelum pelaksanaan penelitian <ol style="list-style-type: none"> Cara pendidik dalam mengajar Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> Pendidik mata pelajaran sejarah saat proses pembelajaran Peserta didik kelas X IPS 2
3	Pada saat penelitian <ol style="list-style-type: none"> Cara pendidik menerapkan metode <i>Project Based Learning</i> berbantuan media video pada proses pembelajaran sejarah Tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik menggunakan metode <i>Project Based Learning</i> berbantuan media video. Indikator kemampuan berpikir kritis antara lain: memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lanjut, dan strategi dan taktik. 	<ol style="list-style-type: none"> Pendidik mata pelajaran sejarah peminatan dalam proses pembelajaran Peserta didik kelas X IPS 2 saat proses pembelajaran sejarah

B. 2 Pedoman Wawancara

No	Data yang ingin diperoleh	Sumber Data
1	Metode yang sering digunakan pendidik dalam pembelajaran sejarah	Pendidik mata pelajaran sejarah peminatan kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember
2	Tanggapan pendidik tentang pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode <i>Project Based Learning</i> berbantuan media video.	Pendidik mata pelajaran sejarah peminatan kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember
3	Tanggapan peserta didik tentang pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode <i>Project Based Learning</i> berbantuan media video.	Salah satu peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember
4.	Kesulitan yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran sejarah menggunakan metode <i>Project Based Learning</i> berbantuan media video.	Salah satu peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember

B. 3 Pedoman Dokumentasi

No	Data yang ingin diperoleh	Sumber Data
1	a. Daftar nama peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember b. Daftar nilai pra siklus mata pelajaran sejarah c. Lembar observasi d. Foto Kegiatan Penelitian	a. Pendidik mata pelajaran sejarah b. Pendidik mata pelajaran sejarah c. Pendidik, peneliti, observer d. Peneliti, observer

B. 4 Pedoman Tes

No	Data yang ingin diperoleh	Sumber Data
1	Nilai/hasil tes akhir dari penilaian aspek kognitif dalam masing-masing siklus	Peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember

Lampiran C. Pedoman Wawancara

C.1 Pedoman Lembar Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan

- Tujuan : Untuk mengetahui metode pembelajaran yang biasa digunakan oleh pendidik, kendala yang dihadapi pendidik serta hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran
- Bentuk : Wawancara terbuka
- Nama Pendidik : Dra. Harini, S.Pd.

Pedoman wawancara awal

1. Metode pembelajaran apa yang sering ibu gunakan dalam proses pembelajaran sejarah?
2. Apakah alasan bapak dalam memilih menerapkan metode tersebut dalam pembelajaran sejarah?
3. Apakah dalam proses pembelajaran, ibu sering menggunakan media pembelajaran?
4. Dengan metode pembelajaran yang ibu terapkan saat ini, bagaimana hasil belajar yang dicapai peserta didik? Apakah sudah memenuhi KKM?
5. Dengan metode yang ibu gunakan, apakah ibu merasa puas dengan hasil belajar yang diperoleh peserta didik?
6. Kendala apa saja yang ibu hadapi selama melakukan proses pembelajaran sejarah?
7. Bagaimanakah kemampuan peserta didik pada saat ibu memberikan penugasan kepada peserta didik baik secara mandiri atau kelompok?
8. Apakah peserta didik sering mengemukakan gagasan-gagasannya terkait materi pelajaran selama proses pembelajaran sejarah berlangsung?
9. Bagaimanakah menurut ibu, kemampuan peserta didik dalam menyampaikan pendapat-pendapatnya pada saat proses pembelajaran?
10. Bagaimana pendapat ibu jika saya menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video terhadap pembelajaran sejarah?

C. 2 Pedoman Lembar Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan

Tujuan : Untuk memperoleh informasi peserta didik mengenai pembelajaran sejarah

Bentuk : Wawancara bebas

Nama peserta didik : Adithia Djulian Risqi A.

Pedoman wawancara awal

1. Apakah anda suka dengan mata pelajaran sejarah?
2. Kesulitan apa yang anda temui selama mempelajari mata pelajaran sejarah?
3. Bagaimana hasil belajar anda pada mata pelajaran sejarah?
4. Apakah anda memiliki semangat dalam pembelajaran sejarah oleh pendidik?
5. Bagaimana pendapat anda tentang cara mengajar pendidik dalam mata pelajaran sejarah selama ini?
6. Apakah pendidik sering memberikan tugas dalam pembelajaran? Menurut anda bagaimana tugas yang diberikan oleh pendidik?
7. Apakah anda ikut berpartisipasi dan mengerjakan tugas secara tepat waktu yang telah ditetapkan oleh pendidik?
8. Apakah anda banyak bertanya dan mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik?
9. Bagaimana presentasi anda saat mengemukakan hasil tugas anda di depan teman-teman anda?

C. 3 Hasil Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan

- Peneliti : Metode pembelajaran apa yang sering ibu gunakan dalam proses pembelajaran sejarah?
- Pendidik : Metode yang biasa saya gunakan adalah metode ceramah, dan debat.
- Peneliti : Apakah alasan ibu dalam memilih menerapkan metode tersebut dalam pembelajaran sejarah?
- Pendidik : Tergantung kelas yang saya ajar, untuk kelas yang tidak kondusif saya berikan metode ceramah agar peserta didik lebih kondusif dan paham akan materi yang saya ajarkan. Sementara untuk kelas yang kondusif akan saya berikan metode debat agar melatih mereka dapat mengungkapkan pendapat di depan teman sekelasnya.
- Peneliti : Apakah dalam proses pembelajaran, ibu sering menggunakan media pembelajaran?
- Pendidik : Sering, dan yang paling sering ialah media power point dan video pembelajaran.
- Peneliti : Dengan metode pembelajaran yang ibu terapkan saat ini, bagaimana hasil belajar yang dicapai peserta didik? Apakah sudah memenuhi KKM?
- Pendidik : Kurang lebih 40% saja yang mendapatkan nilai lebih dari KKM.
- Peneliti : Dengan metode yang ibu gunakan, apakah ibu merasa puas dengan hasil belajar yang diperoleh peserta didik?
- Pendidik : Kurang puas, karena meskipun mereka aktif saat berdiskusi, nilai mereka masih lebih banyak yang dibawah KKM dibanding yang lebih dari KKM.
- Peneliti : Kendala apa saja yang ibu hadapi selama melakukan proses pembelajaran sejarah?

- Pendidik : Peserta didik masih terpengaruh dengan stigma sekolah dan stigma kelas IPS yang dipandang negatif, sehingga sedikit mengganggu proses pembelajaran. Lalu ada kelompok-kelompok di dalam pertemanan di dalam kelas. Saat pembelajaran masih terfokus pada media internet, dan buku penunjang yang masih kurang.
- Peneliti : Bagaimanakah kemampuan peserta didik pada saat ibu memberikan penugasan kepada peserta didik baik secara mandiri atau kelompok?
- Pendidik : Kecenderungan hasil tugas sama. Terfokus pada beberapa orang saja seperti: Rahardian, Mutiara, Mauren, Bryan, Efdon, dan Nagata. Yang lainnya hanya mencontek jawaban dari nama-nama tersebut.
- Peneliti : Apakah peserta didik sering mengemukakan gagasan-gagasannya terkait materi pelajaran selama proses pembelajaran sejarah berlangsung?
- Pendidik : Bila secara umum iya, namun secara personal dan cenderung lebih mendalam masih belum.
- Peneliti : Bagaimanakah menurut ibu, kemampuan peserta didik dalam menyampaikan pendapat-pendapatnya pada saat proses pembelajaran?
- Pendidik : Masih kurang dalam segi analisis, dan harus diberi stimulus terlebih dahulu. Dan tidak semuanya mampu mengemukakan pendapatnya.
- Peneliti : Bagaimana pendapat ibu jika saya menggunakan metode Project Based Learning berbantuan media video terhadap pembelajaran sejarah?
- Pendidik : Menurut saya baik dan menarik. Karena saya tidak pernah menggunakan metode tersebut sebelumnya. Dan metode ini juga cocok diterapkan dalam kurikulum 2013.

C. 4 Hasil Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan

- Peneliti : Apakah anda suka dengan mata pelajaran sejarah?
- Peserta didik : Suka, karena mata pelajaran sejarah menarik.
- Peneliti : Kesulitan apa yang anda temui selama mempelajari mata pelajaran sejarah?
- Peserta didik : Pembahasan dari pokok-pokok pikiran dalam materi pelajaran sejarah masih kurang dijelaskan oleh pendidik, jadinya saya kurang mengerti.
- Peneliti : Bagaimana hasil belajar anda pada mata pelajaran sejarah?
- Peserta didik : Masih kurang.
- Peneliti : Apakah anda memiliki semangat dalam pembelajaran sejarah oleh pendidik?
- Peserta didik : Masih memiliki semangat.
- Peneliti : Bagaimana pendapat anda tentang cara mengajar pendidik dalam mata pelajaran sejarah selama ini?
- Peserta didik : Masih kurang landasan teorinya, penjelasannya kurang dimasukkan ke dalam metode yang menarik.
- Peneliti : Apakah pendidik sering memberikan tugas dalam pembelajaran? Menurut anda bagaimana tugas yang diberikan oleh pendidik?
- Peserta didik : Sering. Biasanya berupa Lembar Kerja Siswa (LKS), tugas isian dalam bentuk lembaran
- Peneliti : Apakah anda ikut berpartisipasi dan mengerjakan tugas secara tepat waktu yang telah ditetapkan oleh pendidik?
- Peserta didik : Lebih cepat, karena saya menyukai tugas yang ada di LKS.
- Peneliti : Apakah anda banyak bertanya dan mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik?
- Peserta didik : Kurang bertanya dan kurang dalam menjawab pertanyaan pendidik.

- Peneliti : Bagaimana presentasi anda saat mengemukakan hasil tugas anda di depan teman-teman anda?
- Peserta didik : Menurut saya baik, namun hanya segelintir teman-teman saya saja yang memperhatikan.

C. 5 Pedoman Wawancara Pendidik Sesudah Tindakan

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan pendidik tentang penerapan metode *Project Based Learning* berbantuan Media Video untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar
- Bentuk : Wawancara terbuka
- Nama Pendidik : Dra. Harini, S.Pd.

Pedoman wawancara awal

1. Bagaimana pendapat Ibu mengenai metode *Project Based Learning* berbantuan Media Video?
2. Bagaimana menurut Ibu mengenai antusiasme peserta didik dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan metode *Project Based Learning* berbantuan Media Video?
3. Apakah menurut Ibu, peserta didik mampu menerima mater pelajaran yang telah disampaikan dan dipelajari tadi?
4. Apakah menurut Ibu peserta didik mampu menyelesaikan tugas proyek yang telah diberikan sesuai waktu dan syarat yang telah ditentukan?
5. Menurut Ibu, apakah peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik?
6. Menurut Ibu, apakah peserta didik telah mampu menyampaikan ide/gagasan-gagasan mereka sendiri selama proses pembelajaran?
7. Menurut Ibu, apakah peserta didik mampu menyimpulkan materi di akhir pembelajaran?
8. Ketika proses pembelajaran, menurut Ibu apakah peserta didik mampu berinteraksi dan bekerja sama dengan baik selama proses diskusi dan menyelesaikan proyek?
9. Berdasarkan pengamatan Ibu selama proses pembelajaran berlangsung apakah semua peserta didik tertarik dengan metode pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan Media Video?

C. 6 Pedoman Wawancara Peserta Didik Sesudah Tindakan

Tujuan : Untuk memperoleh tanggapan peserta didik tentang penerapan metode Project Based Learning Berbantuan Media Video dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar

Bentuk : Wawancara bebas

Nama peserta didik : Adithia Djulian Risqi A.

1. Apakah anda suka dengan mata pelajaran sejarah peminatan?
2. Bagaimana perasaan anda setelah mengikuti proses pembelajaran sejarah yang baru saja berlangsung?
3. Apakah anda tertarik dengan pembelajaran dengan menggunakan metode seperti sekarang?
4. Apakah melalui pembelajaran dengan metode tersebut, dapat membuat anda menjadi lebih mudah memahami isi materi pembelajaran?
5. Apakah anda mengalami kendala disaat metode tersebut dilaksanakan ketika proses pembelajaran berlangsung?
6. Apakah dengan metode pembelajaran seperti ini anda dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh pendidik?
7. Apakah menurut anda metode pembelajaran ini mampu mengasah kemampuan berpikir kritis anda dalam pembelajaran sejarah?
8. Apakah dengan menggunakan metode pembelajaran ini anda dapat berinteraksi dan bekerja sama dengan baik dalam diskusi dan menyelesaikan proyek?
9. Apakah anda memiliki minat yang tinggi dalam pembelajaran sejarah peminatan setelah metode *Project Based Learning* Berbantuan Media Video ini dilaksanakan?

C. 7 Hasil Wawancara Pendidik Setelah Tindakan

- Peneliti : Bagaimana pendapat Ibu mengenai metode Project Based Learning berbantuan Media Video?
- Pendidik : Metode pembelajaran ini dapat membuat peserta didik tadi lebih memahami materi pembelajaran yang diajarkan peserta didik juga lebih mampu berinteraksi dengan baik dan bisa menambah antusiasme peserta didik ketika sesi diskusi dilaksanakan.
- Peneliti : Bagaimana menurut Ibu mengenai antusiasme peserta didik dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan metode Project Based Learning berbantuan Media Video?
- Pendidik : Menurut saya sudah baik, karena peserta didik sudah aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang ada.
- Peneliti : Apakah menurut Ibu, peserta didik mampu menerima materi pelajaran yang telah disampaikan dan dipelajari tadi?
- Pendidik : Secara keseluruhan sudah mampu, karena peserta didik juga sudah belajar bagaimana mencari materi pembelajaran secara mandiri.
- Peneliti : Apakah menurut Ibu peserta didik mampu menyelesaikan tugas proyek yang telah diberikan sesuai waktu dan syarat yang telah ditentukan?
- Pendidik : Iya, mereka telah mampu menyelesaikan tugas yang telah ditentukan dengan waktu yang telah disepakati.
- Peneliti : Menurut Ibu, apakah peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik?
- Pendidik : Sebagian besar peserta didik sudah mampu menjawab pertanyaan yang diberikan.
- Peneliti : Menurut Ibu, apakah peserta didik telah mampu menyampaikan ide/gagasan-gagasan mereka sendiri selama proses pembelajaran?

- Pendidik : Sebagian peserta didik sudah mampu, namun masih ada seagian juga yang masih belum.
- Peneliti : Menurut Ibu, apakah peserta didik mampu menyimpulkan materi di akhir pembelajaran?
- Pendidik : Sebagian besar sudah mampu menyimpulkan, dan sudah dengan baik menyimpulkannya.
- Peneliti : Ketika proses pembelajaran, menurut Ibu apakah peserta didik mampu berinteraksi dan bekerja sama dengan baik selama proses diskusi dan menyelesaikan proyek?
- Pendidik : Sudah semuanya, mereka mampu berinteraksi dengan semua orang yang ada dikelas terlebih ketika sesi diskusi dilaksanakan dengan bertanya dan menjawab pertanyaan ketika pemateri diskusi belum mampu menjawab pertanyaan dari temannya.
- Peneliti : Berdasarkan pengamatan Ibu selama proses pembelajaran berlangsung apakah semua peserta didik tertarik dengan metode pembelajaran Project Based Learning berbantuan Media Video?
- Pendidik : Tertarik, terlihat dari cara mereka menyampaikan pendapat ketika diskusi, terlihat sangat antusias sehingga diskusi kelas mampu berjalan dengan penuh argumentasi-argumentasi dari peserta didik. Mungkin juga karena mereka telah menyiapkan materinya dengan baik ketika metode ini dilaksanakan. Hal ini pun yang akhirnya berimbas pada terasahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik.

C. 8 Hasil Wawancara Peserta Didik Setelah Tindakan

- Peneliti : Apakah anda suka dengan mata pelajaran sejarah peminatan?
- Peserta didik : Suka dengan mata pelajaran sejarah peminatan.
- Peneliti : Bagaimana perasaan anda setelah mengikuti proses pembelajaran sejarah yang baru saja berlangsung?
- Peserta didik : Perasaan saya senang, apalagi kalau sedang diskusi, bisa adu argumentasi.
- Peneliti : Apakah anda tertarik dengan pembelajaran dengan menggunakan metode seperti sekarang?
- Peserta didik : Iya pak, karena bisa saling tukar menukar ide dalam kelompok dan lebih bisa memahami materi dengan baik.
- Peneliti : Apakah melalui pembelajaran dengan metode tersebut, dapat membuat anda menjadi lebih mudah memahami isi materi pembelajaran?
- Peserta didik : Iya saya jadi lebih mudah dalam memahami materi
- Peneliti : Apakah anda mengalami kendala disaat metode tersebut dilaksanakan ketika proses pembelajaran berlangsung?
- Peserta didik : Tidak pak.
- Peneliti : Apakah dengan metode pembelajaran seperti ini anda dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh pendidik?
- Peserta didik : Iya saya lebih bisa menyelesaikan permasalahan yang diberikan pendidik.
- Peneliti : Apakah menurut anda metode pembelajaran ini mampu mengasah kemampuan berpikir kritis anda dalam pembelajaran sejarah?
- Peserta didik : menurut saya bisa pak, karena saya dan teman-teman bisa beradu agumentasi sehingga banyak ilmu yang didapat.
- Peneliti : Apakah dengan menggunakan metode pembelajaran ini anda dapat berinteraksi dan bekerja sama dengan baik dalam diskusi dan menyelesaikan proyek?

- Peserta didik : Iya pak, kita bisa saling bertanya ketika ada permasalahan yang belum kita mengerti.
- Peneliti : Apakah anda memiliki minat yang tinggi dalam pembelajaran sejarah peminatan setelah metode Project Based Learning Berbantuan Media Video ini dilaksanakan?
- Peserta didik : Iya pak, saya jadi semakin antusias dalam pembelajaran sejarah, dan mulai lebih aktif dalam sesi diskusi dari pada sebelumnya

D. Lampiran Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kritis (Penilaian Proses) Peserta Didik
Lembar Observasi untuk Kemampuan Berpikir Kritis

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS (Penilaian Proses)
PESERTA DIDIK KELAS X IPS 2 SMA NEGERI 5 JEMBER
TAHUN AJARAN 2016/2017

Tema : Pra Siklus
Tanggal :
Siklus ke- :

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator penilaian produk																				Σ Skor setiap peserta didik	Skor setiap peserta didik (%)					
		A				Skor	B				Skor	C				Skor	D				Skor			E				Skor
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4				1	2	3	4	
1	Ach. Danial Kholili	√				1	√				1	√				1	√				1		√			2	6	30
2	Adelia Devi L. S.		√			2			√		3			√		3			√		3				√	4	15	75
3	Adithia D. R. A.	√				1	√				1	√				1	√				1		√			2	6	30
4	Andi Yusuf	√				1	√				1	√				1	√				1		√			2	6	30
5	Athalla V. P.			√		3			√		3			√		2			√		3				√	4	15	75
6	Aura Juliana Putri	√				1	√				1	√				1	√				1		√			2	6	30
7	Bryan Yuwanda L.			√		3			√		4		√			2				√	4				√	4	17	85
8	Dina Wardatul J.		√			2		√			2			√		3			√		3				√	4	14	70
9	Diva Dwi Alfarizi	√				1	√				1	√				1	√				1	√				1	5	25
10	Efdon Dwy Candra				√	4		√			2		√			2			√		3			√		3	14	70
11	Eko Priyayuda			√		3		√			2		√			2		√			2		√			2	11	55

12	Guyuf Faizal		√			2		√			2		√			2		√			2	10	50					
13	Harimas Widodo	√				1	√				1	√				1	√				1	5	25					
14	Iansyah R. L.	√				1	√				1	√				1		√			2	6	30					
15	Ilham Widyamukti	√				1	√				1	√				1		√			2	6	30					
16	Indah Agustin		√			2		√			2		√			2			√		3	11	55					
17	M. Dani Cipta N.		√			2		√			2		√			2				√	4	12	60					
18	Mahendra Rivian P.		√			2		√			2	√				1		√			2	9	45					
19	Maurent P. W.		√			2		√			2			√		3	√				1		√	3	11	55		
20	Mutiara Yunanda D.			√		3			√		3			√		4		√			2			√	4	16	80	
21	Nagata Reza K.			√		3			√		3		√			2	√				1			√	3	12	60	
22	Nia Ayu Riska Wati	√				1	√				1	√				1	√				1		√		2	6	30	
23	Prameswari S.			√		3		√			2		√			2	√				1			√	3	11	55	
24	Rahardian Rizki F.				√	4		√			2			√		4		√			2				√	4	16	80
25	Riski Priadana	√				1	√				1	√				1	√				1		√		2	6	30	
26	Rona Ardlia F.			√		3			√		3		√			2		√			2				√	4	14	70
27	Sandi Aditya A.	√				1	√				1	√				1	√				1		√		2	6	30	
28	Moh. Fiqi Ramadhan				√	4			√		3		√			2			√		3			√	3	15	75	
29	Vico Irgian Pangestu	√				1	√				1	√				1	√				1		√		2	6	30	
30	Viola Dwi Andita	√				1	√				1	√				1	√				1		√		2	6	30	
31	Yudha Ari Anasta	√				1	√				1	√				1	√				1	√			1	5	25	
Σ Skor masing-masing aspek		61				56				55				51				81				304						
Σ Skor Akhir (%)		49,19%				45,16%				44,35%				41,13%				65,32%				49,03%						

*Adaptasi dari Ennis (1985)

Keterangan Indikator Kemampuan Berpikir Kritis antara lain:

- A. Memfokuskan Pertanyaan : Mengidentifikasi kriteria untuk mempertimbangkan kemungkinan jawaban
- B. Mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) suatu sumber : Memberikan alasan atas jawaban yang diberikan
- C. Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi : Mengemukakan kesimpulan dari hipotesis-hipotesis
- D. Mendefinisikan istilah, mempertimbangkan suatu definisi: Memberikan penjelasan lanjutan
- E. Berinteraksi dengan Orang Lain : Mempresentasikan materi dan jawaban dengan sistematis

Rentang:

A = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

D = Kurang Baik

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

$$SA = \frac{304}{620} \times 100 \%$$

$$SA = 49,03\%$$

Keterangan:

SA = Skor akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Berdasarkan hasil analisis data pra siklus peserta didik kelas X IPS 2 termasuk dalam kriteria kurang baik dalam berpikir kritis. Kriteria kemampuan berpikir kritis adalah :

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

Sumber: Kemendikbud (2014: 93)

Jumlah Persentase Kemampuan Berpikir Kritis Belajar Peserta Didik Pra Siklus

1. Indikator Memfokuskan Pertanyaan = 49,19%

Skor 1 = 14 peserta didik

Skor 2 = 7 peserta didik

Skor 3 = 7 peserta didik

Skor 4 = 3 peserta didik

2. Indikator Mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) suatu sumber = 45,16%

Skor 1 = 14 peserta didik

Skor 2 = 10 peserta didik

Skor 3 = 6 peserta didik

Skor 4 = 1 peserta didik

3. Indikator Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi = 44,35%

Skor 1 = 14 peserta didik

Skor 2 = 12 peserta didik

Skor 3 = 3 peserta didik

Skor 4 = 2 peserta didik

4. Indikator Mendefinisikan Istilah, mempertimbangkan suatu definisi = 41,13%

Skor 1 = 18 peserta didik

Skor 2 = 7 peserta didik

Skor 3 = 5 peserta didik

Skor 4 = 1 peserta didik

5. Indikator Berinteraksi dengan Orang Lain = 65,32%

Skor 1 = 3 peserta didik

Skor 2 = 14 peserta didik

Skor 3 = 6 peserta didik

Skor 4 = 8 peserta didik

Lampiran E. Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus

KKM: 70

No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Ach. Danial Kholili	L	62		✓
2	Adelia Devi Lutfiana Sari	P	62		✓
3	Adithia Djulian Risqi A.	L	34		✓
4	Andi Yusuf	L	48		✓
5	Athalla Verdiansyah P.	L	64		✓
6	Aura Juliana Putri	P	72	✓	
7	Bryan Yuwanda Lenggana	L	76	✓	
8	Dina Wardatul Jannah	P	64		✓
9	Diva Dwi Alfarizi	L	66		✓
10	Efdon Dwy Candra	L	78	✓	
11	Eko Priyayuda	L	72	✓	
12	Guyuf Faizal	L	62		✓
13	Harimas Widodo	L	66		✓
14	Iansyah Rahmadhan L.	L	64		✓
15	Ilham Widyamukti	L	58		✓
16	Indah Agustin	P	68		✓
17	M. Dani Cipta Nurrovik	L	68		✓
18	Mahendra Rivan Pratama	L	36		✓
19	Maurent Pangrangu W.	P	64		✓
20	Mutiara Yunanda D.	P	70	✓	
21	Nagata Reza Kadhafi	L	62		✓
22	Nia Ayu Riska Wati	P	50		✓
23	Prameswari Sulistyowaty	P	64		✓
24	Rahardian Rizki F.	L	72	✓	
25	Riski Priadana	L	48		✓

26	Rona Ardliana Faizal	P	70	✓	
27	Sandi Aditya Ariyadi	L	62		✓
28	Moh. Fiqi Ramadhan	L	70	✓	
29	Vico Irgian Pangestu	L	50		✓
30	Viola Dwi Andita	P	70	✓	
31	Yudha Ari Anasta	L	74	✓	
Jumlah			1946	3	28
Rata-rata			62,77		

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai rata-rata kelas} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \\
 &= \frac{1946}{31} \\
 &= 62,77
 \end{aligned}$$

Ketuntasan klasikal :

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\% \\
 &= \frac{10}{31} \times 100\% \\
 &= 32,25 \%
 \end{aligned}$$

Keterangan Indikator Kemampuan Berpikir Kritis antara lain:

- F. Memfokuskan Pertanyaan : Mengidentifikasi kriteria untuk mempertimbangkan kemungkinan jawaban
- G. Mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) suatu sumber : Memberikan alasan atas jawaban yang diberikan
- H. Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi : Mengemukakan kesimpulan dari hipotesis-hipotesis
- I. Mendefinisikan istilah, mempertimbangkan suatu definisi: Memberikan penjelasan lanjutan
- J. Berinteraksi dengan Orang Lain : Mempresentasikan materi dan jawaban dengan sistematis

Rentang:

A = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

D = Kurang Baik

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

Keterangan:

SA = Skor akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Kriteria Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis (Penilaian Proses)

No.	Indikator Berpiki Kritis	Kriteria Penilaian	Skor
A.	Memfokuskan pertanyaan	1. Peserta didik mampu mengidentifikasi kriteria untuk mempertimbangkan kemungkinan jawaban dengan tepat	4
		2. Peserta didik mampu mengidentifikasi kriteria untuk mempertimbangkan kemungkinan jawaban namun kurang tepat	3
		3. Peserta didik belum mampu mengidentifikasi kriteria untuk mempertimbangkan kemungkinan jawaban	2
		4. Peserta didik tidak melakukan identifikasi kriteria untuk mempertimbangkan kemungkinan jawaban	1
B.	Mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) suatu sumber	1. Peserta didik mampu memberikan alasan atas jawaban yang diberikan dengan tepat sesuai dengan sumber yang digunakan	4
		2. Peserta didik mampu memberikan alasan atas jawaban yang diberikan dengan tepat namun tidak memberikan sumber yang digunakan	3
		3. Peserta didik memberikan alasan atas jawaban yang diberikan namun tidak tepat.	2
		4. Peserta didik tidak memberikan alasan atas jawaban yang diberikan	1

No.	Indikator Berpiki Kritis	Kriteria Penilaian	Skor
C.	Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi	1. Peserta didik mampu mengemukakan kesimpulan dari hipotesis-hipotesis yang telah ditemukan dengan tepat	4
		2. Peserta didik mampu mengemukakan kesimpulan dari hipotesis-hipotesis yang telah dikemukakan dengan tepat namun kurang lengkap	3
		3. Peserta didik mampu mengemukakan kesimpulan dari hipotesis-hipotesis yang telah dikemukakan dengan kurang tepat	2
		4. Peserta didik tidak mampu mengemukakan kesimpulan dari hipotesis-hipotesis yang telah dikemukakan.	1
D.	Mendefinisikan istilah, mempertimbangkan suatu definisi	1. Peserta didik mampu memberi penjelasan lanjutan terhadap jawaban yang ada dengan tepat	4
		2. Peserta didik mampu memberi penjelasan lanjutan terhadap jawaban yang ada dengan kurang lengkap	3
		3. Peserta didik kurang benar memberi penjelasan lanjutan terhadap jawaban yang ada	2
		4. Peserta tidak memberi penjelasan lanjutan terhadap jawaban yang ada	1

No.	Indikator Berpiki Kritis	Kriteria Penilaian	Skor
E.	Berinteraksi dengan orang lain	1. Peserta didik mampu mempresentasikan materi dan jawaban dengan benar dan sistematis	4
		2. Peserta didik mampu mempresentasikan materi dan jawaban dengan benar namun tidak sistematis	3
		3. Peserta didik mempresentasikan materi dan jawaban dengan kurang benar dan sistematis	2
		4. Peserta didik mempresentasikan materi dan jawaban yang tidak benar	1

F.2. Lampiran Lembar Observasi Aspek Psikomotorik Peserta Didik
Lembar Observasi untuk Produk

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN PRODUK KARYA TULIS
PESERTA DIDIK KELAS X IPS 2 SMA NEGERI 5 JEMBER
TAHUN AJARAN 2016/2017

Tema :
Tanggal :
Siklus ke- :

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator penilaian produk																				Σ Skor setiap peserta didik	Skor setiap peserta didik (%)					
		A				Skor	B				Skor	C				Skor	D				Skor			E				Skor
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4				1	2	3	4	
1																												
2																												
3																												
4																												
5																												
6																												
7																												
8																												
9																												
Σ Skor masing-masing aspek																												
Σ Skor Akhir (%)																												

*Adaptasi dari Hidayah (2015: 33)

Keterangan Indikator Penilaian Produk (Psikomotorik)

K. Sistematika penulisan

L. Kelengkapan materi

M. Pengembangan gagasan pokok

N. Penggunaan sumber dan keakuratan sumber

O. Penarikan kesimpulan

Rentang:

A = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

D = Kurang Baik

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

Keterangan:

SA = Skor akhir

 $\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh $\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh**Pedoman Kriteria Penilaian**

No	Indikator Kemampuan	Kriteria	Skor
1	Sistematika penulisan	Sistematika penulisan runtut dan lengkap	4
		Sistematika penulisan runtut dan kurang lengkap	3
		Sistematika penulisan runtut dan tidak lengkap	2
		Sistematika tidak runtut dan tidak lengkap	1
2	Kelengkapan materi	Isi materi runtut, lengkap dan relevan dengan permasalahan yang ditemukan	4
		Isi materi kurang runtut, tetapi cukup lengkap	3

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

No	Indikator Kemampuan	Kriteria	Skor
		runtut dalam menyimpulkan	
		Peserta didik kurang mampu memecahkan permasalahan, dan kurang lengkap dalam menyimpulkan.	2
		Peserta didik tidak mampu memecahkan permasalahan, sehingga tidak lengkap dan tidak runtut dalam menyimpulkan	1

Lampiran G. Silabus**SILABUS MATA PELAJARAN****SEJARAH (PEMINATAN)****Satuan Pendidikan : SMA/MA****Kelas : X (sepuluh)****Kompetensi Inti**

KI : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

1

KI : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

2

KI : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

3

KI : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

4

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1 Menghayati proses kelahiran manusia Indonesia dengan rasa bersyukur</p> <p>1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam mengamalkan ajaran</p>		<p>Pembelajaran KI 1 dan KI 2 dilakukan secara tidak langsung (terintegrasi) dalam pembelajaran KI 3 dan KI 4</p>	<p>Penilaian hasil belajar dilakukan melalui observasi, penilaian diri, penilaian antar teman, dan jurnal (catatan pendidik).</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
agamanya.					
<p>2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya zaman praaksara, Hindu-Buddha dan Islam.</p> <p>2.2 Meneladani sikap dan tindakan cinta damai, responsif dan pro aktif yang ditunjukkan oleh tokoh sejarah dalam</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>mengatasi masalah sosial dan lingkungannya</p> <p>2.3 Berlaku jujur dan bertanggung jawab dalam mengerjakan</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
tugas-tugas dari pembelajaran sejarah					
3.11 Menganalisis keterkaitan	Keterkaitan peradaban awal dunia	Mengamati	Sikap	27 JP	• Buku Teks Pelajaran

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan dan sosial</p> <p>4.11 Menyajikan hasil analisis peradaban awal dunia dan Indonesia</p>	<p>dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan dan sosial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peradaban awal Indonesia dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan <i>primus inter pares</i>, pertanian dan ukuran • Peradaban awal Asia (Cina, Indus, Mesopotamia) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku teks mengenai peradaban awal Indonesia dan dunia (Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanya untuk klarifikasi dan pengetahuan yang lebih mendalam serta aspek lain yang terdapat di buku teks mengenai peradaban awal Indonesia dan dunia (Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya 	<p>Observasi dengan mengamati proses pengumpulan data, analisis data dan pembuatan laporan tentang perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia.</p> <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis tentang perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan dan sosial. 		<p>Sejarah Kelas X.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku-buku lainnya. • Media lain yang tersedia

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.	<p>pemerintahan, pertanian, dan budaya</p> <ul style="list-style-type: none"> Peradaban awal Afrika (Mesir) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya Peradaban awal Eropa (Yunani, Romawi, Pulau Kreta) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, dan budaya Peradaban awal Amerika (Inca, Maya, Aztec) 	<p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengumpulkan data terkait dengan pertanyaan mengenai peradaban awal Indonesia dan dunia (Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya, melalui bacaan dan sumber-sumber lain yang terkait. <p>Menalar/Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis informasi dan data-data yang didapat dari bacaan maupun dari sumber- 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas dalam membuat laporan presentasi materi mengenai peradaban awal Indonesia dan dunia (Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya. Peserta didik boleh memilih salah satu peradaban awal yang terdapat di Indonesia, Asia, Eropa, dan Afrika. <p>Keterampilan:</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya	<p>sumber lain yang terkait mengenai peradaban awal Indonesia dan dunia (Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya.</p> <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyajikan hasil analisis dalam berbagai bentuk presentasi mengenai peradaban awal Indonesia dan dunia (Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya. 	<ul style="list-style-type: none"> Portofolio dalam penulisan tentang peradaban awal Indonesia dan dunia (Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya. 		

Lampiran H. RPP

Lampiran H.1 Rencana Perbaikan Pembelajaran Sikus 1

**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN**

SMA NEGERI 5 JEMBER
Jl. Semangka No. 04 Patrang Jember

**RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	; SMA Negeri 5 Jember
Kelas / Semester	; X IIS / 2
Mata Pelajaran	; Sejarah
Tema	; Peradapan awal Indonesia dan dunia.
Sub tema	; Peradapan awal di Lembah Nil
Pertemuan ke	; 14
Alokasi waktu	; 2 X 45 Menit dan 3 X 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada

bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 2.3. Berlaku jujur dan bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah.
- 3.11. Menganalisis perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.
- 4.11. Menyajikan hasil analisis peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

Kognitif

1. Menganalisis peradaban awal Mesir dalam bidang pencapaian ilmu pengetahuan dan teknologi,
2. Menganalisis peradaban awal Mesir dalam bidang kepercayaan.
3. Menganalisis peradaban awal Mesir dalam bidang pemerintahan.
4. Menganalisis peradaban awal Mesir dalam bidang pertanian.
5. Menganalisis peradaban awal Mesir dalam bidang kebudayaan.

Psikomotor

Menyajikan hasil analisis peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam presentasi dan karya tulis.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis peradaban awal Mesir dalam pencapaian ilmu pengetahuan dan teknologi dengan tepat.
2. Setelah mengikuti pelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis peradaban awal Mesir dalam bidang kepercayaan dengan baik.
3. Melalui metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis peradaban awal Mesir dalam bidang pemerintahan dengan tepat.
4. Melalui metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis peradaban awal Mesir dalam bidang pertanian dengan benar.
5. Melalui metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis peradaban awal Mesir dalam bidang kebudayaan dengan tepat.

E. Materi Pembelajaran

1. Peradaban awal Mesir dalam bidang pemerintahan,
 1. Peradaban awal Mesir dalam pencapaian ilmu dan teknologi
 2. Peradaban awal Mesir dalam bidang kepercayaan,
 3. Peradaban awal Mesir dalam bidang pertanian dan,
 4. Peradaban awal Mesir dalam bidang budaya.

F. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Pendekatan Scientific
 Metode : *Project Based Learning*

G. Kegiatan Pembelajaran.

Pertemuan ke-1

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan salam • Pendidik menanyakan kepada peserta didik kesiapan dan kenyamanan untuk belajar • Mempersilakan salah satu peserta didik memimpin doa • Pendidik menanyakan kehadiran peserta didik • Pendidik memberikan motivasi dengan memberikan sedikit cerita tentang Nabi Musa A.S. yang pernah hidup di zaman raja Firaun (masa Mesir kuno) • Pendidik 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam pendidik • Pendidik menjawab pertanyaan pendidik • Peserta didik berdoa • Peserta didik menjawab ada yang tidak masuk atau tidak • Peserta didik memperhatikan pesan yang disampaikan pendidik • Peserta didik 	20 menit

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>menuliskan topik tentang sub materi Kompetensi Dasar 3.11 Kurikulum 2013 yakni Menganalisis perbandingan peradapan awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.</p>	<p>menyimak</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menyampaikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. • Pendidik menegaskan kepada peserta didik bahwa 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencatat • Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik 	

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>pembelajaran ini lebih ditekankan pemaknaan dan pencapaian kompetensi</p>		
Inti	<p>1. Penentuan Pertanyaan Mendasar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menyajikan video di LCD tentang sub materi yang ada pada Kompetensi Dasar 3.11 Kurikulum 2013. • Pendidik memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang materi yang disampaikan melalui media video • Pendidik menjelaskan secukupnya mengenai materi yang telah disampaikan melalui 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan video yang ditampilkan pendidik • Peserta didik menjawab pertanyaan pendidik • Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik 	70 menit

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	media video		
	2. Mendesain		
	Perencanaan		
	Proyek		
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menegaskan kegiatan pembelajaran dengan metode <i>Project Based Learning</i> pada pembelajaran ini. Peserta didik diminta untuk membuat karya tulis 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan secara seksama penjelasan metode dari pendidik 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menentukan tema proyek yang diangkat dalam penelitian di siklus I 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak penjelasan tugas dari Pendidik 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta untuk membentuk 6 kelompok, terdiri dari 5-6 orang dalam setiap kelompok dan dibagi dengan beberapa topik 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membentuk 6 kelompok terdiri dari 5-6 orang di dalamnya. 	

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>permasalahan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk menentukan ketua kelompoknya secara demokratis • Pendidik membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi tugas proyek dengan tagihan dan Lembar Prosedur pembuatan proyek yang berisi perencanaan dan pemecahan masalah proyek • Pendidik memberitahukan bagaimana aturan main untuk disepakati bersama dalam proses pembuatan proyek 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menentukan ketua kelompok secara musyawarah • Peserta didik menerima (LKPD) untuk perencanaan pembuatan proyek • Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik 	
<hr/>			
	<p>3. Menyusun Jadwal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberi 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik 	
<hr/>			

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>arahan kepada peserta didik untuk menentukan waktu pengerjaan proyek, membuat deadline dan timeline kepada peserta didik untuk menyelesaikan proyek dan menetapkan tahapan yang akan dilakukan peserta didik</p>	<p>mencatat dan berdiskusi mengenai jangka waktu untuk menyelesaikan proyek.</p>	
	<p>4. Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memfasilitasi peserta didik dalam menyusun perencanaan pelaksanaan proyek 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyusun rencana dan jadwal yang mengacu pada waktu pengerjaan proyek selama 4 hari. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik meminta perwakilan dari kelompok untuk mempresentasikan langkah awal dalam perencanaan dalam 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan langkah awal dari perencanaan proyek yang mereka buat 	

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	pembuatan proyek. • Pendidik Pendidik menutup pembelajaran pada pertemuan pertama dengan doa	• Peserta didik berdoa	

Pertemuan ke 2

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
Pendahuluan	• Pendidik memberikan salam • Pendidik menanyakan kepada peserta didik kesiapan dan kenyamanan untuk belajar • Mempersilakan salah satu peserta didik memimpin doa • Pendidik menanyakan kehadiran peserta didik • Pendidik menjelaskan tujuan	• Peserta didik menjawab salam pendidik • Peserta didik menjawab kesiapannya dalam menerima pembelajaran • Peserta didik berdoa • Peserta didik menjawab ada yang tidak masuk atau tidak • Peserta didik memperhatikan	10 menit

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menunjuk 2 kelompok untuk presentasi dan mempersilahkan kelompok yang ditunjuk untuk mempersiapkan kegiatan presentasi 	penjelasan pendidik <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik yang dari 2 kelompok yang ditunjuk menyiapkan diri untuk presentasi 	
Inti	5. Menguji Hasil <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memonitoring dan mendampingi peserta didik saat berdiskusi mengenai hasil proyek yang dilakukan • Pendidik memberitahukan aturan penilaian yang digunakan saat presentasi • Pendidik memonitoring peserta didik saat presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempersiapkan diri untuk mempresentasikan hasil proyek yang dilaksanakan • Peserta didik memperhatikan penjelasan mengenai penilaian dari pendidik • Peserta didik mempresentasikan hasil proyek, dan dinilai dengan penilaian produk 	95 menit

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
		<p>dan ditanggapi dengan peserta didik lainnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk mengungkapkan pengalaman mereka selama proses pembuatan proyek 	
		<p>6. Mengevaluasi Pengalaman</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan masukan terkait mengenai presentasi yang dilakukan peserta didik 	
		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencatat masukan dari pendidik 	
		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menceritakan pengalaman mereka selama proses pembuatan proyek 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan evaluasi (tes) selama 20 menit untuk mengukur hasil belajar peserta didik • Pendidik memberikan umpan balik terhadap 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengerjakan tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar dari pendidik • Peserta didik memperhatikan secara seksama 	30 menit

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	proses dan hasil pembelajaran	kesimpulan dari pendidik	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menutup pembelajaran dengan doa • Mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdoa • Peserta didik menjawab salam dari pendidik 	

H. Penilaian Hasil Belajar

- Tes
 1. Uraian (Terlampir)
- Non Tes
 1. Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik
 2. Lembar Observasi Psikomotorik peserta didik (Penilaian Produk) (Terlampir)

I. Alat dan Sumber Belajar

a. Alat :

- White Board/papan flanel
- LCD
- Video Pembelajaran

d. Sumber :

- I Wayan Badrika, 2006. Sejarah untuk SMA Kelas X. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Yamin, Muhammad. 1966. Lukisan Sedjarah. Djakarta: Djambatan.

- Sundoro, M. H. 2006. Sejarah Peradaban Barat Klasik. Jember: Universitas Jember.
- Internet

Guru Mata Pelajaran Sejarah

Dra. Harini, S.Pd.
196103181998022001

Jember, 23 April 2017
Peneliti,

Chafi Insanuar
130210302024

Lampiran 1

Materi Pembelajaran

Peradaban Lembah Sungai Nil

Sejarah kebudayaan tertua di Benua Afrika dapat ditemukan di lembah sungai Nil. Peradaban Lembah Sungai Nil di Mesir, Afrika, lahir disebabkan kesuburan tanah di sekitar lembah sungai yang diakibatkan oleh banjir yang membawa lumpur. Hal inilah yang menarik dan mendorong perhatian manusia untuk membangun kehidupan dan peradaban. Sungai Nil terletak di negara Mesir sekarang.

Peradaban Lembah Sungai Nil disebut juga dengan sebutan peradaban Mesir Kuno. Kebesaran dan kejayaan peradaban ini masih dapat dilihat dari bangunan-bangunan bersejarah yang banyak terdapat di Mesir saat ini seperti Piramida, Sphinx, dan Obelisk. Mesir merupakan sebuah wilayah yang terletak di Afrika bagian Utara dan memiliki letak yang strategis karena berada di jalur pertemuan antara Asia, Eropa, dan Afrika. Sungai Nil yang mengalir di negara ini merupakan sungai terpanjang di dunia. Sungai ini mengalir dari Afrika tengah melewati Mesir dan bermuara di Laut Tengah. Sungai Nil bersumber dari mata air yang terletak di daratan tinggi Afrika Timur. Sungai Nil adalah sungai terpanjang di dunia yaitu mencapai 6400 kilometer. Sungai Nil bersumber dari mata air di dataran tinggi (pegunungan) Kilimanjaro di Afrika Timur.

Ada empat negara yang dilewati Sungai Nil, yaitu Uganda, Sudan, Ethiopia, dan Mesir. Herodotus menjuluki Mesir sebagai Hadiah dari Sungai Nil. Hal itu didasarkan dari fakta bahwa peradaban Mesir tumbuh dan berkembang karena kesuburan daerah-daerah di sekitar Sungai Nil. Setiap tahun, Sungai Nil selalu banjir yang membawa lumpur ke daratan Mesir. Banjir tersebut mengubah padang pasir yang gersang menjadi lembah- lembah yang subur. Lebar Lembah Sungai Nil itu berkisar antara 15-50 km. Pentingnya Sungai Nil bagi perkembangan Peradaban Mesir Kuno dapat dilihat dari kota-kota besar dan kuno Mesir seperti Kairo, Iskandaria, Abusir, dan Rosetta yang terletak di delta-delta muara Sungai

Nil. Delta-Delta yang luas itu terletak di muara Sungai Nil dan tanahnya sangat subur. Sungai Nil yang besar dan panjang bukan hanya digunakan untuk sumber pertanian, tetapi juga dipakai untuk lalu lintas perdagangan dari dan keluar Mesir, serta jalur penghubung antara Laut Tengah dan daerah pedalaman. Berikut penjabaran dari berbagai bidang pada peradaban awal Mesir.

1) Sistem Pemerintahan

Sejarah politik di Mesir berawal dari terbentuknya komunitas-komunitas di desa-desa sebagai kerajaan-kerajaan kecil dengan pemerintahan desa. Desa itu disebut nomen. Dari desa-desa kecil berkembanglah menjadi kota yang kemudian disatukan menjadi kerajaan Mesir Hilir dan Mesir Hulu. Proses tersebut berawal dari tahun 4000 SM namun pada tahun 3400 SM seorang penguasa bernama Menes mempersatukan kedua kerajaan tersebut menjadi satu kerajaan Mesir yang besar. Mesir merupakan sebuah kerajaan yang diperintah oleh raja yang bergelar Firaun. Ia berkuasa secara mutlak. Firaun dianggap dewa dan dipercaya sebagai putera Dewa Osiris. Seluruh kekuasaan berada ditangannya baik sipil, militer maupun agama.

1. Mesir Tua

Periode Mesir Tua berlangsung antara tahun 3400-3160 SM. Pusat pemerintahan Mesir Tua berada di Thinis. Pada masa ini Raja Menes berhasil mempersatukan antara Mesir Hilir dengan Mesir Hulu.

2. Mesir Pertengahan

Periode Mesir Pertengahan berlangsung antara tahun 2160-1788 SM. Pada periode ini Raja Sesotris III berhasil mempersatukan kembali wilayah Mesir. Ia bahkan berhasil memperluas wilayah hingga ke Palestina dan Sudan. Kerajaan Mesir pertengahan runtuh karena serangan bangsa Hyksos.

3. Mesir Baru

Periode Mesir Baru berlangsung antara tahun 1500-1100 SM. Pada masa ini, Raja Akmosis berhasil mengalahkan bangsa Hyksos. Raja Akmosis juga berhasil menguasai Palestina, Syria, dan Mesopotamia. Raja terkemuka dari periode Mesir

Baru adalah Raja Ramses II (1275-1220). Pada masa ini dikenal seorang ratu dari Mesir, yaitu Ratu Cleopatra.

Masyarakat Mesir menganut kepercayaan yang bercorak politeisme. Mereka mempunyai dewa-dewa antara lain :

1. Dewa Ra sebagai Dewa Matahari. Dewa Ra ditempatkan sebagai dewa tertinggi di Mesir. Untuk menuju Dewa Ra dibangun sebuah bangunan suci yaitu Obelisk.
2. Dewa Osiris, dikenal dengan Dewa Peradilan di Alam Baka,
3. Dewa Horus, sebagai Dewa Sungai Nil

Mesir juga mengenal kepercayaan yang bercorak totemisme. Misalnya Dewa Anubis yang digambarkan berkepala anjing, sebagai Dewa Kematian. Dewa Ibis yang digambarkan kepala burung. Mesir memiliki peradaban tinggi. Berikut ini hasil-hasil peradaban Mesir yang terkemuka :

1. Mengenai tulisan hieroglyph (huruf berupa gambar). Tulisan ini berhasil dibaca pertama kali oleh sarjana Prancis yang bernama Jean Francois Champollion tahun 1800.
2. Mumi, merupakan gambaran kemampuan rakyat Mesir dalam mengawetkan jenazah dengan berbagai macam obat dan rempah-rempah. Mumi disimpan di Mestaba.
3. Mengenal kalender berdasarkan peredaran matahari. Membagi satu tahun menjadi 12 bulan dan 1 bulan 30 hari. Mereka juga mengenal adanya tahun kabisat.
4. Piramida, bangunan megah dari batu ini merupakan peninggalan Mesir Kuno yang terkemuka. Piramida yang terbesar adalah piramida Raja Cheops dengan tinggi 137 Meter.
5. Spink, merupakan patung singa berkepala manusia yang menggambarkan kekuasaan raja di Mesir

2) Ilmu pengetahuan dan teknologi

Bangsa Mesir terkenal memiliki teknologi dan kebudayaan yang tinggi. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan berbagai bangunan raksasa yang terdapat di

Mesir. Selain itu, bangsa Mesir terkenal dengan berbagai penemuannya sebagai berikut.

- a) Kemampuan untuk membuat alat-alat rumah tangga, senjata, dan peralatan hidup lainnya dari tanah liat dan logam.
- b) Sistem penanggalan kalender yang sudah berdasarkan perhitungan perputaran bumi mengitari matahari. Sistem kalender yang seperti itu membagi 1 tahun menjadi 12 bulan dan satu bulan terdiri atas 30 hari. Peredaran bulan selama 29 hari. Karena dianggap kurang tetap, kemudian mereka menetapkan kalender berdasarkan kemunculan bintang anjing (Sirius) yang muncul setiap tahun. Mereka menghitung satu tahun adalah 12 bulan, satu bulan 30 hari, dan lamanya setahun adalah 365 hari, yaitu 12×30 hari lalu ditambahkan 5 hari. Mereka juga mengenal tahun kabisat. Penghitungan ini sama dengan kalender yang kita gunakan sekarang yang disebut Tahun Syamsiah (sistem solar).
- c) Kemampuan membuat perhiasan dari logam mulia dan gading
- d) Masyarakat Mesir mengenal bentuk tulisan yang disebut hieroglyph berbentuk gambar. Tulisan Hieroglyph ditemukan di dinding piramida, tugu obelisk, maupun daun papyrus. Huruf Hieroglyph terdiri atas gambar dan lambang berbentuk manusia, hewan, dan benda-benda. Setiap lambing memiliki makna. Tulisan Hieroglyph berkembang menjadi lebih sederhana kemudian dikenal dengan tulisan hieratik dan demotis. Tulisan hieratic atau tulisan suci dipergunakan oleh para pendeta. Demotis adalah tulisan rakyat yang dipergunakan untuk urusan keduniawian misalnya jual beli.

3) Sistem kepercayaan

Masyarakat Mesir Kuno menyembah beberapa dewa (politheisme) yaitu sebagai berikut.

- a) Dewa matahari yang disebut Amon (Mesir Selatan) dan Ra (Mesir Utara).
Namun pada perkembangannya dewa matahari itu disebut Amon-Ra.
- b) Dewa peradilan di akhirat yaitu Dewa Osiris.
- c) Dewa Sungai Nil, yaitu Dewi Horus yang merupakan dewa kecantikan (Dewi Isis).
- d) Dewa Anubis, yaitu dewa kematian.

e) Dewa Aris sebagai dewa kesuburan.

Masyarakat Mesir Kuno sudah mempercayai tentang kehidupan sesudah mati. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya mumi. Di balik mumi terkandung kepercayaan bangsa Mesir Kuno tentang kehidupan setelah mati. Masyarakat Mesir Kuno berkeyakinan bahwa selama jasadnya masih utuh, maka dia akan tetap hidup. Oleh karena itu, masyarakat berusaha untuk mengawetkan mayat agar dia tetap hidup abadi. Alasan masyarakat membuat mumi adalah bahwa manusia tidak dapat menghindari dari kehendak dewa maut. Tetapi tidak semua masyarakat Mesir mayatnya diawetkan, biasanya mereka yang diawetkan adalah para bangsawan dan raja.

Mayat-mayat yang diawetkan itu disimpan di dalam piramida. Wujud kepercayaan yang berkembang di Mesir didasarkan pada pemahaman sebagai berikut:

- a) Penyembahan terhadap dewa berangkat dari ide/gagasan bahwa manusia tidak berdaya dalam menaklukkan alam.
- b) Dewa yang disembah adalah dewa/dewi yang menakutkan seperti Dewa Anubis atau yang memberi sumber kehidupan. Dengan taat menyembah pada dewa, masyarakat Lembah Sungai Nil mengharap jangan menjadi sasaran maut.

4) Pertanian dan Pengairan

Masyarakat Mesir Kuno terdiri atas beberapa lapisan masyarakat. Lapisan pertama terdiri atas para bangsawan, raja, dan pendeta mempunyai hak-hak istimewa. Golongan kedua yaitu masyarakat kelas menengah yang umumnya terdiri atas pedagang kaya dan pemilik tanah, dan lapisan ketiga terdiri atas rakyat biasa, yaitu para petani dan buruh serta budak. Dengan demikian, sebutan Mesir merupakan berkah Sungai Nil tidak sepenuhnya dapat dinikmati oleh rakyat Mesir, karena rakyat kecil kekayaannya banyak habis untuk membayar pajak. Lembah Sungai Nil yang subur mendorong masyarakat untuk bertani. Air Sungai Nil dimanfaatkan untuk irigasi dengan membangun saluran air, terusan-terusan, dan waduk. Air sungai dialirkan ke ladang-ladang milik penduduk dengan

distribusi yang merata. Untuk keperluan irigasi, dibuatlah organisasi pengairan yang biasanya diketuai oleh para tuan tanah atau golongan feodal. Hasil pertanian Mesir yaitu gandum, sekoi atau jamawut, dan jelai yaitu padi-padian yang biji atau buahnya keras seperti jagung.

Karena merupakan daerah yang subur, manusia zaman kuno telah menetap di Mesir dan mengusahakan pertanian. Mereka menanam jelai, sekoi, gandum, dan bahan-bahan sandang. Untuk meningkatkan produksi, petani-petani Mesir membuat terusan-terusan dan mengalirkan air ke ladang-ladang. Mereka juga membangun waduk-waduk tempat penyimpanan air.

Mereka hidup secara berkelompok dalam suatu daerah pertanian. Terbentuklah organisasi masyarakat seperti desa-desa. Tiap-tiap desa dikepalai oleh kepala desa. Mereka menarik pajak dari petani-petani dalam bentuk hasil bumi.

3) Seni bangunan

- a) Piramida. Piramida adalah tempat yang digunakan untuk makam raja-raja Mesir yang terbuat dari batu yang disusun secara rapi dan menggunakan model punden berundak-undak. Di Kota Gizeh terdapat piramida yang berukuran tinggi 137 meter.
- b) Sphinx. Sphinx adalah patung manusia berkepala singa.
- c) Obelisk. Obelisk adalah tiang batu yang ujungnya runcing sebagai lambang pemujaan kepada roh. Obelisk juga dipakai sebagai tempat mencatat kejadian-kejadian
- d) Kuil. Untuk pemujaan terhadap dewa Amon-Ra, dibangunlah Kuil Karnak yang sangat indah pada masa Raja Thutmosis III.

5) Pemaparan Mengenai Hasil Kebudayaan Peradaban Lembah Sungai Nil

1) Hieroglyph

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

Roseta yaitu batu bertulis yang ditemukan di tepi Sungai Roseta. Dalam batu ini terdapat tulisan Hieroglyp dan tulisan Yunani Kuno.

2) Astronomi

Kehidupan agraris bangsa Mesir memengaruhi terhadap pengetahuannya yang tinggi. Untuk mengetahui waktu bercocok tanam, panen atau berdagang dilihat dari siklus musim yang datang setiap tahunnya. Yaitu dengan mengamati siklus bintang Sirius atau Sothis yang bertepatan dengan pasang naiknya air Sungai Nil. Hasilnya : mereka sudah mengenal kalender yaitu setahun terdiri dari 12 bulan, setiap bulan 30 hari, jadi setahun ada 360 hari, kemudian direvisi menjadi 365 hari

3) Sistem pengawetan

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

4) Arsitektur

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

Lampiran 2

Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya:

Media video pembelajaran mengenai Peradaban awal di Lembah Nil



Lampiran 3.**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)****Peradaban Awal di Lembah Sungai Nil****Mata Pelajaran : Sejarah Peminatan****Kelas : X IPS 2****Nama Peserta Didik :****1) Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengamati, membaca referensi, dan diskusi peserta didik mampu :

1. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis peradaban awal Mesir dalam pencapaian ilmu pengetahuan dan teknologi dengan tepat.
2. Setelah mengikuti pelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis peradaban awal Mesir dalam bidang kepercayaan dengan baik.
3. Melalui metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis peradaban awal Mesir dalam bidang pemerintahan dengan tepat.
4. Melalui metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis peradaban awal Mesir dalam bidang pertanian dengan benar.
5. Melalui metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis peradaban awal Mesir dalam bidang kebudayaan dengan tepat.

2) Prosedur yang dilakukan

- a. Pendidik menyajikan video di LCD tentang Peradaban Mesir
- b. Pendidik menanyakan kepada peserta didik apa yang diketahui tentang Peradaban Mesir

- c. Pendidik menjelaskan secukupnya mengenai Peradaban Mesir
- d. Pendidik menegaskan kegiatan pembelajaran dengan metode Project Based Learning pada pembelajaran ini. Peserta didik diminta untuk membuat karya tulis
- e. Pendidik menentukan topik permasalahan tentang proyek yang diangkat dalam penelitian di siklus III, dan membuat karya tulis mengenai Peradaban Lembah Sungai Nil
- f. Peserta didik dibagi kedalam 6 kelompok yang anggotanya terdiri dari 5-6 orang.
 - 1. Kelompok I, II, dan III membuat karya tulis ,mengenai peradaban awal di Lembah Sungai Nil di bidang IPTEK, dan kepercayaan.
 - 2. Kelompok IV, V, VI membuat karya tulis mengenai Peradaban Awal di Lembah Sungai Nil di bidang pemerintahan, pertanian, dan kebudayaan.
- a. Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk menentukan ketua kelompoknya secara demokratis
- b. Pendidik membagikan Lembar Kerja Peserta Didik yang berisi tugas proyek dengan tagihan dan Lembar Prosedur pembuatan proyek yang berisi perencanaan dan pemecahan masalah proyek
- c. Pendidik memberitahukan bagaimana aturan main untuk disepakati bersama dalam proses pembuatan proyek
- d. Pendidik memberi arahan kepada peserta didik untuk menentukan waktu pengerjaan proyek, membuat deadline dan timeline kepada peserta didik untuk menyelesaikan proyek dan menetapkan tahapan yang akan dilakukan peserta didik
- e. Pendidik memonitoring dan mendampingi peserta didik saat berdiskusi mengenai hasil proyek yang dilakukan
- f. Peserta didik mempresentasikan hasil proyek, dan dinilai dengan penilaian produk dan ditanggapi dengan peserta didik lainnya
- g. Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman mereka selama proses pembuatan proyek.

3) Petunjuk Tugas

1. Rencanakan tugas proyek secara individu dengan berdiskusi sesuai bahan kajian yang ditemukan
2. Gunakan berbagai sumber informasi seperti buku, internet, dan lain-lain untuk memperoleh informasi mengenai proyek kalian.
3. Tulislah hasil perencanaan pada “ Kolom Jawaban” yang telah disediakan.
4. Pengujian hasil proyek akan dilakukan sesuai dengan waktu yang telah disepakati bersama
5. Presentasikan hasil proyek kelompok di depan kelas.
6. Kelompok lain wajib menanggapi dan memberi pertanyaan.
7. Pertanyaan dari kelompok lain ditulis pada Kolom Pertanyaan” dengan mencantumkan nama “Penanya”
8. Good Luck

Lampiran 3.1.**Sistematika Penulisan Karya Tulis****Sistematika Penulisan Karya Tulis****BAB 1. PENDAHULUAN**

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

BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

Bab 2 berisikan teori-teori yang digunakan dalam penelitian

BAB 3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode penelitian sejarah yaitu

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

BAB 4. PEMBAHASAN/ISI**BAB 5. PENUTUP**

- 5.1. Kesimpulan
- 5.2. Saran

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran 3.2.**KOLOM JAWABAN**

TOPIK PERMASALAHAN :

HASIL PEMBAHASAN :

Lampiran 3.3.

KOLOM PERTANYAAN

Nama :
Pertanyaan :
Jawaban :

Nama :
Pertanyaan :
Jawaban :

Nama :
Pertanyaan :
Jawaban :

Nama :
Pertanyaan :
Jawaban :

Nama :
Pertanyaan :
Jawaban :

Lampiran 3.4

Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik Individu

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Soal Uraian

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan singkat dan benar!

- 1) Kehidupan pemerintahan dan kepercayaan pada masa Mesir kuno memiliki keterkaitan satu dengan yang lain. Jelaskan contoh dari keterkaitan tersebut!
- 2) Berikan contoh yang anda ketahui pengaruh kepercayaan masyarakat terhadap perkembangan IPTEK pada masa Mesir Kuno?
- 3) Bagaimana perkembangan sistem pemerintahan pada masa peradaban Lembah Sungai Nil!
- 4) Bagaimana kontribusi pengaruh peradaban Lembah Sungai Nil, terhadap Indonesia saat ini?

Lampiran 4
Instrumen Penilaian

INSTRUMEN PENILAIAN

4.1. Lembar Penilaian Tes Individu

No	Soal	Skor
1.	Kehidupan pemerintahan dan kepercayaan pada masa Mesir kuno memiliki keterkaitan satu dengan yang lain. Jelaskan contoh dari keterkaitan tersebut!	25
2.	Berikan contoh yang anda ketahui pengaruh kepercayaan masyarakat terhadap perkembangan IPTEK pada masa Mesir Kuno?	25
3.	Bagaimana perkembangan sistem pemerintahan pada masa peradaban Lembah Sungai Nil!	25
4.	Bagaimana kontribusi pengaruh peradaban Lembah Sungai Nil, terhadap Indonesia saat ini?	25

Pedoman Penskoran

No	Jawaban	Skor	Skor Tertinggi
1.	- Dijawab dengan benar dan lengkap	25	25
	- Dijawab dengan benar namun tidak lengkap	20	
2.	- Dijawab dengan benar dan lengkap	25	25
	- Dijawab dengan benar namun tidak lengkap	20	
3.	- Dijawab dengan benar dan lengkap	25	25
	- Dijawab dengan benar namun tidak lengkap	20	
4.	- Dijawab dengan benar dan lengkap	25	25
	- Dijawab dengan benar namun tidak lengkap	20	

Lampiran H.2 Rencana Perbaikan Pembelajaran Sikus 2

PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 5 JEMBER
Jl. Semangka No. 04 Patrang Jember

RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMA Negeri 5 Jember
Kelas / Semester	: X IIS / 2
Mata Pelajaran	: Sejarah
Tema	: Peradaban awal Indonesia dan dunia
Sub tema	: Peradaban Yunani
Pertemuan ke	: 13
Alokasi waktu	: 6 X 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada

bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 2.3. Berlaku jujur dan bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah.
- 3.11. Menganalisis perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.
- 4.11. Menyajikan hasil analisis peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.

C. Indikator Pencapaian KD

Kognitif :

1. Menganalisis keterkaitan antara peradaban pulau Kreta dengan peradaban Yunani.
2. Mengidentifikasi peninggalan di bidang seni bangunan peradaban Yunani,
3. Menganalisis sistem pemerintahan dan hukum antara polis Athena dan Sparta pada masa Yunani Kuno,
4. Menganalisis perkembangan ilmu pengetahuan dan filsafat di Yunani Kuno,
5. Menganalisis faktor yang menyebabkan runtuhnya peradaban Yunani Kuno.
6. Menganalisis perkembangan kebudayaan Helenisme.

Psikomotor

Menyajikan hasil analisis peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan

lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam bentuk presentasi.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis keterkaitan antara peradapan pulau Kreta dengan peradapan Yunani dengan tepat.
2. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu mengidentifikasi peninggalan di bidang seni bangunan peradapan Yunani dengan tepat.
3. Melalui pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis sistem pemerintahan dan hukum antara polis Athena dan Sparta pada peradaban Yunani Kuno dengan benar.
4. Melalui pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis perkembangan ilmu pengetahuan dan filsafat di Yunani Kuno dengan tepat.
5. Melalui pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis perkembangan faktor yang menyebabkan runtuhnya peradapan Yunani Kuno dengan benar.
6. Melalui pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis perkembangan kebudayaan Helenisme dengan tepat.

E. Materi Pembelajaran

1. Peradaban Pulau Kreta
2. Peradapan pulau Kreta dengan peradapan Yunani

3. Sistem pemerintahan dan hukum antara polis Athena dan Sparta pada Peradaban Yunani Kuno
4. Perkembangan ilmu pengetahuan dan filsafat di Yunani Kuno
5. Faktor yang menyebabkan runtuhnya peradaban Yunani
6. Perkembangan kebudayaan Helenisme

F. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Metode : *Project Based Learning*

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan ke-1

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan salam • Pendidik menanyakan kepada peserta didik kesiapan dan kenyamanan untuk belajar • Mempersilakan salah satu peserta didik memimpin doa • Pendidik menanyakan kehadiran peserta didik • Pendidik 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam pendidik • Pendidik menjawab pertanyaan pendidik • Peserta didik berdoa • Peserta didik menjawab ada yang tidak masuk atau tidak • Peserta didik 	20 menit

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>memberikan motivasi dengan memberikan pernyataan tentang bapak sejarah dunia yakni Herodotus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menuliskan topik tentang peradaban Yunani Kuno • Pendidik menyampaikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. • Pendidik menegaskan kepada peserta didik bahwa pembelajaran ini lebih ditekankan pemaknaan dan pencapaian kompetensi 	<p>memperhatikan pesan yang disampaikan pendidik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak • Peserta didik mencatat • Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik 	
Inti	<p>1. Penentuan Pertanyaan Mendasar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menyajikan video di 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan 	70 menit

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>LCD tentang peradaban Yunani Kuno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang materi yang disampaikan melalui video • Pendidik menjelaskan secukupnya mengenai materi yang telah disampaikan melalui media video 	<p>video yang ditampilkan pendidik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab pertanyaan pendidik • Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik 	
	<p>2. Mendesain Perencanaan Proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menegaskan kegiatan pembelajaran dengan metode <i>Project Based Learning</i> pada pembelajaran ini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan secara seksama penjelasan metode dari pendidik 	

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>Peserta didik diminta untuk membuat karya tulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menentukan topik permasalahan proyek yang diangkat dalam penelitian di siklus II • Pendidik meminta Peserta didik untuk membentuk 6 kelompok, terdiri dari 5-6 orang dalam setiap kelompok dan dibagi dengan beberapa topik permasalahan sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelompok I, membuat karya tulis mengenai Peradaban Pulau Kreta 2. Kelompok II, membuat karya tulis mengenai peninggalan 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak penjelasan tugas dari pendidik • Peserta didik membentuk 6 kelompok terdiri dari 5-6 orang di dalamnya. 	

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	dibidang seni bangunan peradaban Yunani Kuno		
	3. Kelompok III, membuat karya tulis mengenai sistem pemerintahan dan hukum antara polis Athena dan Sparta pada peradaban Yunani Kuno		
	4. Kelompok IV, membuat karya tulis mengenai perkembangan IPTEK dan filsafat pada masa Yunani Kuno		
	5. Kelompok V membuat karya tulis mengenai keruntuhan peradaban Yunani Kuno		
	6. Kelompok VI membuat karya tulis mengenai perkembangan kebudayaan		

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>Helenisme yang ada pada masa Yunani Kuno</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk menentukan ketua kelompoknya secara demokratis • Pendidik membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi tugas proyek dengan tagihan dan lembar prosedur pembuatan proyek yang berisi perencanaan dan pemecahan masalah proyek • Pendidik memberitahukan bagaimana aturan main untuk disepakati bersama dalam proses pembuatan proyek 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menentukan ketua kelompok secara musyawarah • Peserta didik menerima (LKPD) untuk perencanaan pembuatan proyek • Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik 	

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>3. Menyusun Jadwal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberi arahan kepada peserta didik untuk menentukan waktu pengerjaan proyek, membuat deadline dan timeline kepada peserta didik untuk menyelesaikan proyek dan menetapkan tahapan yang akan dilakukan peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencatat dan berdiskusi mengenai jangka waktu untuk menyelesaikan proyek. 	
	<p>4. Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memfasilitasi peserta didik dalam menyusun perencanaan pelaksanaan proyek • Pendidik meminta perwakilan dari kelompok-kelompok untuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyusun rencana dan jadwal yang mengacu pada waktu pengerjaan proyek selama 2 minggu. • Peserta didik mempresentasikan langkah awal dari perencanaan proyek 	

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>mempresentasikan langkah awal dalam perencanaan dalam pembuatan proyek.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menutup pembelajaran pada pertemuan pertama dengan doa 	<p>yang mereka buat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdoa 	

Pertemuan ke- 2

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan salam • Pendidik menanyakan kepada peserta didik kesiapan dan kenyamanan untuk belajar • Mempersilakan salah satu peserta didik memimpin doa • Pendidik menanyakan kehadiran peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam pendidik • Peserta didik menjawab kesiapannya dalam menerima pembelajaran • Peserta didik berdoa • Peserta didik menjawab ada yang tidak masuk atau tidak 	10 menit

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran • Pendidik menunjuk 2 kelompok untuk presentasi dan mempersilahkan kelompok yang ditunjuk untuk mempersiapkan kegiatan presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik • Peserta didik yang dari 2 kelompok yang ditunjuk menyiapkan diri untuk presentasi 	
Inti	5. Menguji Hasil		95 menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memonitoring dan mendampingi peserta didik saat berdiskusi mengenai hasil proyek yang dilakukan • Pendidik memberitahukan aturan penilaian yang digunakan saat presentasi • Pendidik memonitoring peserta didik saat 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempersiapkan diri untuk mempresentasikan hasil proyek yang dilaksanakan • Peserta didik memperhatikan penjelasan mengenai penilaian dari pendidik • Peserta didik mempresentasikan hasil proyek, dan 	

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>presentasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan masukan terkait mengenai presentasi yang dilakukan peserta didik 	<p>dinilai dengan penilaian produk dan ditanggapi dengan peserta didik lainnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencatat masukan dari pendidik 	
	<p>6. Mengevaluasi Pengalaman</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk mengungkapkan pengalaman mereka selama proses pembuatan proyek 		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan evaluasi (tes) selama 20 menit untuk mengukur hasil belajar peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengerjakan tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar dari pendidik 	30 menit

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan secara seksama kesimpulan dari pendidik 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menutup pembelajaran dengan doa 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdoa 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam dari pendidik 	

H. Penilaian Hasil Belajar

- Tes
 1. Uraian (Terlampir)
- Non Tes
 1. Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kritis (Penilaian Proses)
 2. Lembar Observasi Psikomotorik peserta didik (Penilaian Produk) (Terlampir)

I. Alat dan Sumber Belajar

- a. Alat :
- White Board/papan flanel
 - LCD
 - Video Pembelajaran
- b. Sumber :
- I Wayan Badrika, 2006. Sejarah untuk SMA Kelas X. Jakarta: Penerbit Erlangga.

- Mulyana, Slamet. 1979. Nagara Kretagama dan Tafsir Sejarahnya. Jakarta: Bhratara.
- Soekmono, R. 1985. Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia 2. Yogyakarta: Kanisius.
- Yamin, Muhammad. 1966. Lukisan Sedjarah. Djakarta: Djambatan.
- Internet

Guru Mata Pelajaran Sejarah

Jember 30 April 2017
Peneliti,

Dra. Harini, S.Pd.
196103181998022001

Chafi Insanuar
130210302024

Lampiran 1

Materi Pembelajaran

Peradaban Yunani Kuno

1. Letak geografis Peradaban Yunani Kuno

Wilayah Yunani merupakan wilayah maritim artinya wilayah tersebut dikelilingi oleh laut, kecuali sebelah Utara yang berbatasan dengan Yugoslavia, Bulgaria, dan Turki, sedangkan di bagian Barat berbatasan dengan Laut Ionia, bagian Selatan dengan Laut Tengah dan bagian Timur dengan Laut Aegea. Selain dikelilingi laut, di wilayah Yunani terdapat pegunungan kapur dengan lembah-lembah yang terjal. Kondisi ini membentuk kelompok-kelompok masyarakat yang terpisah-pisah dan mandiri. Keadaan geografis ini menciptakan bangsa Yunani kuno hidup sebagai pedagang, walaupun tanahnya yang kurang subur sebagian di antaranya hidup sebagai petani gandum.

2. Penduduk Peradaban Yunani Kuno

Bangsa asli yang mendiami wilayah Yunani adalah bangsa Akaia, beberapa lama kemudian berdatangan secara bergelombang bangsa-bangsa dari wilayah lain, seperti Achean (1500-1300 SM), Aeolia (2000 SM), Ionia (1400 SM) dan Doria (1150 SM). Sebelum kedatangan bangsa asing, Akaia telah memiliki peradaban yang maju, di antaranya dikenal dengan nama Peradaban Minos (Minoa) dan Mikena (Mycenae). Percampuran bangsa Achean dengan bangsa Akaia menghasilkan kebudayaan kuno yang berpengaruh terhadap kebudayaan pada generasi berikutnya dan meluas ke berbagai wilayah di Eropa, salah satunya adalah kepercayaan kepada banyak dewa

3. Peradaban Yunani Kuno

a) Peradaban Pulau Kreta

Kebudayaan yang ditemukan di Pulau Kreta adalah kebudayaan Minos (Minoa). Nama Minos diambil dari nama raja yang pernah berkuasa, yakni Raja Minos. Kebudayaan ini terlahir dari penduduk asli orang Yunani. Kebudayaan Pulau Kreta menyisakan bangunan-bangunan tua tersusun dengan tata kota yang rapih. Peninggalan kebudayaan Pulau Kreta ditemukan pada tahun 1900 oleh Sir

Arthur Evans saat dilakukan penggalian istana Knossos. Istana Knossos dibuat dengan indah yang di dalamnya terdapat ruang pertemuan antarmenteri.

Selain itu, keberadaan peradaban ini didapat pada cerita Yunani Kuno, *Odysseus* karangan Homerus. Di dalam ceritanya digambarkan bahwa Kreta sebagai Kerajaan sembilan puluh kota yang makmur. Sebagai negara maritim, masyarakat Pulau Kreta sudah melakukan perdagangan dengan negara-negara tetangga, seperti Mesir, Pulau Sicilia, Syria dan AsiaKecil. Nama pelabuhan yang terkenalnya adalah Phaestus. Bangsa Pulau Kreta sudah mengenal tulisan, ini dibuktikan dengan penemuan tiga manuskrip. Huruf yang terdapat pada manuskrip-manuskrip tersebut adalah pictograf, namun huruf tersebut masih sukar dibaca tetapi 88 simbol di antaranya sudah dapat diterjemahkan oleh Michael Ventris pada 1953.

Kepercayaan yang dianut oleh masyarakat Pulau Kreta adalah Polytheisme, sebagai dewa utama adalah Dewi Kesuburan atau Ibu Agung. Ibu Agung memiliki bawahan yang bernama Velhanos, ia digambarkan sebagai sosok seorang lelaki yang memiliki kekuatan luar biasa dan disamakan dengan kekuatan banteng. Sejarah peradaban Minos dibagi dalam tiga tahap, yaitu Minos Kuno (3500-2300 SM), Minos Tengah (2300-1600 SM) dan Minos Akhir (1600-1100 SM). Puncak kejayaannya terjadi pada 1700-1400 SM, secara perlahan mengalami kemunduran akibat serbuan bangsa Achea ke Yunani dan sering terjadinya bencana alam. Kebudayaan Minos melahirkan kebudayaan-kebudayaan yang sangat berpengaruh terhadap Yunani, tidak hanya itu kebudayaannya pun berkembang hingga ke Eropa dan menjadi cikal-bakal peradaban selanjutnya.

b) Peradaban Pulau Mycenae

Selain ditemukannya kebudayaan Minos, para ahli menemukan pula kebudayaan Pulau Mycenae. Penemuan kebudayaan tersebut menunjukkan bahwa kebudayaan Mycenae mengalami kemajuan bersamaan dengan kebudayaan Minos yang sedang mengalami kemunduran. Awalnya Mycenae merupakan bagian dari kerajaan yang berada di Pulau Kreta, namun Mycenae mulai memainkan peranan dalam perdagangan dan kemudian bangkit menjadi besar.

Walaupun hidup dalam zaman yang sama dengan Pulau Kreta, Mycenae memiliki kebudayaan yang berbeda, ini dapat dilihat pada bentuk bangunannya yang lebih kokoh. Pada tahun 1981 dilakukan penggalian bekas kebudayaan Mycenae dan ditemukan sisa-sisa kota berlapis sembilan. Lapisan yang dimaksud adalah tingkatan-tingkatan tanah yang ditandai dengan bentuk sisa-sisa kota berbeda di setiap tingkatnya. Pada salah satu lapisan tersebut diperkirakan sebagai kota Troya seperti yang diceritakan Homerus dalam buku *Ilyas*.

4. Sparta

Secara geografis Yunani memiliki jajaran pegunungan yang membentang ke segala penjuru. Dalam kondisi geografi seperti ini, orang-orang Yunani hidup secara berkelompok, karena sukarnya transportasi dan komunikasi maka setiap kelompok memperkuat daerahnya dan hidup secara mandiri membangun sebuah negara kota yang mereka namakan polis. Polis Sparta terlahir sejak kedatangan bangsa Doria yang jago berperang datang ke Yunani di Lacottia, Peloponessos bagian Timur. Tahun 736-716 SM terjadi perang Messenia I, pada saat itu Sparta menyerang orang Messania yang tinggal di sebelah Barat Peloponessos dan berhasil dikuasai.

Orang Messania dijadikan helot (petani yang mengerjakan tanah negara). Tahun 650-630 terjadi Perang Messenia II, kala itu terjadi pemberontakan orang Messenia yang ingin melepaskan dari kekuasaan Sparta namun perang ini dapat ditumpas. Kekuatan Sparta menyebabkan kekuasaannya semakin meluas di wilayah Peloponessos kecuali Argois dan Achaea. Dalam keadaan seperti ini Sparta harus memperkuat dirinya dengan sistem pemerintahan dan pertahanan yang kokoh dari serbuan para pemberontak. Dengan alasan tersebut maka seorang negarawan Sparta yang bernama Lycurgus menggariskan pembaharuan terhadap peraturan dan undang-undang yang mesti ditaati oleh setiap penduduk di wilayah Peloponessos. Di antaranya adalah peraturan wajib militer bagi setiap anak laki-laki yang sudah menginjak umur 7 hingga 60 tahun, sedangkan anak perempuan tidak diberlakukan demikian.

Sistem pemerintahan di Sparta memiliki corak seperti berikut.

- (a) Kepala pemerintahan sekaligus panglima militer adalah dua orang raja dengan kekuasaan tak terbatas dan dilanjutkan secara turun menurun kepada anaknya.
- (b) Ephor adalah dewan yang terdiri dari 5 orang, bertugas membantu kepala pemerintahan. Pada kenyataannya Ephor yang menjadi kepala pemerintahan yang sebenarnya.
- (c) Apella adalah dewan yang berganggotakan semua warga negara Sparta.
- (d) Dewan Penatua adalah 28 anggota dewan yang sudah berusia 60 tahun ke atas.

Dalam sidang dewan, Dewan Penatua mengajukan usulan undang-undang kepada Apella, lalu Apella mempertimbangkan usulan, masukan dan memutuskan, namun Dewan Penatua dapat memveto keputusan Apella seandainya terjadi kejanggalan. Apabila tidak ditemukan titik temu maka Ephor yang memutuskan.

5. Athena

a. Pemerintahan

Orang Athena adalah orang pendatang dari bangsa Ionia, mereka tinggal di Attica. Dibandingkan dengan Sparta, orang-orang Athena hidup lebih bebas dan dapat mengembangkan kemampuan dalam bidangnya, seperti filsafat, seni pahat dan teater. Sistem pemerintahan di Athena diatur oleh seorang negarawan yang bernama Solon (594 SM). Aturan yang dibuat oleh Solon merupakan pengganti undang-undang buatan Draconia yang ditentang oleh orang-orang golongan bawah dengan alasan merasa dirugikan. Untuk menghindari pertumpahan darah, Solon mengatur perubahan undang-undang yang telah ada dengan cara menghapus sistem perbudakan, memberi lahan garapan baru kepada budak yang telah merdeka, petani gandum yang berutang banyak diberi lahan baru untuk membudidayakan anggur dan membentuk lembaga pengadilan yang telah dipilih oleh rakyat.

Untuk menjamin berjalannya pemerintahan dengan benar, Athena memperkenalkan sistem pemerintahan demokrasi dengan kekuasaan tertinggi berada di tangan para dewan eksekutif (archon) sebanyak 9 orang yang dianggap mewakili rakyat. Dalam jalannya pemerintahan, archon mendapat pengawasan

ketat dari dewan pengawas (aeropagos) yang merangkap sebagai ketua pengadilan. Cleisthenes memperkenalkan sistem ostracisme, yaitu hak warga Yunani untuk mengganti dan mengasingkan penguasa yang dianggap berkuasa secara berlebihan. Dengan demikian, pemerintahan pun mendapatkan pengawasan langsung dari rakyatnya. Keadaan negara yang aman seperti ini, dimana hak setiap warga negara sama dan bebas mengeluarkan pendapat, Athena melahirkan para pemikir yang ahli dalam bidang filsafat, hukum, tata negara bahkan matematika yang dipakai hingga sekarang, seperti Plato, Socrates, Aristoteles, Phytagoras, Hippocrates, dan lain-lain.

b. Perang Persia dan Yunani

Persia berhasil masuk dan menguasai bagian Yunani tahun 556 SM, pada kala itu Persia dipimpin oleh Raja Cyrus. Keberadaan orang Persia, tidak disenangi oleh orang-orang di wilayah Yunani. Pada tahun 499 SM Aristogoras dan Milletus mencoba melakukan pemberontakan dan dibantu oleh orang-orang Athena dan Eretria dengan mengirim 25 buah kapal perang. Tetapi bantuan tidak mampu menandingi kekuatan laut pasukan Persia, pemberontakan tersebut dikalahkan. Kala itu Persia di bawah pimpinan Raja Darius. Keterlibatan Athena dan Eretria diketahui oleh Darius maka tahun 492 SM dikirim pasukan laut Persia untuk melakukan penyerangan ke Yunani. Penyerangan kali ini, Persia mengalami kegagalan karena terjadi badai di Gunung Athos dan menghancurkan kapal perangnya.

Usaha Darius terus dilanjutkan dengan ekspedisi kedua pada tahun 490 SM. Saat itu, Persia menyerang Yunani dari Laut Aegea dengan mendarat di Marathon dan menghancurkan Eretria dan Athena. Di bawah pimpinan Miltiades, Athena berhasil memukul mundur pasukan Persia dari Yunani. Pada masa inilah muncul cerita Marathon, yaitu kisah seorang lelaki yang berlari sejauh 40 km untuk mengabarkan berita kedatangan pasukan Persia di Marathon. Pada tahun 490 SM terjadi ekspedisi ketiga usaha ekspansi Persia ke Yunani melalui darat dengan jumlah pasukan yang sangat besar, bahkan lebih banyak dari gabungan seluruh pasukan Yunani. Akibatnya, keperkasaan dan perjuangan pasukan Yunani yang

dipimpin oleh Leonidas gagal menahan serangan Persia dari darat, bahkan pasukan Persia berhasil menguasai dan membakar kota Athena.

Pada tahun 480 SM, kekuatan armada laut Athena di bawah pimpinan Themistocles berhasil menghancurkan kekuatan Persia di Salamis. Kemenangan ini merupakan awal dari kemenangan Yunani atas Persia, dilanjutkan setahun kemudian giliran pasukan Sparta mengalahkannya di Myclae.

c. Kejayaan Athena di Yunani

Kemenangan angkatan laut Athena saat menghadapi pasukan Persia, menarik minat polis-polis di Yunani tertarik untuk berkoalisi dengan Athena dan membentuk Liga Delia pada tahun 478 SM, Athena sebagai ditunjuk pemimpin liga. Liga Delia mengubah kebijakan politik luar negeri Athena terutama saat di bawah pimpinan Pericles, dengan menjadikan liga sebagai kaki tangan Athena. Pericles membuat peraturan perpajakan yang dipungut dari polis-polis Liga Delia sehingga Athena mengalami kemajuan yang pesat dalam bidang seni dan ilmu pengetahuan.

Kota Athena dipercantik dengan berdirinya bangunan yang tinggi dan membuat benteng yang panjang dari Athena ke Piraeus. Pericles juga mengembangkan ilmu pemerintahan demokrasi menjadi lebih baik dengan memberikan kebebasan setiap individu untuk bekerja, mengeluarkan pendapat, dan menentukan pilihan hidupnya sendiri.

d. Kemunduran Athena di Yunani

Awal kemunduran Athena ditandai dengan terjadinya perselisihan antara polis Corinthus dan Corcyca. Athena bersama Liga Delia membantu Corcyca, sedangkan Corinthus membantu Liga Peloponnessos. Kedua kekuatan polis di Yunani saling bersaing dan terjadilah perang Peloponnessos (431-404 SM).

Perjanjian damai yang dilakukan antara Athena dan Sparta tahun 421 tidak berarti bagi keduanya dan hanya bisa bertahan selama 1 tahun. Persekutuan Sparta dengan Persia berhasil menurunkan mental pasukan Athena, dan berhasil mengubah kejayaan Athena menjadi kehancuran terutama setelah kekalahan perang di Aegospotami tahun 405 SM. Setahun kemudian dilakukan perjanjian

damai, Athena sebagai pihak yang kalah diharuskan merobohkan benteng panjang dan menjadi bagian dari koloni Sparta.

6. Kerajaan Macedonia

Perang Athena dan Sparta tidak berhenti seketika, namun berjalan sangat panjang dan lama hingga kedua polis tersebut sudah tidak memiliki kekuatan pertahanan lagi. Keadaan buruk ini tidak hanya terjadi pada Athena dan Sparta, namun merebak sampai ke seluruh Yunani. Sehingga dengan sendirinya, Yunani pun menjadi lemah tidak sekuat saat menghadapi pasukan Raja Darius dari Persia. Tidak adanya persatuan dan melemahnya kekuatan di Yunani, dimanfaatkan oleh Raja Philipus, raja Macedonia. Tahun 338 SM, Raja Philipus menyerang Yunani di wilayah kota Chaerona, keberhasilannya meluas hingga ke seluruh kota di Yunani. Raja Philip memiliki hasrat ingin menguasai Persia, namun usaha tersebut tak dapat direalisasikan karena terbunuh oleh pengawal pribadinya.

Iskandar Zulkarnaen (Alexander Agung) putra Philip melanjutkan cita-cita ayahnya untuk menguasai Persia. Perjalanannya ke Persia dimulai dengan ditaklukkannya negara Asia Kecil pada tahun 333 SM dan dilanjutkan dengan menyerang Persia yang dipimpin Raja Darius III di daerah Isos. Kemenangan Macedonia atas Persia tidak membuat Iskandar Zulkarnaen berhenti, namun ekspansinya dilanjutkan hingga ke negara-negara di mesopotamia seperti Syria dan Palestina, lalu Mesir. Di Mesir, Iskandar Zulkarnaen mendirikan sebuah kota yang dinamainya Iskandariyah (Alexandria).

Tahun 330 SM, Iskandar Zulkarnaen terus maju hingga ke India, namun karena ada penolakan dari pasukannya dengan alasan kelelahan maka ekspansi dihentikan dan diputuskan kembali ke Susa, Persia. Dalam perjalanan pulang Iskandar Zulkarnaen wafat di Babylonia, peristiwa ini terjadi pada tahun 323 SM. Penaklukan Kerajaan Macedonia ke Persia menimbulkan terciptanya kebudayaan baru sebagai perpaduan kebudayaan Yunani (Hellas) dengan Persia dan Mesir. Kebudayaan ini dinamakan dengan Hellenisme, pusat kebudayaannya berada di kota Iskandariyah. Sepeninggalnya Iskandar Zulkarnaen, Kerajaan Macedonia

terbagi menjadi tiga negara kecil (diadochos) yang masing-masing dipimpin oleh seorang jenderal. Ketiga kerajaan tersebut antara lain:

- a) Kerajaan Mesir dipimpin oleh Ptolomeus, meliputi Mesir, Palestina dan Cyprus.
- b) Kerajaan Macedonia dipimpin oleh Antigonos, meliputi Yunani, Balkan dan Asia Kecil.
- c) Kerajaan Syria dipimpin Seleucos, meliputi Syria, sebagian Asia Kecil, sebagian India.

7. Kepercayaan Peradaban Yunani Kuno

Sejak peradaban awal sampai kerajaan, masyarakat Yunani mempercayai banyak dewa. Dewa ini digambarkan seperti manusia, tetapi memiliki kekuatan dan keindahan yang lebih dibandingkan manusia dan hidup abadi. Dewa-dewa ini tinggal di Gunung Olympus, dengan Dewa Zeus sebagai dewa tertinggi. Sebagai penghormatan, dibuatlah Kuil Dewa Zeus yang ditempatkan di perbukitan Gunung Olympus. Sosok dewa digambarkan sama dengan kehidupan manusia, bisa saling berpasangan baik sifat (baik dan buruk) maupun jenis kelaminnya (dewa dan dewi) bahkan saling berperang satu dengan lainnya. Dewa-dewa yang dipuja disesuaikan dengan pilihan masing-masing atau berdasarkan jenis usaha yang dijalani, misalnya Apollo sebagai dewa kesenian dan matahari, Artemis sebagai dewi bulan dan pemburu, Ares sebagai dewa perang, Athena sebagai dewi kearifan dan ilmu pengetahuan, Poseidon sebagai dewa laut, Demeter sebagai dewi tanaman, Hefaistos sebagai dewa api, dan sebagainya.

Sebagai penghormatan orang Yunani tidak banyak membangun kuil-kuil peribadatan, namun membuat altar peribadatan dengan pendeta yang kebanyakan terdiri dari kaum perempuan. Olympiade yang dikenal sekarang ini adalah sisa peninggalan kebudayaan Yunani kuno, pada saat itu orang Yunani setiap 4 tahun sekali melakukan festival pertandingan olahraga antar polis-polis.

8. Peninggalan Kebudayaan Peradaban Yunani Kuno

Seni pahat dan bangunan menjadi salah satu kebanggaan Yunani masa lalu dan sekarang. Peninggalan-peninggalannya dibangun dengan gaya arsitektur yang

tinggi juga kokoh, misalnya Acropolis yang dibangun pada masa peradaban Mycenae, Epidaurus (gedung kesenian) Kuil Pathenon (Kuil Dewi Athena), Kuil Erectheum. Karya sastra yang ditulis lebih banyak menceritakan tentang perjuangan (heroik), seperti Homerus yang mengarang Illyas (penyerbuan ke Troya, sekitar tahun 11194 SM) dan Odyssea (pengembaraan Odyssea setelah perang Troya), cerita perang Yunani dan Persia karya Herodotus dan cerita tentang perang Sparta dan Athena karya Thuchydiades.

Tidak jarang pula ditemukan sastra yang berisi cerita lucu karya Aristofane, dan cerita tragedi karya Aiskhilos dan Sofokles. Dalam bidang ilmu pengetahuan, orang Yunani yang menjadikan konsep alam dan hidup keseharian manusia ke dalam bentuk filsafat. Filsafat ini berisi penalaran dalam bentuk metode yang masuk akal (logis) dan penyelidikan suatu objek pengamatan hingga ke bagian terkecil. Tokoh-tokoh filsuf (ahli filsafat) asal Yunani yang dikenal hingga sekarang di antaranya:

- a) Thales, adalah Bapak Pengetahuan Yunani yang mengambil pelajaran astronomi dari Mesir dan Persia.
- b) Socrates, ahli etika dan kesusilaan.
- c) Plato, ahli bidang tata negara dan hukum.
- d) Pithagoras, ahli matematika dan ilmu ukur.
- e) Hippocrates, ahli kedokteran.
- f) Heraclitus, ahli ilmu pengetahuan alam.

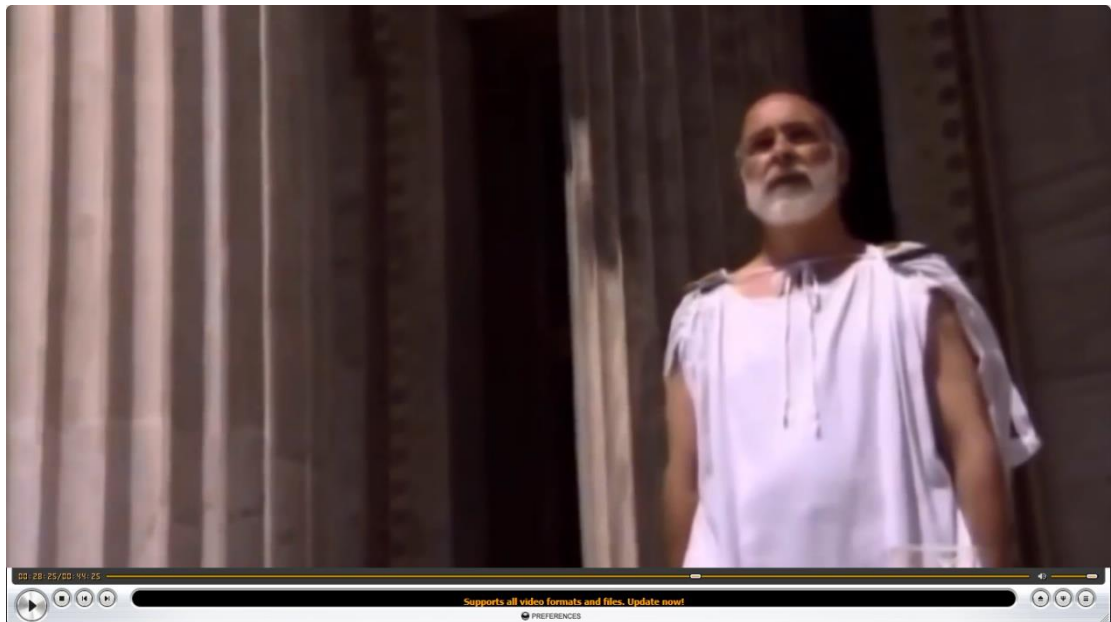
Pada masa kekuasaan Iskandar Zulkarnaen dari Macedonia, kebudayaan campuran antara Asia dan Eropa atau kebudayaan Hellenisme berkembang dengan cepat dan sangat maju bila dibandingkan dengan kebudayaan asalnya. Kota Iskandariyah merupakan pusat kebudayaan yang dibuat oleh Iskandar Zulkarnaen menghasilkan ahli filsafat yang termasyhur yaitu Erasthenes dan Aristarchus, keduanya merupakan ahli dalam bidang astronomi dan geografi.

Lampiran 2

Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya:

Media video pembelajaran mengenai Peradaban Yunani Kuno



Lampiran 3

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Peradaban Yunani Kuno

Mata Pelajaran : Sejarah Peminatan

Kelas : X IPS 2

Nama Peserta Didik :

1) Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu:

1. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis keterkaitan antara peradapan pulau Kreta dengan peradapan Yunani dengan tepat.
2. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu mengidentifikasi peninggalan di bidang seni bangunan peradapan Yunani.
3. Melalui pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis sistem pemerintahan dan hukum antara polis Athena dan Sparta pada peradaban Yunani Kuno.
4. Melalui pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis perkembangan ilmu pengetahuan dan filsafat di Yunani Kuno.
5. Melalui pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis perkembangan faktor yang menyebabkan runtuhnya peradapan Yunani Kuno

6. Melalui pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis perkembangan kebudayaan Helenisme.

2) Prosedur yang dilakukan

- a) Pendidik menyajikan video di LCD tentang Peradaban Yunani Kuno
- b) Pendidik menanyakan kepada peserta didik apa yang diketahui tentang Peradaban Yunani Kuno
- c) Pendidik menjelaskan secukupnya tentang Peradaban Yunani Kuno
- d) Pendidik menegaskan kegiatan pembelajaran dengan metode *Project Based Learning* pada pembelajaran ini Peserta didik diminta untuk membuat karya tulis
- e) Pendidik menentukan tema proyek yang diangkat dalam penelitian di siklus II, dan membuat karya tulis mengenai Peradaban Yunani Kuno
- f) Peserta didik dibagi kedalam kelompok-kelompok yang anggotanya terdiri dari 5-6 orang. Peserta didik dibagi dengan topik permasalahan sebagai berikut:
- g) Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk menentukan ketua kelompoknya secara demokratis
 1. Kelompok I, membuat karya tulis mengenai Peradaban Pulau Kreta
 2. Kelompok II, membuat karya tulis mengenai peninggalan dibidang seni bangunan peradaban Yunani Kuno
 3. Kelompok III, membuat karya tulis mengenai sistem pemerintahan yang ada pada masa Yunani Kuno
 4. Kelompok IV, membuat karya tulis mengenai perkembangan IPTEK dan filsafat pada masa Yunani Kuno
 5. Kelompok V membuat karya tulis mengenai keruntuhan peradaban Yunani Kuno
 6. Kelompok VI membuat karya tulis mengenai perkembangan kebudayaan Helenisme yang ada pada masa Yunani Kuno

- h) Pendidik membagikan Lembar Kerja Peserta Didik yang berisi tugas proyek dengan tagihan dan Lembar Prosedur pembuatan proyek yang berisi perencanaan dan pemecahan masalah proyek
- i) Pendidik memberitahukan bagaimana aturan main untuk disepakati bersama dalam proses pembuatan proyek
- j) Pendidik memberi arahan kepada peserta didik untuk menentukan waktu pengerjaan proyek, membuat deadline dan timeline kepada peserta didik untuk menyelesaikan proyek dan menetapkan tahapan yang akan dilakukan peserta didik
- k) Pendidik memonitoring dan mendampingi peserta didik saat berdiskusi mengenai hasil proyek yang dilakukan
- l) Peserta didik mempresentasikan hasil proyek, dan dinilai dengan penilaian produk dan ditanggapi dengan peserta didik lainnya
- m) Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman mereka selama proses pembuatan proyek.

3) Petunjuk Tugas

- 9. Rencanakan tugas proyek secara individu dengan berdiskusi sesuai bahan kajian yang ditemukan
- 10. Gunakan berbagai sumber informasi seperti buku, internet, dan lain-lain untuk memperoleh informasi mengenai proyek kalian.
- 11. Tulislah hasil perencanaan pada “ Kolom Jawaban” yang telah disediakan.
- 12. Pengujian hasil proyek akan dilakukan sesuai dengan waktu yang telah disepakati bersama

- 13. Presentasikan hasil proyek kelompok di depan kelas.
- 14. Kelompok lain wajib menanggapi dan memberi pertanyaan.
- 15. Pertanyaan dari kelompok lain ditulis pada Kolom Pertanyaan” dengan mencantumkan nama “Penanya”
- 16. Good Luck

Lampiran 3.1.**Sistematika Penulisan Karya Tulis****Sistematika Penulisan Karya Tulis****BAB 1. PENDAHULUAN**

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

BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

Bab 2 berisikan teori-teori yang digunakan dalam penelitian

BAB 3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode penelitian sejarah yaitu

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

BAB 4. PEMBAHASAN/ISI**BAB 5. PENUTUP**

- 5.1. Kesimpulan
- 5.2. Saran

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran 3.2.**KOLOM JAWABAN**

TOPIK PERMASALAHAN :

HASIL PEMBAHASAN :

Lampiran 3.3.

KOLOM PERTANYAAN

Nama	:
Pertanyaan	:
Jawaban	:
Nama	:
Pertanyaan	:
Jawaban	:
Nama	:
Pertanyaan	:
Jawaban	:
Nama	:
Pertanyaan	:
Jawaban	:

Lampiran 3.4

Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik Individu

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Soal Uraian

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan singkat dan benar!

- 1) Bagaimana hubungan antara pulau Kreta dengan peradaban Yunani Kuno!
- 2) Bagaimana perbedaan yang anda ketahui tentang perbedaan sistem pemerintahan pada polis Sparta dan polis Athena?
- 3) Bagaimana faktor yang menyebabkan runtuhnya peradaban Yunani Kuno!
- 4) Uraikan analisis anda mengenai hasil kebudayaan peradaban Yunani Kuno yang ada hingga masa kini!

Lampiran 4

Instrumen Penilaian

INSTRUMEN PENILAIAN

4.1. Lembar Penilaian Tes Individu

No	Soal	Skor
1.	Bagaimana hubungan antara pulau Kreta dengan peradaban Yunani Kuno!	25
2.	Bagaimana perbedaan yang anda ketahui tentang perbedaan sistem pemerintahan pada polis Sparta dan polis Athena?	25
3.	Bagaimana faktor yang menyebabkan runtuhnya peradaban Yunani Kuno!	25
4.	Uraikan analisis anda mengenai hasil kebudayaan peradaban Yunani Kuno yang ada hingga masa kini!	25

Pedoman Penskoran

No	Jawaban	Skor	Skor Tertinggi
1.	- Dijawab dengan benar dan lengkap	25	25
	- Dijawab dengan benar namun tidak lengkap	20	
2.	- Dijawab dengan benar dan lengkap	25	25
	- Dijawab dengan benar namun tidak lengkap	20	
3.	- Dijawab dengan benar dan lengkap	25	25
	- Dijawab dengan benar namun tidak lengkap	20	
4.	- Dijawab dengan benar dan lengkap	25	25
	- Dijawab dengan benar namun tidak lengkap	20	

Lampiran H. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Lampiran H.3 Rencana Perbaikan Pembelajaran Sikus 3

PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 5 JEMBER
Jl. Semangka No. 04 Patrang Jember

RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	; SMA Negeri 5 Jember
Kelas / Semester	; X IIS / 2
Mata Pelajaran	; Sejarah
Tema	; Peradaban awal Indonesia dan dunia
Sub tema	; Peradaban Romawi
Pertemuan ke	; 12
Alokasi waktu	; 6 X 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait

fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 2.3. Berlaku jujur dan bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah.
- 3.11. Menganalisis perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.
- 4.11. Menyajikan hasil analisis peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

Kognitif:

1. Menganalisis perkembangan sistem pemerintahan di Romawi Kuno,
2. Menganalisis perkembangan IPTEK masyarakat Romawi Kuno,
3. Menganalisis peninggalan di bidang seni bangunan masyarakat Romawi Kuno,
4. Menganalisis sistem kepercayaan masyarakat Romawi Kuno
5. Menganalisis sumbangan peradaban Romawi Kuno bagi perkembangan peradaban dunia.

Psikomotor

Menyajikan hasil analisis peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan

lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis perkembangan sistem pemerintahan di Romawi Kuno, dengan tepat.
2. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis perkembangan IPTEK masyarakat Romawi Kuno, dengan tepat.
3. Melalui metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis peninggalan di bidang seni bangunan masyarakat Romawi Kuno dengan benar.
4. Melalui metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis sistem kepercayaan masyarakat Romawi Kuno dengan benar.
5. Melalui metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis sumbangan peradapan Romawi Kuno bagi perkembangan peradapan dunia Kuno dengan tepat.

E. Materi Ajar

1. Perkembangan sistem pemerintahan di Romawi Kuno,
2. Perkembangan IPTEK masyarakat Romawi Kuno,
3. Peninggalan di bidang seni bangunan masyarakat Romawi Kuno,
4. Sistem kepercayaan masyarakat Romawi Kuno
5. Sumbangan peradapan Romawi Kuno bagi perkembangan peradapan dunia.

F. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode : *Project Based Learning*

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan salam • Pendidik menanyakan kepada peserta didik kesiapan dan kenyamanan untuk belajar • Mempersilakan salah satu peserta didik memimpin doa • Pendidik menanyakan kehadiran peserta didik • Pendidik memberikan motivasi dengan memberikan pernyataan tentang kehidupan sehari- 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam pendidik • Pendidik menjawab pertanyaan pendidik • Peserta didik berdoa • Peserta didik menjawab ada yang tidak masuk atau tidak • Peserta didik memperhatikan pesan yang disampaikan pendidik 	20 menit

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>hari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menuliskan topik tentang peradaban Romawi Kuno • Pendidik menyampaikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. • Pendidik menegaskan kepada peserta didik bahwa pembelajaran ini lebih ditekankan pemaknaan dan pencapaian kompetensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak • Peserta didik mencatat • Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik 	
Inti	<p>1. Penentuan Pertanyaan Mendasar</p>		70 menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menyajikan video di LCD tentang peradaban Romawi Kuno • Pendidik memberikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan video yang ditampilkan pendidik • Peserta didik menjawab pertanyaan 	

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>pertanyaan kepada peserta didik tentang materi yang disampaikan melalui video</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menjelaskan secukupnya mengenai materi yang telah disampaikan melalui media video 	<p>pendidik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik 	
	<p>2. Mendesain Perencanaan Proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menegaskan kegiatan pembelajaran dengan metode <i>Project Based Learning</i> pada pembelajaran ini. Peserta didik diminta untuk membuat karya tulis 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan secara seksama penjelasan metode dari pendidik 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menentukan topik 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak 	

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>permasalahan proyek yang diangkat dalam penelitian di siklus III</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik meminta Peserta didik untuk membentuk 6 kelompok, terdiri dari 5-6 orang dalam setiap kelompok dan dibagi dengan beberapa topik permasalahan sebagai berikut: <p>7. Kelompok I, II, III, membuat karya tulis mengenai sistem pemerintahan, perkembangan IPTEK, dan sumbangan perkembangan peradaban Romawi Kuno bagi perkembangan peradaban di dunia.</p> <p>8. Kelompok IV, V, VI</p>	<p>penjelasan tugas dari pendidik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membentuk 6 kelompok terdiri dari 5-6 orang di dalamnya. 	

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>membuat karya tulis mengenai peninggalan di bidang seni bangunan, sistem kepercayaan dan sumbangan perkembangan peradaban Romawi Kuno bagi perkembangan peradaban di dunia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk menentukan ketua kelompoknya secara demokratis • Pendidik membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi tugas proyek dengan tagihan dan lembar prosedur pembuatan proyek yang berisi perencanaan dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menentukan ketua kelompok secara musyawarah • Peserta didik menerima (LKPD) untuk perencanaan pembuatan proyek 	

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>pemecahan masalah proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberitahukan bagaimana aturan main untuk disepakati bersama dalam proses pembuatan proyek 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik 	
	<p>3. Menyusun Jadwal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberi arahan kepada peserta didik untuk menentukan waktu pengerjaan proyek, membuat deadline dan timeline kepada peserta didik untuk menyelesaikan proyek dan menetapkan tahapan yang akan dilakukan peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencatat dan berdiskusi mengenai jangka waktu untuk menyelesaikan proyek. 	
	<p>4. Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memfasilitasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyusun rencana 	

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	peserta didik dalam menyusun perencanaan pelaksanaan proyek	dan jadwal yang mengacu pada waktu pengerjaan proyek selama 2 minggu.	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik meminta perwakilan dari kelompok-kelompok untuk mempresentasikan langkah awal dalam perencanaan dalam pembuatan proyek. • Pendidik menutup pembelajaran pada pertemuan pertama dengan doa 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan langkah awal dari perencanaan proyek yang mereka buat • Peserta didik berdoa 	

Pertemuan ke- 2

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan salam • Pendidik menanyakan kepada peserta didik kesiapan dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam pendidik • Peserta didik menjawab kesiapannya dalam menerima 	10 menit

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	<p>kenyamanan untuk belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempersilakan salah satu peserta didik memimpin doa • Pendidik menanyakan kehadiran peserta didik • Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran • Pendidik menunjuk 2 kelompok untuk presentasi dan mempersilahkan kelompok yang ditunjuk untuk mempersiapkan kegiatan presentasi 	<p>pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdoa • Peserta didik menjawab ada yang tidak masuk atau tidak • Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik • Peserta didik yang dari 2 kelompok yang ditunjuk menyiapkan diri untuk presentasi 	
Inti	<p>5. Menguji Hasil</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memonitoring dan mendampingi peserta didik saat berdiskusi mengenai hasil proyek yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempersiapkan diri untuk mempresentasikan hasil proyek yang dilaksanakan 	95 menit

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	dilakukan		
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberitahukan aturan penilaian yang digunakan saat presentasi • Pendidik memonitoring peserta didik saat presentasi • Pendidik memberikan masukan terkait mengenai presentasi yang dilakukan peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan penjelasan mengenai penilaian dari pendidik • Peserta didik mempresentasikan hasil proyek, dan dinilai dengan penilaian produk dan ditanggapi dengan peserta didik lainnya • Peserta didik mencatat masukan dari pendidik 	
	6. Mengevaluasi Pengalaman		
	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk mengungkapkan pengalaman mereka 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menceritakan pengalaman mereka selama proses pembuatan proyek 	

Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	selama proses pembuatan proyek		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan evaluasi (tes) selama 20 menit untuk mengukur hasil belajar peserta didik • Pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran • Pendidik menutup pembelajaran dengan doa • Mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengerjakan tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar dari pendidik • Peserta didik memperhatikan secara seksama kesimpulan dari pendidik • Peserta didik berdoa • Peserta didik menjawab salam dari pendidik 	30 menit

H. Penilaian Hasil Belajar

- Tes
 1. Uraian (Terlampir)
- Non Tes
 1. Lembar Observasi Psikomotorik peserta didik (Penilaian Produk) (Terlampir)

I. Alat dan Sumber Belajar

- a. Alat : - White Board/papan flanel
- LCD
- Video Pembelajaran
- b. Sumber : - I Wayan Badrika. 2006. Sejarah untuk SMA Kelas X. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Soekmono, R. 1985. Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia 2. Yogyakarta: Kanisius.
- Yamin, Muhammad. 1966. Lukisan Sedjarah. Djakarta: Djambatan.
- Internet

Guru Mata Pelajaran Sejarah

Dra. Harini, S.Pd.
196103181998022001

Jember 7 mei 2017
Peneliti,

Chafi Insanuar
130210302024

Lampiran 1

Materi Pembelajaran

Peradaban Romawi Kuno

A. Peradaban Romawi Kuno

1) Letak dan Keadaan Geografis

Daerah awal kekuasaan Kerajaan Romawi adalah daerah Semenanjung Apenina atau daerah Italia sekarang. Daerah Italia terdiri atas daerah pegunungan dan dataran rendah. Dataran-dataran rendah itu, merupakan daerah-daerah yang subur didiami bangsa Romawi yang hidup secara berkelompok dengan mengusahakan pertanian. Hasil buminya terdiri atas gandum, jagung, padi, sayur-sayuran dan buah anggur. Sedangkan daerah padang rumput digunakan untuk usaha peternakan seperti biri-biri.

2) Peradaban Romawi Kuno

a. Sistem Pemerintahan Romawi Kuno

1. Zaman Kerajaan (750-510 SM)

Pada abad ke 8 – 7 SM, wilayah Italia Selatan dan Pantai Sicilia merupakan koloni dari Yunani. Koloni Yunani di Italia tidak ditanggapi oleh bangsa Romawi sehingga keduanya pun tidak pernah bersatu. Pada waktu yang hampir bersamaan, datanglah bangsa Etrusci datang dari Asia Kecil menuju pantai barat Italia dengan kemampuan teknologi yang lebih maju dan tidak melakukan percampuran darah dengan bangsa asli maupun bangsa pendatang terdahulu, mereka menguasai beberapa kota di Romawi yang sudah terbentuk sebelumnya.

Kekuasaan Etrusci merebut Kota Roma dan menjadikannya sebagai ibukota. Kota Roma pun mengalami kemajuan dalam bidang perdagangan dengan bangsa-bangsa yang berada di sekitar Laut Tengah. Karena adanya saingan, pada tahun 535 SM Etrusci bersekutu dengan Kartago lalu berhasil mengusir Yunani dari tanah Italia. Di saat krisis adanya ancaman keamanan, akhirnya Yunani dan bangsa Romawi dapat bersatu mengusir Kartago dan Etrusci (509 SM), dan dapat

menguasai ibukota Roma. Interaksi antar bangsa-bangsa yang datang ke Italia membentuk suatu percampuran kebudayaan, orang-orang Romawi mengambil budaya Etrusci dan Yunani yang dikembangkan sendiri, seperti halnya huruf alfabet yang dikenal sekarang.

2. Zaman Republik (510-31 SM)

Bangsa Latin adalah bangsa terbesar menempati wilayah Romawi. Pola hidup semula bangsa Latin mengandalkan dari alam dengan cara bertani dan beternak, namun sejak kedatangan Yunani, Etrusci dan Kartago mengubah pola hidup semula dan mencoba mengadopsi semua ilmu dan teknologi yang diperolehnya. Terusirnya bangsa Etrusci, bangsa Roma membentuk sistem pemerintahan dalam bentuk Republik yang terdiri dari negara-negara kota seperti polis di Yunani. Dalam kehidupan sosial, Romawi terdiri dari dua kelompok yang berpengaruh, yaitu Patricia dan Plebeia. Masing-masing kelompok memiliki ciri khas tersendiri, Patricia terdiri dari penguasa tanah yang besar sedangkan Plebeia terdiri dari golongan masyarakat kecil dan menengah (pedagang, seniman, petani). Walaupun jumlah Patricia sangat sedikit (8% dari jumlah bangsa Romawi) dominasi kaum Patricia dalam pemerintahan sangat berpengaruh sehingga republik ini disebut pula Republik kaum Patricia.

Lima tahun sejak kemenangan Romawi atas Etrusci, bentuk pemerintahan diubah dari negara kota menjadi imperium yang dipimpin oleh dua orang konsul. Kedua konsul diharuskan dari golongan Patricia dan memiliki kekuasaan yang sama dan dapat memveto satu sama lainnya. Sebagai penasihat konsul dibentuklah lembaga penasehat (Senat), lembaga perwakilan distrik (Comitia Curiata) dan lembaga perwakilan pemimpin militer (Comitia Centuriata). Golongan Plebei mengajukan petisi persamaan haknya dengan Patricia dalam hal berpolitik, maka dibentuklah Tribunate of Plebei yang memperbolehkan hak veto dari Comitia Curiata kepada Senat dan Comitia Centuriata. Orang Romawi percaya bahwa negara yang baik harus dikuasai dengan imperium, dengan kepercayaan ini Romawi mengembangkan wilayahnya ke luar wilayah Romawi. Setelah kemenangan Romawi atas Yunani timbullah kepercayaan diri dan membangun

kekuatan militer untuk memukul mundur pasukan Phunisia (Phoenix), yaitu Kartago dari Afrika Utara.

Peperangan pun terjadi sebanyak tiga kali, yaitu tahun 264 SM saat Romawi merebut Pulau Sisilia, tahun 241 SM saat Romawi diserang oleh Hannibal (panglima perang Kartago) secara tiba-tiba di pegunungan Alpen dan Romawi berhasil menyerang kembali dan memukul mundur, dan tahun 146 SM saat menguasai Laut Tengah dan Asia Barat. Seringnya terjadi peperangan, mengakibatkan tanah pertanian menjadi tidak terurus dengan baik, apalagi prajurit Romawi direkrut dari golongan rakyat yang terdiri dari petani. Akibat adanya kecemburuan sosial di kalangan masyarakat bawah dengan timbulnya kekuasaan pemilikan tanah oleh golongan Patricia semakin bertambah maka terjadilah pemberontakan yang dipimpin oleh Spartacus (73-71 SM).

Kondisi dalam negeri yang bobrok akibat perang saudara, munculnya kaum proletar (prajurit yang menjadi gelandangan), dan ancaman perang dari bangsa lain berlangsung lama, Senat merasa kewalahan dan tidak mampu menangani masalah serius tersebut. Kemudian tahun 64 SM muncul tiga tokoh militer yang memiliki reputasi yang besar. Mereka adalah Pompeius, Crassus dan Yulius Caesar yang dikenal dengan nama Triumvirat (persekutuan tiga serangkai). Ketiga orang ini, selalu berseteru dan masing-masing selalu ingin menonjolkan dirinya dengan mengajukan sebagai konsul di Romawi. Setelah meninggalnya Crassus dalam pertempuran di Mesopotamia, hubungan buruk antara Pompeius dan Yulius Caesar tak terelakkan lagi. Pompeius mencoba merangkul Senat dan menyingkirkan saingannya, namun kelihaiannya Yulius Caesar tak dapat dibendung bahkan berhasil menguasai Peninsula (semenanjung Italia) dan membunuh Pompeius di Yunani.

Yulius Caesar pun menjadi pemimpin tunggal Romawi dan menjadikan dirinya sebagai diktator seumur hidup. Banyak terjadi perubahan semasa pemerintahan Yulius Caesar, mengurangi tugas-tugas Senat, pembaharuan administrasi, memperbaiki perpajakan, pembuatan perumahan, memperbaiki sistem kalender matahari dan pengeringan rawa-rawa. Ternyata, perubahan dan kesuksesan Yulius Caesar tidak mendapat sambutan hangat dari beberapa pihak

termasuk dari anak angkatnya Brutus. Tragisnya, tahun 44 SM Yulius Caesar pun dibunuh oleh Brutus.

Kematian Yulius Caesar menimbulkan kekacauan, Senat ingin kembali menguasai pemerintahan. Dalam kondisi negara seperti ini, para panglima Yulius Caesar membentuk triumvirat yang baru terdiri dari Antonius, Lepidus dan Octavianus. Kekuatan ini dapat menguasai Romawi menjadi terkendali dan membunuh Brutus sang pemberontak. Atas jasa-jasanya ketiga panglima diberi wilayah kekuasaan, Antonius menguasai wilayah sebelah Timur (Asia Kecil dan Mesir), Lepidus menguasai wilayah Selatan (Afrika Utara) dan Octavianus menguasai wilayah Barat (Yunani dan Spanyol). Sama seperti Triumvirat sebelumnya, terjadi perselisihan antara Octavianus dan Antonius karena curiga akan menjadi penguasa tunggal di Imperium Romawi. Apalagi, perselisihan terus memuncak saat Antonius menikah dengan Putri Cleopatra dari Mesir. Di lain cerita, Lepidus pun meninggal. Tahun 31 SM Octavianus berhasil menghancurkan kekuatan Antonius. Senat kemudian mengangkatnya menjadi kaisar dan memberi gelar Augustus (Yang Maha Mulia).

3. Zaman Kekaisaran

Dilantiknya Octavianus menjadi kaisar (penguasa tunggal) menjadikan bentuk pemerintahan Romawi menjadi kekaisaran dengan Octavianus sebagai kaisar yang pertama. Keadaan negara pada zaman ini dinamakan Pax Romana, artinya Roma yang damai. Octavianus memiliki kekuasaan tunggal atas Imperium Romawi yang memiliki kekuasaan absolut. Ia tidak hanya penguasa dalam bidang pemerintahan dan politik namun juga sebagai kepala agama. Pembaharuan pun dilakukan dengan baik, Kota Roma dilengkapi polisi dan pemadam kebakaran, meningkatkan subsidi gandum, membangun arena olahraga, dan membangun kuil. Setelah Octavianus meninggal, kekuasaan diserahkan kepada Tiberius (14 - 37 M). Pada masa ini timbul penyebaran agama Kristen oleh Nabi Isa (Yesus Kristus). Agama Kristen mengajarkan monotheisme dan tidak mendewakan manusia. Karena demikian, kaum Kristen dianggap sebagai pemberontak yang akan menjadi raja maka Yesus Kristus pun dihukum mati dengan cara disalib dan penganutnya ditindas.

Tahun 54 – 68 M Kaisar Nero berkuasa di Romawi. Pada masa ini, sejumlah kaum Kristen diincar dan dibunuh karena pengikut kristen makin bertambah jumlahnya. Namun keadaan ini tidak membuat kaum Kristen menjadi gentar, dan membuahkan hasil yang baik pada masa kekuasaan Konstantin Agung (312-337 M). Perlakuan pengejaran dan pembunuhan kepada kaum Kristen ditiadakan, ia menyadari dengan benar nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran-ajaran Yesus Kristus. Sejak itu agama Kristen ditetapkan sebagai agama negara. Konstantin Agung memindahkan ibukota dari Roma ke Konstantinopel. Keputusan ini merupakan awal yang tidak baik bagi kekuasaan Imperium Romawi. Pada tahun 400 M, pecahlah kekuasaan Romawi menjadi dua bagian, yaitu Imperium Romawi Barat dengan ibukota Roma dan Imperium Romawi Timur dengan ibukota Konstantinopel.

Tahun 476 M Imperium Romawi Barat hancur oleh penyerangan bangsa Jerman. Keruntuhan Romawi Barat tidak memengaruhi keamanan Romawi Timur, bahkan sempat mengalami kejayaan pada masa Kaisar Yusthianus tahun 527-563 M. Pada tahun 1543 Imperium Romawi Timur hancur oleh serangan bangsa Turki.

3) Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Romawi Kuno

Ilmu pengetahuan dan teknologi bangsa Romawi banyak diadaptasi dari kebudayaan-kebudayaan yang sudah berkembang sebelumnya, misalnya Yunani, Persia, Etrusci, dan Hellenisme. Mereka tidak hanya mempelajari juga mengembangkannya menjadi beragam. Dalam dunia teknik sipil, ditemukannya teknik membuat beton dan mendirikan bangunan berbentuk kubah. Bangsa Romawi mampu memanfaatkan berat beton pada kubah menjadi kekuatannya sendiri dengan ditopang oleh tiang-tiang penyangga. Muncul pula pengetahuan tentang pembuatan jalan, akuaduk (saluran air gantung), dan tata kota.

Dalam bidang militer, sistem organisasi diperkenalkan dengan garis komando yang teratur, dikenal pula istilah-istilah yang masih dikenal hingga sekarang, seperti legiun, divisi dan lain-lain. Dalam bidang seni pahat, bangsa Romawi menyukai membuat pahatan objek benda berdasarkan yang dilihat, tidak

seperti bangsa Yunani yang menggunakan sebuah model, seperti sosok manusia yang dijadikan model dewa. Dalam sistem pemerintahan, bangsa Romawi mengenal sistem kekuasaan mutlak yang dipimpin oleh satu orang dengan tidak melupakan kewajiban tanggung jawab pemerintah untuk memberi kesejahteraan kepada rakyatnya.

Dalam bidang kesusilaan, sifat kesederhanaan bangsa Romawi patut dijadikan sebagai contoh dalam kehidupan sekarang. Perlakuan antar sesama manusia dianggap sama, bahkan terhadap budak. Sayangnya, sifat asli ini sudah memudar ketika masuknya budaya luar yang memperkenalkan unsur duniawi dalam kehidupan.

4) Bidang Seni Bangunan Masyarakat Romawi Kuno

Bangsa Romawi memiliki keahlian yang tinggi dalam bidang seni bangunan. Hasil-hasil karya mereka masih dapat ditemukan bekas-bekasnya hingga sekarang diantaranya:

- 1) Coloseum dan Amphitheater, yaitu suatu bangunan yang berwujud serta berbentuk seperti stadion dan dapat menampung puluhan ribu penonton. Kedua bangunan itu digunakan untuk mengadakan pertunjukan hiburan seperti mengadu binatang dengan binatang, mengadu manusia dengan binatang, atau mengadu manusia dengan manusia (perkelahian gladiator).
- 2) Pantheon, yaitu rumah dewa orang-orang Romawi.
- 3) Viaduct dan aquaduct yang berfungsi sebagai saluran air.
- 4) Limes atau rangkaian benteng yang panjang hingga puluhan kilometer, seperti Tembok Hadrianus.

5) Kepercayaan Peradaban Romawi Kuno

Pada awalnya bangsa Romawi mempercayai akan kekuatan roh atau dengan kata lain, kepercayaan mereka adalah animisme. Kekuatan roh ini berkaitan dengan rumah tangga, sebagai berikut:

- (a) Leres, roh penjaga ladang.
- (b) Penates, penjaga gudang.

- (c) Janus, penjaga pintu rumah.
- (d) Vesta, penjaga api.
- (e) Lares familiaris, penjaga rumah.

Masuknya kebudayaan Yunani dan Etrusci berubah menjadi polytheisme, dewa-dewa diwujudkan seperti halnya manusia, bahkan sejak kekuasaan Yulius Caesar raja dianggap sebagai dewa. Dewa-dewa yang disembah oleh bangsa Romawi hampir sama dengan dewa-dewa bangsa Yunani namun dengan nama yang berbeda, contohnya Yupiter (dewa tertinggi), Mars (dewa perang), Venus (dewi kecantikan), Neptunus (dewa laut) dan lain-lain. Penyebaran agama Kristen oleh Santo Petrus dan Paulus ke Eropa turut mengubah kepercayaan bangsa Romawi menjadi monotheisme. Agama Kristen dijadikan sebagai agama negara oleh Theodosius (378-395 M), bahkan Kota Roma menjadi pusat agama Katolik.

Lampiran 2

Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya:

Media video pembelajaran mengenai Peradaban Romawi Kuno



Lampiran 3.**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)****Peradaban Romawi Kuno**

Mata Pelajaran : Sejarah Peminatan

Kelas : X IPS 2

Nama Peserta Didik :

1) Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis perkembangan sistem pemerintahan di Romawi Kuno, dengan tepat.
2. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis perkembangan IPTEK masyarakat Romawi Kuno, dengan tepat.
3. Melalui metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis peninggalan di bidang seni bangunan masyarakat Romawi Kuno dengan benar.
4. Melalui metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis sistem kepercayaan masyarakat Romawi Kuno dengan benar.
5. Melalui metode *Project Based Learning* berbantuan media video, peserta didik kelas X IPS 2 diharapkan mampu menganalisis sumbangan peradaban Romawi Kuno bagi perkembangan peradaban dunia Kuno dengan tepat.

2) Prosedur yang dilakukan

- a. Pendidik menyajikan video di LCD tentang peradaban Romawi Kuno sebagai salah satu peradaban awal di dunia
- b. Pendidik memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang peradaban awal Romawi Kuno
- c. Pendidik menjelaskan secukupnya mengenai peradaban Romawi Kuno
- d. Pendidik menegaskan kegiatan pembelajaran dengan metode *Project Based Learning* pada pembelajaran ini. Peserta didik diminta untuk membuat karya tulis
- e. Pendidik menentukan tema proyek yang diangkat dalam penelitian di siklus I, dan membuat karya tulis mengenai Romawi Kuno.
- f. Peserta didik diminta untuk membentuk 6 kelompok, terdiri dari 5-6 orang dalam setiap kelompok. Peserta didik dibagi dengan topik permasalahan sebagai berikut:
 1. Kelompok I, II, III, membuat karya tulis mengenai sistem pemerintahan, perkembangan IPTEK, dan sumbangan perkembangan peradaban Romawi Kuno bagi perkembangan peradaban di dunia.
 2. Kelompok IV, V, VI membuat karya tulis mengenai peninggalan di bidang seni bangunan, sistem kepercayaan dan sumbangan perkembangan peradaban Romawi Kuno bagi perkembangan peradaban di dunia.
- g. Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk menentukan ketua kelompoknya secara demokratis
- h. Pendidik membagikan Lembar Kerja Peserta Didik yang berisi tugas proyek dengan tagihan dan Lembar Prosedur pembuatan proyek yang berisi perencanaan dan pemecahan masalah proyek
- i. Pendidik memberitahukan bagaimana aturan main untuk disepakati bersama dalam proses pembuatan proyek
- j. Pendidik memberi arahan kepada peserta didik untuk menentukan waktu pengerjaan proyek, membuat deadline dan timeline kepada peserta didik

untuk menyelesaikan proyek dan menetapkan tahapan yang akan dilakukan peserta didik

- k. Pendidik memonitoring dan mendampingi peserta didik saat berdiskusi mengenai hasil proyek yang dilakukan
- l. Peserta didik mempresentasikan hasil proyek, dan dinilai dengan penilaian produk dan ditanggapi dengan peserta didik lainnya
- m. Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman mereka selama proses pembuatan proyek.

3) Petunjuk Tugas

- 17. Rencanakan tugas proyek secara individu dengan berdiskusi sesuai bahan kajian yang ditemukan
- 18. Gunakan berbagai sumber informasi seperti buku, internet, dan lain-lain untuk memperoleh informasi mengenai proyek kalian.
- 19. Tulislah hasil perencanaan pada “ Kolom Jawaban” yang telah disediakan.
- 20. Pengujian hasil proyek akan dilakukan sesuai dengan waktu yang telah disepakati bersama
- 21. Presentasikan hasil proyek kelompok di depan kelas.
- 22. Kelompok lain wajib menanggapi dan memberi pertanyaan.
- 23. Pertanyaan dari kelompok lain ditulis pada Kolom Pertanyaan” dengan mencantumkan nama “Penanya”
- 24. Good Luck

Lampiran 3.1.**Sistematika Penulisan Karya Tulis****Sistematika Penulisan Karya Tulis****BAB 1. PENDAHULUAN**

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

BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

Bab 2 berisikan teori-teori yang digunakan dalam penelitian

BAB 3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode penelitian sejarah yaitu

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

BAB 4. PEMBAHASAN/ISI**BAB 5. PENUTUP**

- 5.1. Kesimpulan
- 5.2. Saran

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran 3.2.**KOLOM JAWABAN**

TOPIK PERMASALAHAN :

HASIL PEMBAHASAN :

Lampiran 3.3.

KOLOM PERTANYAAN

Nama	:
Pertanyaan	:
Jawaban	:
Nama	:
Pertanyaan	:
Jawaban	:
Nama	:
Pertanyaan	:
Jawaban	:
Nama	:
Pertanyaan	:
Jawaban	:

Lampiran 3.4

Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik Individu

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Soal Uraian

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan singkat dan benar!

1. Bandingkan antara pemerintahan pada zaman republik dan zaman kekaisaran pada peradaban Romawi Kuno!
2. Bagaimana wujud peradaban Romawi Kuno dalam bidang IPTEK!
3. Bagaimana keadaan sosial dan ekonomi pada masa peradaban Romawi Kuno!
4. Uraikan pendapat kalian hasil kebudayaan Romawi Kuno yang digunakan oleh peradaban lain termasuk Indonesia!

Lampiran 4
Instrumen Penilaian

INSTRUMEN PENILAIAN

4.1. Lembar Penilaian Tes Individu

No	Soal	Skor
1.	Bagaimana sistem pemerintahan yang digunakan pada peradaban Romawi Kuno!	25
2.	Bagaimana wujud peradaban Romawi Kuno dalam bidang IPTEK!	25
3.	Bagaimana keadaan sosial dan ekonomi pada masa peradaban Romawi Kuno!	25
4.	Uraikan pendapat kalian hasil kebudayaan Romawi Kuno yang digunakan oleh peradaban lain termasuk Indonesia!	25

Pedoman Penskoran

No	Jawaban	Skor	Skor Tertinggi
1.	- Dijawab dengan benar dan lengkap	25	25
	- Dijawab dengan benar namun tidak lengkap	20	
2.	- Dijawab dengan benar dan lengkap	25	25
	- Dijawab dengan benar namun tidak lengkap	20	
3.	- Dijawab dengan benar dan lengkap	25	25
	- Dijawab dengan benar namun tidak lengkap	20	
4.	- Dijawab dengan benar dan lengkap	25	25
	- Dijawab dengan benar namun tidak lengkap	20	

Lampiran I. Lembar Kartu Soal Per Siklus

Lembar Kartu Soal Siklus 1

Jenis Sekolah : SMA Negeri 5 Jember

Mata Pelajaran : Sejarah

Bahan Kelas/Smt : X IPS 2 / Genap

Bentuk Tes : Uraian

Siklus ke- : 1

<p>Kompetensi Inti:</p> <p>3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>Sumber Buku:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sundoro, 2006. <i>Sejarah Peradaban Barat Klasik</i>. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember. ➤ I Wayan Badrika, 2006. <i>Sejarah untuk SMA Kelas X</i>. Jakarta: Penerbit Erlangga. 		
<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>3.11. Menganalisis perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1" data-bbox="847 1480 1106 1700"> <tr> <td data-bbox="847 1480 1106 1603">No. Soal</td> </tr> <tr> <td data-bbox="847 1603 1106 1700">1</td> </tr> </table> <p>1. Kehidupan pemerintahan dan kepercayaan pada masa Mesir kuno memiliki keterkaitan satu dengan yang lain. Jelaskan</p>	No. Soal	1
No. Soal			
1			
<p>Materi:</p> <p>Peradaban awal Mesir dalam pencapaian ilmu, teknologi,</p>			

kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya.	contoh dari keterkaitan tersebut!
Indikator Soal: Peserta didik dapat menganalisis perkembangan pemerintahan dan kepercayaan pada masa peradaban Lembah Sungai Nil.	

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
1	Kehidupan pemerintahan dan kepercayaan pada masa Mesir kuno memiliki keterkaitan satu dengan yang lain. Salah satu hal tersebut dapat diketahui melalui sistem birokrasi pemerintahan Mesir kuno yang terdapat dari pemimpinnya yakni Fir'aun (<i>Pharaoh</i>). Fir'aun sebagai pemimpin pada zaman Mesir Kuno memiliki perintah yang mutlak. Pemerintahan Fir'aun bersifat theokratis, mereka memerintah negara atas nama dewa. Maka muncullah konsep bahwa kekuasaan Fir'aun itu absolut.	25

Skor Maksimum = 25

Kompetensi Inti: 3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta	Sumber Buku: ➤ Sundoro, 2006. <i>Sejarah Peradaban Barat Klasik</i> . Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember. ➤ I Wayan Badrika, 2006. <i>Sejarah untuk SMA Kelas X</i> . Jakarta: Penerbit Erlangga.
--	--

menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.			
Kompetensi Dasar: 3.11. Menganalisis perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.	Rumusan Butir Soal <table border="1" data-bbox="847 629 1107 846"> <tr> <td data-bbox="847 629 1107 752">No. Soal</td> </tr> <tr> <td data-bbox="847 752 1107 846">2</td> </tr> </table>	No. Soal	2
No. Soal			
2			
Materi: Peradaban awal Mesir dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya.	2. Berikan contoh yang anda ketahui pengaruh kepercayaan masyarakat terhadap perkembangan IPTEK pada masa Mesir Kuno?		
Indikator Soal: Peserta didik dapat menganalisis perkembangan kepercayaan dan IPTEK pada masa peradaban Lembah Sungai Nil.			

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
2	a) Salah satu contoh dari pengaruh kepercayaan masyarakat terhadap perkembangan IPTEK pada masa Mesir kuno adalah proses Mumifikasi. Kepercayaan masyarakat Mesir kuno salah satunya yakni mempercayai apabila bahwa jiwa dari seorang	25

	<p>raja Mesir yakni Fir'aun yang telah mati dapat kembali pada tubuh seseorang yang dikehendaki Fir'aun selama kehidupan itu. Karena kepercayaan inilah masyarakat Mesir Kuno tidak membiarkan jasad Fir'aun dikuburkan dalam keadaan membusuk dan lebih memilih untuk diawetkan dengan proses mumifikasi.</p>	
--	--	--

Skor Maksimum = 25

<p>Kompetensi Inti:</p> <p>3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>Sumber Buku:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sundoro, 2006. <i>Sejarah Peradaban Barat Klasik</i>. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember. ➤ I Wayan Badrika, 2006. <i>Sejarah untuk SMA Kelas X</i>. Jakarta: Penerbit Erlangga. 		
<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>3.11. Menganalisis perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.</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;">3</td> </tr> </table> <p>3. Bagaimana perkembangan sistem pemerintahan pada masa peradaban Lembah Sungai Nil!</p>	No. Soal	3
No. Soal			
3			
<p>Materi:</p>			

Peradaban awal Mesir dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya.	
Indikator Soal: Peserta didik dapat menganalisis perkembangan sistem pemerintahan pada masa peradaban Lembah Sungai Nil.	

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
3	<p>Sejarah politik di Mesir berawal dari terbentuknya komunitas-komunitas di desa-desa sebagai kerajaan-kerajaan kecil dengan pemerintahan desa. Desa itu disebut nomen. Dari desa-desa kecil berkembanglah menjadi kota yang kemudian disatukan menjadi kerajaan Mesir Hilir dan Mesir Hulu. Proses tersebut berawal dari tahun 4000 SM namun pada tahun 3400 SM seorang penguasa bernama Menes mempersatukan kedua kerajaan tersebut menjadi satu kerajaan Mesir yang besar. Mesir merupakan sebuah kerajaan yang diperintah oleh raja yang bergelar Firaun. Ia berkuasa secara mutlak. Firaun dianggap dewa dan dipercaya sebagai putera Dewa Osiris. Seluruh kekuasaan berada ditangannya baik sipil, militer maupun agama.</p> <p>1. Mesir Tua</p> <p>Periode Mesir Tua berlangsung antara tahun 3400-3160 SM. Pusat pemerintahan Mesir Tua berada di Thinis. Pada masa ini Raja Menes berhasil mempersatukan antara</p>	25

	<p>Mesir Hilir dengan Mesir Hulu.</p> <p>2. Mesir Pertengahan</p> <p>Periode Mesir Pertengahan berlangsung antara tahun 2160-1788 SM. Pada periode ini Raja Sesotris III berhasil mempersatukan kembali wilayah Mesir. Ia bahkan berhasil memperluas wilayah hingga ke Palestina dan Sudan. Kerajaan Mesir pertengahan runtuh karena serangan bangsa Hyksos.</p> <p>3. Mesir Baru</p> <p>Periode Mesir Baru berlangsung antara tahun 1500-1100 SM. Pada masa ini, Raja Akmosis berhasil mengalahkan bangsa Hyksos. Raja Akmosis juga berhasil menguasai Palestina, Syria, dan Mesopotamia. Raja terkemuka dari periode Mesir Baru adalah Raja Ramses II (1275-1220). Pada masa ini dikenal seorang ratu dari Mesir, yaitu Ratu Cleopatra.</p>	
--	---	--

Skor Maksimum = 25

<p>Kompetensi Inti:</p> <p>3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>Sumber Buku:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sundoro, 2006. <i>Sejarah Peradaban Barat Klasik</i>. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember. ➤ I Wayan Badrika, 2006. <i>Sejarah untuk SMA Kelas X</i>. Jakarta: Penerbit Erlangga.
<p>Kompetensi Dasar:</p>	

<p>3.11. Menganalisis perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1" data-bbox="858 387 1117 607"> <tr> <td data-bbox="858 387 1117 510">No. Soal</td> </tr> <tr> <td data-bbox="858 510 1117 607">4</td> </tr> </table> <p>4. Bagaimana kontribusi pengaruh peradaban Lembah Sungai Nil, terhadap Indonesia saat ini?</p>	No. Soal	4
No. Soal			
4			
<p>Materi: Peradaban awal Mesir dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya.</p>			
<p>Indikator Soal: Peserta didik dapat menganalisis pengaruh peradaban Lembah Sungai Nil, terhadap Indonesia saat ini?</p>			

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
4	Peradaban Lembah Sungai Nil yang berpengaruh hingga masa kini salah satunya adalah ilmu hitung yang menggunakan sistem desimal yang digunakan hingga masa kini. Mereka juga menggunakan angka-angka yang digunakan hingga masa kini seperti angka nomor 1 sampai 9, angka 100, 1000, 200.000, dan 1.000.000.	25

Lembar Kartu Soal Siklus 2

Jenis Sekolah : SMA Negeri 5 Jember
 Mata Pelajaran : Sejarah
 Bahan Kelas/Smt : X IPS 2 / Genap
 Bentuk Tes : Uraian
 Siklus ke- : 2

<p>Kompetensi Inti:</p> <p>3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>Sumber Buku:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sundoro, 2006. <i>Sejarah Peradaban Barat Klasik</i>. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember. ➤ I Wayan Badrika, 2006. <i>Sejarah untuk SMA Kelas X</i>. Jakarta: Penerbit Erlangga. 		
<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>3.11. Menganalisis perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1" data-bbox="847 1509 1107 1727"> <tr> <td style="text-align: center;">No. Soal</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> </table> <p>1. Bagaimana hubungan antara pulau Kreta dengan peradaban Yunani Kuno!</p>	No. Soal	1
No. Soal			
1			
<p>Materi:</p> <p>Peradaban Pulau Kreta, Peradapan</p>			

<p>pulau Kreta dengan peradapan Yunani, Sistem pemerintahan dan hukum antara polis Athena dan Sparta pada Peradaban Yunani Kuno, Perkembangan ilmu pengetahuan dan filsafat di Yunani Kuno, Faktor yang menyebabkan runtuhnya peradapan Yunani, Perkembangan kebudayaan Helenisme</p>	
<p>Indikator Soal: Peserta didik dapat menganalisis hubungan antara pulau Kreta dengan peradaban Yunani Kuno.</p>	

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
1	Peradaban Pulau Kreta adalah peradaban yang telah maju sebelum adanya Peradaban Yunani. Peradaban Kreta yang maju akhirnya runtuh oleh serangan bangsa Indo-Jerman. Beberapa masyarakat pulau Kreta banyak yang pergi ke Yunani dengan membawa peradabannya yang maju ke Yunani, sehingga kebudayaan Yunani Kuno menggunakan kepercayaan Polytheisme. Kepercayaan Yunani Kuno ini diadaptasi dari peradaban pulau Kreta.	25

Skor Maksimum = 25

<p>Kompetensi Inti: 3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan,</p>	<p>Sumber Buku: ➤ Sundoro, 2006. <i>Sejarah Peradaban Barat Klasik</i>. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember.</p>
--	--

<p>teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>➤ I Wayan Badrika, 2006. Sejarah untuk SMA Kelas X. Jakarta: Penerbit Erlangga.</p>		
<p>Kompetensi Dasar: 3.11. Menganalisis perbandingan peradapan awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1" data-bbox="847 846 1106 1066"> <tr> <td data-bbox="847 846 1106 972">No. Soal</td> </tr> <tr> <td data-bbox="847 972 1106 1066">2</td> </tr> </table> <p>2. Bagaimana perbedaan yang anda ketahui tentang perbedaan sistem pemerintahan pada polis Sparta dan polis Athena?</p>	No. Soal	2
No. Soal			
2			
<p>Materi: Peradaban Pulau Kreta, Peradapan pulau Kreta dengan peradapan Yunani, Sistem pemerintahan dan hukum antara polis Athena dan Sparta pada Peradaban Yunani Kuno, Perkembangan ilmu pengetahuan dan filsafat di Yunani Kuno, Faktor yang menyebabkan runtuhnya peradapan Yunani, Perkembangan kebudayaan Helenisme</p>	<p>Indikator Soal: Peserta didik dapat menganalisis perbedaan antara Polis Sparta dan Polis</p>		

Athena	
--------	--

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
2	<p>Sparta menggunakan sistem pemerintahan militer. Konstitusi Sparta membagi masyarakat menjadi 3 golongan yaitu: (a) Citizens atau orang-orang Sparta yang jumlahnya antara 5-10% dari seluruh penduduk. Mereka terdiri dari para penguasa dan tentara. (b) Kaum Helot merupakan sebagian besar dari penduduk yang bekerja sebagai buruh tani dan pelayan dari orang-orang sparta. Dan (c) Peiroikoi yaitu yang tinggal di pinggiran kota, hidup sebagai petani, pedagang dan bekerja di pertambangan mereka menyukai kebebasan pribadi</p> <p>Athena menggunakan sistem pemerintahan demokrasi. Sistem pemerintahan di Athena mengenal beberapa lembaga antara lain : (a) Archon yaitu pelaksana pemerintahan berjumlah 9 orang. (b) Areopagos yaitu dewan yang mengawasi pelaksanaan pemerintahan Archon, sekaligus merangkap sebagai mahkamah agung. Anggotanya adalah mantan para archon. (c) Boule :semacam DPR (Dewan Perwakilan Rakyat) dan (d) Dalam bidang pertahanan dan keamanan dipegang oleh 10 orang ahli siasat perang yang menguasai angkatan darat dan angkatan laut.</p>	25

Skor Maksimum = 25

<p>Kompetensi Inti:</p> <p>3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>Sumber Buku:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sundoro, 2006. <i>Sejarah Peradaban Barat Klasik</i>. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember. ➤ I Wayan Badrika, 2006. <i>Sejarah untuk SMA Kelas X</i>. Jakarta: Penerbit Erlangga. 		
<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>3.11. Menganalisis perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1" data-bbox="847 1066 1107 1285"> <tr> <td data-bbox="847 1066 1107 1189">No. Soal</td> </tr> <tr> <td data-bbox="847 1189 1107 1285">3</td> </tr> </table>	No. Soal	3
No. Soal			
3			
<p>Materi:</p> <p>Peradaban Pulau Kreta, Peradaban pulau Kreta dengan peradaban Yunani, Sistem pemerintahan dan hukum antara polis Athena dan Sparta pada Peradaban Yunani Kuno, Perkembangan ilmu pengetahuan dan filsafat di Yunani Kuno, Faktor yang menyebabkan runtuhnya peradaban Yunani, Perkembangan kebudayaan Helenisme</p>	<p>3. Bagaimana faktor yang menyebabkan runtuhnya peradaban Yunani Kuno!</p>		

Indikator Soal: Peserta didik dapat menganalisis faktor yang menyebabkan runtuhnya peradaban Yunani Kuno	
---	--

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
3	<p>Faktor-faktor penyebab runtuhnya Yunani Kuno antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adanya rasa kecemburuan sosial antara kaum budak (pekerja) terhadap golongan kelas atas, karena golongan kelas atas menganggap dirinya tidak perlu untuk bekerja. • Ketidakrukunan antar negara kota, contohnya Athena dengan Sparta hingga membuat perang saudara (Perang Peloponesia) • Ditaklukan oleh kerajaan Macedonia yang dipimpin raja Philipus. 	25

Skor Maksimum = 25

<p>Kompetensi Inti:</p> <p>3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai</p>	<p>Sumber Buku:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sundoro, 2006. <i>Sejarah Peradaban Barat Klasik</i>. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember. ➤ I Wayan Badrika, 2006. <i>Sejarah untuk SMA Kelas X</i>. Jakarta: Penerbit Erlangga.
---	--

dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.			
<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>3.11. Menganalisis perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>4</td> </tr> </table> <p>4. Uraikan analisis anda mengenai hasil kebudayaan peradaban Yunani Kuno yang ada hingga masa kini!</p>	No. Soal	4
No. Soal			
4			
<p>Materi:</p> <p>Peradaban Pulau Kreta, Peradaban pulau Kreta dengan peradaban Yunani, Sistem pemerintahan dan hukum antara polis Athena dan Sparta pada Peradaban Yunani Kuno, Perkembangan ilmu pengetahuan dan filsafat di Yunani Kuno, Faktor yang menyebabkan runtuhnya peradaban Yunani, Perkembangan kebudayaan Helenisme</p>			
<p>Indikator Soal:</p> <p>Peserta didik dapat menganalisis mengenai hasil kebudayaan peradaban Yunani Kuno yang ada hingga masa kini!</p>			

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
4	Hasil peradaban pada masa Yunani Kuno sangatlah maju dan masih digunakan oleh peradaban masa kini.	25

	<p>Terutama adalah hasil peradaban berupa ilmu pengetahuan dan filsafat yang diciptakan oleh para filsuf Yunani. Contohnya ialah mengenai Teori Phytagoras yang digunakan dalam rumus matematika hingga saat ini. Kemudian ilmu ketatanegaraan oleh Plato dan ilmu kebijakan oleh Socrates</p>	
--	--	--

Skor maksimum = 25

Lembar Kartu Soal Siklus 3

Jenis Sekolah : SMA Negeri 5 Jember
 Mata Pelajaran : Sejarah
 Bahan Kelas/Smt : X IPS 2 / Genap
 Bentuk Tes : Uraian
 Siklus ke- : 3

<p>Kompetensi Inti:</p> <p>3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>Sumber Buku:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sundoro, 2006. <i>Sejarah Peradaban Barat Klasik</i>. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember. ➤ I Wayan Badrika, 2006. <i>Sejarah untuk SMA Kelas X</i>. Jakarta: Penerbit Erlangga. 		
<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>3.11. Menganalisis perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.</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;">1</td> </tr> </table> <p>1. Bandingkan antara pemerintahan pada zaman republik dan zaman kekaisaran pada peradaban Romawi Kuno!</p>	No. Soal	1
No. Soal			
1			
<p>Materi:</p> <p>Perkembangan sistem pemerintahan di Romawi Kuno, perkembangan IPTEK masyarakat Romawi Kuno, peninggalan</p>			

di bidang seni bangunan masyarakat Romawi Kuno, sistem kepercayaan masyarakat Romawi Kuno dan sumbangan peradapan Romawi Kuno bagi perkembangan peradapan dunia.	
Indikator Soal: Peserta didik dapat membandingkan antara pemerintahan pada zaman republik dan zaman kekaisaran pada peradaban Romawi Kuno.	

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
1	<p>Pemerintahan Republik Romawi diatur oleh adat, tradisi dan hukum. Secara garis besar, pemerintahan dijalankan bersama-sama oleh tiga pihak: dua orang konsul, senat, dan golongan Pleb.</p> <p>Pemerintahan Kekaisaran Romawi sendiri adalah periode pasca-Republik dari peradaban Romawi kuno, dicirikan dengan pemerintahan yang dipimpin oleh kaisar, dan kepemilikan wilayah kekuasaan yang luas di sekitar Laut Tengah di Eropa, Afrika, dan Asia.</p>	25

Skor maksimum = 25

<p>Kompetensi Inti:</p> <p>3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan,</p>	<p>Sumber Buku:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sundoro, 2006. <i>Sejarah Peradaban Barat Klasik</i>. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember. ➤ I Wayan Badrika, 2006. <i>Sejarah untuk SMA Kelas X</i>. Jakarta:
--	---

<p>kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>Penerbit Erlangga.</p>		
<p>Kompetensi Dasar: 3.11. Menganalisis perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1" data-bbox="847 734 1107 958"> <tr> <td data-bbox="847 734 1107 860">No. Soal</td> </tr> <tr> <td data-bbox="847 860 1107 958">2</td> </tr> </table> <p>1. Bagaimana wujud peradaban Romawi Kuno dalam bidang IPTEK!</p>	No. Soal	2
No. Soal			
2			
<p>Materi: Perkembangan sistem pemerintahan di Romawi Kuno, perkembangan IPTEK masyarakat Romawi Kuno, peninggalan di bidang seni bangunan masyarakat Romawi Kuno, sistem kepercayaan masyarakat Romawi Kuno dan sumbangan peradaban Romawi Kuno bagi perkembangan peradaban dunia.</p>			
<p>Indikator Soal: Peserta didik dapat menganalisis wujud peradaban Romawi Kuno dalam bidang IPTEK!</p>			

Pedoman Penskoran

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

2	<p>Wujud peradaban Romawi Kuno dibidang IPTEK antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan seni bangunan yang sangat kokoh seperti Colloseum Roma, dan Theater di Aries. • Pengetahuan dan teknik pembuatan jalan, jembatan, saluran air, pembuangan air di dalam kota yang masih digunakan sampai sekarang. • Pengetahuan dibidang kemiliteran, seperti munculnya istilah dalam kemiliteran seperti, legiun, divisi, pasukan kavaleri, dan lain-lain. • Dlam kehidupan hukum bangsa Romawi Kuno telah mengenal norma-norma kehidupan hukum. • Tata organisasi kemiliteran seperti persenjataan, disiplin, dan sikap setia kepada negara ditanamkan dari awal. 	25
---	--	----

Skor Maksimum = 25

<p>Kompetensi Inti:</p> <p>3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk</p>	<p>Sumber Buku:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sundoro, 2006. <i>Sejarah Peradaban Barat Klasik</i>. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember. ➤ I Wayan Badrika, 2006. <i>Sejarah untuk SMA Kelas X</i>. Jakarta: Penerbit Erlangga.
---	--

memecahkan masalah.			
<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>3.11. Menganalisis perbandingan peradapan awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.</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> <p>2. Bagaimana keadaan sosial dan ekonomi pada masa peradaban Romawi Kuno!</p>	No. Soal	3
No. Soal			
3			
<p>Materi:</p> <p>Perkembangan sistem pemerintahan di Romawi Kuno, perkembangan IPTEK masyarakat Romawi Kuno, peninggalan di bidang seni bangunan masyarakat Romawi Kuno, sistem kepercayaan masyarakat Romawi Kuno dan sumbangan peradapan Romawi Kuno bagi perkembangan peradapan dunia.</p>			
<p>Indikator Soal:</p> <p>Peserta didik dapat menganalisis keadaan sosial dan ekonomi pada masa peradaban Romawi Kuno.</p>			

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
3	Keadaan sosial masyarakat Romawi Kuno terdiri dari atas golongan masyarakat bebas dan golongan budak. Hak para budak diambil oleh majikannya, sehingga nasib budak ditangan para majikannya.. pada masa republik Romawi jumlah perbudakan sangat meningkat.	25

	<p>Untuk keadaan ekonomi masyarakat Romawi Kuno mengalami kemajuan yang sangat pesat ketika diperintah oleh Kaisar Octavianus. Perdagangan berkembang pesat dan semua pelabuhan di sekitar Laut Tengah menjadi pusat perdagangan dan pusat pelayaran. Romawi juga menjalin hubungan perdagangan dengan daerah-daerah yang berada di sekitar Laut Tengah dan bangsa Cina. Barang-barang ekspor Romawi terdiri dari barang-barang keramik, besi dan perunggu, kayu dan sejenis minuman anggur. Masyarakat Romawi juga telah mengenal uang sebagai alat tukar dalam perdagangan.</p>	
--	---	--

Skor Maksimum = 25

<p>Kompetensi Inti:</p> <p>3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>Sumber Buku:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sundoro, 2006. <i>Sejarah Peradaban Barat Klasik</i>. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember. ➤ I Wayan Badrika, 2006. <i>Sejarah untuk SMA Kelas X</i>. Jakarta: Penerbit Erlangga. 		
<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>3.11. Menganalisis perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum,</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1" data-bbox="849 1787 1109 2004"> <tr> <td data-bbox="849 1787 1109 1910">No. Soal</td> </tr> <tr> <td data-bbox="849 1910 1109 2004">4</td> </tr> </table>	No. Soal	4
No. Soal			
4			

kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.	3. Uraikan pendapat kalian hasil kebudayaan Romawi Kuno yang digunakan oleh peradaban lain termasuk Indonesia!
<p>Materi:</p> <p>Perkembangan sistem pemerintahan di Romawi Kuno, perkembangan IPTEK masyarakat Romawi Kuno, peninggalan di bidang seni bangunan masyarakat Romawi Kuno, sistem kepercayaan masyarakat Romawi Kuno dan sumbangan peradaban Romawi Kuno bagi perkembangan peradaban dunia.</p>	
<p>Indikator Soal:</p> <p>Peserta didik dapat menganalisis kebudayaan Romawi Kuno yang digunakan oleh peradaban lain termasuk Indonesia!</p>	

Pedoman Penskoran

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
4	<p>Berbagai hasil kebudayaan yang ditinggalkan oleh peradaban Romawi Kuno untuk peradaban lainnya diseluruh dunia termasuk di Indonesia. Kebudayaan Romawi Kuno yang digunakan di seluruh dunia yakni adalah istilah-istilah dalam kemiliteran seperti legiun, divisi, pasukan kavaleri, dan lain-lain.</p> <p>Adapula yang lainnya adalah penyebutan planet-planet yang mengitari matahari yang diadopsi dari nama dewa-dewa Romawi Kuno seperti, Mercurius, Venus, Mars, Yupiter, dan lain-lain.</p>	25

Skor Maksimum = 25

Lampiran J. Hasil Belajar Peserta Didik (Aspek Kognitif) Per Siklus

J.1. Hasil Tes Siklus 1 Peserta Didik Kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2016/2017

KKM: 70

No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Ach. Danial Kholili	L	62		✓
2	Adelia Devi Lutfiana Sari	P	75	✓	
3	Adithia Djulian Risqi A.	L	60		✓
4	Andi Yusuf	L	73	✓	
5	Athalla Verdiansyah P.	L	65		✓
6	Aura Juliana Putri	P	73	✓	
7	Bryan Yuwanda Lenggana	L	80	✓	
8	Dina Wardatul Jannah	P	70	✓	
9	Diva Dwi Alfarizi	L	68		✓
10	Efdon Dwy Candra	L	76	✓	
11	Eko Priyayuda	L	74	✓	
12	Guyuf Faizal	L	66		✓
13	Harimas Widodo	L	65		✓
14	Iansyah Rahmadhan L.	L	65		✓
15	Ilham Widyamukti	L	64		✓
16	Indah Agustin	P	71	✓	
17	M. Dani Cipta Nurrovik	L	70	✓	
18	Mahendra Rivian Pratama	L	60		✓
19	Maurent Pangrangu W.	P	62		✓
20	Mutiara Yunanda D.	P	70	✓	
21	Nagata Reza Kadhafi	L	70	✓	
22	Nia Ayu Riska Wati	P	57		✓
23	Prameswari Sulistyowaty	P	72	✓	

24	Rahardian Rizki F.	L	74	✓	
25	Riski Priadana	L	50		✓
26	Rona Ardliana Faizal	P	70	✓	
27	Sandi Aditya Ariyadi	L	63		✓
28	Moh. Fiqi Ramadhan	L	67		✓
29	Vico Irgian Pangestu	L	61		✓
30	Viola Dwi Andita	P	70	✓	
31	Yudha Ari Anasta	L	74	✓	
Jumlah			2097	16	15
Rata-rata			67,65		

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai rata-rata kelas} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \\
 &= \frac{2097}{31} \\
 &= 67,65
 \end{aligned}$$

Ketuntasan klasikal :

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\% \\
 &= \frac{16}{31} \times 100\% \\
 &= 51,61 \%
 \end{aligned}$$

J.2. Hasil Tes Siklus 2 Peserta Didik Kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2016/2017

KKM: 70

No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Ach. Danial Kholili	L	65		✓
2	Adelia Devi Lutfiana Sari	P	77	✓	
3	Adithia Djulian Risqi A.	L	71	✓	
4	Andi Yusuf	L	80	✓	
5	Athalla Verdiansyah P.	L	67		✓
6	Aura Juliana Putri	P	79	✓	
7	Bryan Yuwanda Lenggana	L	86	✓	
8	Dina Wardatul Jannah	P	77	✓	
9	Diva Dwi Alfarizi	L	70	✓	
10	Efdon Dwy Candra	L	75	✓	
11	Eko Priyayuda	L	74	✓	
12	Guyuf Faizal	L	68		✓
13	Harimas Widodo	L	68		✓
14	Iansyah Rahmadhan L.	L	74	✓	
15	Ilham Widyamukti	L	78	✓	
16	Indah Agustin	P	80	✓	
17	M. Dani Cipta Nurrovik	L	73	✓	
18	Mahendra Rivian Pratama	L	63		✓
19	Maurent Pangrangu W.	P	69		✓
20	Mutiara Yunanda D.	P	71	✓	
21	Nagata Reza Kadhafi	L	78	✓	
22	Nia Ayu Riska Wati	P	65		✓
23	Prameswari Sulistyowaty	P	83	✓	
24	Rahardian Rizki F.	L	83	✓	

25	Riski Priadana	L	61		✓
26	Rona Ardliana Faizal	P	78	✓	
27	Sandi Aditya Ariyadi	L	70	✓	
28	Moh. Fiqi Ramadhan	L	80	✓	
29	Vico Irgian Pangestu	L	65		✓
30	Viola Dwi Andita	P	72	✓	
31	Yudha Ari Anasta	L	81	✓	
Jumlah			2281	22	9
Rata-rata			73,58		

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata kelas} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \\ &= \frac{2281}{31} \\ &= 73,58 \end{aligned}$$

Ketuntasan klasikal :

$$\begin{aligned} \text{Persentase ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\% \\ &= \frac{22}{31} \times 100\% \\ &= 70,97\% \end{aligned}$$

J.3. Hasil Tes Siklus 3 Peserta Didik Kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2016/2017

KKM: 70

No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Ach. Danial Kholili	L	68		✓
2	Adelia Devi Lutfiana Sari	P	75	✓	
3	Adithia Djulian Risqi A.	L	82	✓	
4	Andi Yusuf	L	81	✓	
5	Athalla Verdiansyah P.	L	68		✓
6	Aura Juliana Putri	P	80	✓	
7	Bryan Yuwanda Lenggana	L	83	✓	
8	Dina Wardatul Jannah	P	80	✓	
9	Diva Dwi Alfarizi	L	73	✓	
10	Efdon Dwy Candra	L	81	✓	
11	Eko Priyayuda	L	77	✓	
12	Guyuf Faizal	L	72	✓	
13	Harimas Widodo	L	81	✓	
14	Iansyah Rahmadhan L.	L	74	✓	
15	Ilham Widyamukti	L	85	✓	
16	Indah Agustin	P	90	✓	
17	M. Dani Cipta Nurrovik	L	71	✓	
18	Mahendra Rivian Pratama	L	64		✓
19	Maurent Pangrangu W.	P	78	✓	
20	Mutiara Yunanda D.	P	75	✓	
21	Nagata Reza Kadhafi	L	90	✓	
22	Nia Ayu Riska Wati	P	66		✓
23	Prameswari Sulistyowaty	P	82	✓	
24	Rahardian Rizki F.	L	74	✓	

25	Riski Priadana	L	67	✓	
26	Rona Ardliana Faizal	P	80	✓	
27	Sandi Aditya Ariyadi	L	76	✓	
28	Moh. Fiqi Ramadhan	L	72	✓	
29	Vico Irgian Pangestu	L	66	✓	
30	Viola Dwi Andita	P	75	✓	
31	Yudha Ari Anasta	L	90	✓	
Jumlah			2376	25	6
Rata-rata			76,65		

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata kelas} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \\ &= \frac{2376}{31} \\ &= 76,65 \end{aligned}$$

Ketuntasan klasikal :

$$\begin{aligned} \text{Persentase ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\% \\ &= \frac{25}{31} \times 100\% \\ &= 80,64 \% \end{aligned}$$

Lampiran K. Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran

K.1. Lampiran Lembar 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 memberikan motivasi dan apersepsi untuk mengingat pembelajaran minggu lalu	✓	
3	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran	✓	
4	Pendidik memberikan pertanyaan untuk menggali pemahaman peserta didik	✓	
5	Pendidik menjelaskan materi yang terkait tugas proyek yang diberikan	✓	
6	Pendidik menentukan tema tugas proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik secara berkelompok	✓	
7	Pendidik menjelaskan aturan main dalam tugas proyek dan memberikan batas pengerjaannya	✓	
8	Pendidik membimbing peserta didik membentuk beberapa kelompok untuk memecahkan masalah terkait materi yang disampaikan pendidik		✓
9	Pendidik membimbing peserta didik dalam memecahkan dan menemukan konsep tentang tugas proyek tersebut		✓
10	Pendidik membimbing peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi langkah awal pemecahan masalah dan perencanaan pembuatan proyek		✓
11	Pendidik bersama peserta didik mengungkap pengalaman dalam proses perencanaan hingga penyelesaian tugas proyek		✓

Jember, 2017

Observer

K.2. Lampiran Lembar Obsevasi 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 memberikan motivasi dan apersepsi untuk mengingat pembelajaran minggu lalu	✓	
3	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran	✓	
4	Pendidik memberikan pertanyaan untuk menggali pemahaman peserta didik	✓	
5	Pendidik menjelaskan materi yang terkait tugas proyek yang diberikan	✓	
6	Pendidik menentukan tema tugas proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik secara berkelompok	✓	
7	Pendidik menjelaskan aturan main dalam tugas proyek dan memberikan batas pengerjaannya	✓	
8	Pendidik membimbing peserta didik membentuk beberapa kelompok untuk memecahkan masalah terkait materi yang disampaikan pendidik	✓	
9	Pendidik membimbing peserta didik dalam memecahkan dan menemukan konsep tentang tugas proyek tersebut		✓
10	Pendidik membimbing peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi langkah awal pemecahan masalah dan perencanaan pembuatan proyek		✓
11	Pendidik bersama peserta didik mengungkap pengalaman dalam proses perencaan hingga penyelesaian tugas proyek	✓	

Jember, 2017

Observer

K.3. Lampiran Lembar Obsevasi 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 memberikan motivasi dan apersepsi untuk mengingat pembelajaran minggu lalu	✓	
3	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran	✓	
4	Pendidik memberikan pertanyaan untuk menggali pemahaman peserta didik	✓	
5	Pendidik menjelaskan materi yang terkait tugas proyek yang diberikan	✓	
6	Pendidik menentukan tema tugas proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik secara berkelompok	✓	
7	Pendidik menjelaskan aturan main dalam tugas proyek dan memberikan batas pengerjaannya	✓	
8	Pendidik membimbing peserta didik membentuk beberapa kelompok untuk memecahkan masalah terkait materi yang disampaikan pendidik	✓	
9	Pendidik membimbing peserta didik dalam memecahkan dan menemukan konsep tentang tugas proyek tersebut	✓	
10	Pendidik membimbing peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi lagkah awal pemecahan masalah dan perencanaan pembuatan proyek	✓	
11	Pendidik bersama peserta didik mengungkap pengalaman dalam proses perencana hingga penyelesaian tugas proyek	✓	

Jember, 2017

Observer

L. Lampiran Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kritis (Penilaian Proses) Peserta Didik

L.1 Lembar Observasi untuk Kemampuan Berpikir Kritis Siklus 1

**LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS (Penilaian Proses)
PESERTA DIDIK KELAS X IPS 2 SMA NEGERI 5 JEMBER
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Tema : Peradaban Awal Lembah Sungai Nil

Tanggal : 29 April 2017

Siklus ke- : 1

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator penilaian produk																				Σ Skor setiap peserta didik	Skor setiap peserta didik (%)					
		A				Skor	B				Skor	C				Skor	D				Skor			E				Skor
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4				1	2	3	4	
1	Ach. Danial Kholili			√		3			√		3		√			2			√		3			√		3	14	70
2	Adelia Devi L. S.			√		3			√		3				√	4				√	4				√	4	18	90
3	Adithia D. R. A.			√		3		√			2		√			2			√		3			√		3	13	65
4	Andi Yusuf			√		3		√			2		√			2		√			2		√			2	11	55
5	Athalla V. P.			√		3				√	4			√		3			√		4				√	4	17	85
6	Aura Juliana Putri	√				1	√				1	√				1	√				1		√			2	6	30
7	Bryan Yuwanda L.				√	4			√		3				√	4			√		3				√	4	18	90
8	Dina Wardatul J.			√		3			√		3			√		3		√			2			√		3	14	70
9	Diva Dwi Alfarizi	√				1	√				1	√				1	√				1		√			2	6	30
10	Efdon Dwy Candra				√	4			√		3		√			2			√		3				√	4	16	80
11	Eko Priyayuda		√			2			√		3			√		3		√			2			√		3	13	65

12	Guyuf Faizal		√		3	√		2	√		3	√		2	√		3	13	65
13	Harimas Widodo	√			1	√		1	√		1	√		1	√		2	7	35
14	Iansyah R. L.		√		3	√		3	√		3	√		3	√		3	15	75
15	Ilham Widyamukti		√		3		√	4	√		3	√		2	√		3	15	75
16	Indah Agustin		√		3	√		3	√		2	√		3	√		3	14	70
17	M. Dani Cipta N.		√		3	√		3	√		3	√		2	√		3	14	70
18	Mahendra Rivian P.		√		3	√		2	√		2	√		3	√		4	14	70
19	Maurent P. W.			√	4	√		3	√		3	√		3	√		4	16	80
20	Mutiara Yunanda D.			√	4	√		3	√		3	√		3	√		4	17	85
21	Nagata Reza K.			√	4	√		3	√		3	√		3	√		4	17	85
22	Nia Ayu Riska Wati		√		3	√		3	√		3	√		3	√		3	15	75
23	Prameswari S.	√			1	√		1	√		1	√		1	√		2	6	30
24	Rahardian Rizki F.			√	4	√		3	√		3	√		4	√		4	18	90
25	Riski Priadana	√			1	√		1	√		1	√		1	√		2	6	30
26	Rona Ardlia F.		√		3	√		3	√		4	√		3	√		3	16	80
27	Sandi Aditya A.	√			1	√		1	√		1	√		1	√		2	6	30
28	Moh. Fiqi Ramadhan			√	4	√		3	√		4	√		3	√		4	18	90
29	Vico Irgian Pangestu		√		3	√		2	√		2	√		2	√		3	12	60
30	Viola Dwi Andita		√		3	√		3	√		3	√		2	√		3	14	70
31	Yudha Ari Anasta	√			2	√		2	√		2	√		2	√		2	10	50
Σ Skor masing-masing aspek		86			77			77			75			95			409		
Σ Skor Akhir (%)		69,35			62,10			62,10			60,48			76,61			65,97		

*Adaptasi dari Ennis (1985)

Keterangan Indikator Kemampuan Berpikir Kritis antara lain:

- A. Memfokuskan Pertanyaan : Mengidentifikasi kriteria untuk mempertimbangkan kemungkinan jawaban
- B. Mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) suatu sumber : Memberikan alasan atas jawaban yang diberikan
- C. Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi : Mengemukakan kesimpulan dari hipotesis-hipotesis
- D. Mendefinisikan istilah, mempertimbangkan suatu definisi: Memberikan penjelasan lanjutan
- E. Berinteraksi dengan Orang Lain : Mempresentasikan materi dan jawaban dengan sistematis

Rentang:

A = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

D = Kurang Baik

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

$$SA = \frac{409}{620} \times 100 \%$$

$$SA = 65,97\%$$

Keterangan:

SA = Skor akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Berdasarkan hasil analisis data siklus 1 peserta didik kelas X IPS 2 termasuk dalam kriteria cukup baik dalam berpikir kritis. Kriteria kemampuan berpikir kritis adalah :

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

Sumber: Kemendikbud (2014: 93)

Jumlah Persentase Kemampuan Berpikir Kritis Belajar Peserta Didik Siklus 1

1. Indikator Memfokuskan Pertanyaan = 69,35%

Skor 1 = 6 peserta didik

Skor 2 = 2 peserta didik

Skor 3 = 16 peserta didik

Skor 4 = 7 peserta didik

2. Indikator Mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) suatu sumber = 62,10%

Skor 1 = 6 peserta didik

Skor 2 = 6 peserta didik

Skor 3 = 17 peserta didik

Skor 4 = 2 peserta didik

3. Indikator Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi = 62,10%

Skor 1 = 6 peserta didik

Skor 2 = 8 peserta didik

Skor 3 = 13 peserta didik

Skor 4 = 4 peserta didik

4. Indikator Mendefinisikan istilah, mempertimbangkan suatu definisi = 60,48%

Skor 1 = 6 peserta didik

Skor 2 = 9 peserta didik

Skor 3 = 13 peserta didik

Skor 4 = 3 peserta didik

5. Indikator Berinteraksi dengan Orang Lain = 76,61%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 8 peserta didik

Skor 3 = 13 peserta didik

Skor 4 = 10 peserta didik

L.2 Lembar Observasi untuk Kemampuan Berpikir Kritis Siklus 2

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS (Penilaian Proses)
PESERTA DIDIK KELAS X IPS 2 SMA NEGERI 5 JEMBER
TAHUN AJARAN 2016/2017

Tema : Peradaban Yunani Kuno
Tanggal : 6 Mei 2017
Siklus ke- : 2

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator penilaian produk																				Σ Skor setiap peserta didik	Skor setiap peserta didik (%)					
		A					B					C					D							E				
		1	2	3	4	Skor	1	2	3	4	Skor	1	2	3	4	Skor	1	2	3	4	Skor			1	2	3	4	Skor
1	Ach. Danial Kholili			√		3		√			2			√		3			√		3			√		3	14	70
2	Adelia Devi L. S.			√		3			√		3				√	4				√	4				√	4	18	90
3	Adithia D. R. A.			√		3			√		3			√		3		√			2			√		3	14	70
4	Andi Yusuf			√		3			√		3			√		3		√			2		√			2	13	65
5	Athalla V. P.			√		3			√		3			√		3				√	4				√	4	17	85
6	Aura Juliana Putri			√		3		√			2			√		3		√			2		√			2	12	60
7	Bryan Yuwanda L.				√	4			√		3				√	4				√	4				√	4	19	95
8	Dina Wardatul J.				√	4			√		3			√		3			√		3			√		3	16	80
9	Diva Dwi Alfarizi			√		3			√		3		√			2			√		3			√		3	14	70
10	Efdon Dwy Candra			√		3			√		3				√	4				√	4				√	4	18	90
11	Eko Priyayuda			√		3		√			2		√			2			√		3			√		3	13	65

12	Guyuf Faizal		√		3		√		3		√		3		√		2		√		3	14	70	
13	Harimas Widodo	√			1	√			1	√			1	√			1		√		3	7	35	
14	Iansyah R. L.		√		3		√		3		√		3		√		2		√		3	14	70	
15	Ilham Widyamukti		√		3			√	4		√		3			√	3		√		3	16	80	
16	Indah Agustin		√		3		√		3		√		3			√	3		√		3	15	75	
17	M. Dani Cipta N.		√		3		√		3		√		3			√	3		√		3	15	75	
18	Mahendra Rivan P.		√		3		√		3		√		3			√	3			√	4	16	80	
19	Maurent P. W.		√		3		√		3			√	4			√	3			√	4	17	85	
20	Mutiara Yunanda D.		√		3			√	4		√		3				√	4			√	4	18	90
21	Nagata Reza K.			√	4		√		3			√	4			√	3			√	4	18	90	
22	Nia Ayu Riska Wati		√		3		√		3			√	4			√	3		√		3	16	80	
23	Prameswari S.		√		2		√		2		√		2			√	2		√		3	11	55	
24	Rahardian Rizki F.			√	4		√		3		√		3				√	4			√	4	18	90
25	Riski Priadana	√			1	√			1	√			1	√			1		√		3	7	35	
26	Rona Ardlia F.		√		3		√		3			√	4			√	3			√	4	17	85	
27	Sandi Aditya A.		√		3		√		2		√		3			√	3		√		3	14	70	
28	Moh. Fiqi Ramadhan			√	4			√	4			√	4			√	3			√	4	19	95	
29	Vico Irgian Pangestu		√		3		√		2		√		2			√	3		√		3	13	65	
30	Viola Dwi Andita		√		3		√		3		√		3			√	3		√		3	15	75	
31	Yudha Ari Anasta		√		3		√		2		√		2			√	2		√		3	12	60	
Σ Skor masing-masing aspek		93			85			92			88			102			460							
Σ Skor Akhir (%)		75			68,55			74,19			70,97			82,26			74,19							

*Adaptasi dari Ennis (1985)

Keterangan Indikator Kemampuan Berpikir Kritis antara lain:

- A. Memfokuskan Pertanyaan : Mengidentifikasi kriteria untuk mempertimbangkan kemungkinan jawaban
- B. Mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) suatu sumber : Memberikan alasan atas jawaban yang diberikan
- C. Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi : Mengemukakan kesimpulan dari hipotesis-hipotesis
- D. Mendefinisikan istilah, mempertimbangkan suatu definisi: Memberikan penjelasan lanjutan
- E. Berinteraksi dengan Orang Lain : Mempresentasikan materi dan jawaban dengan sistematis

Rentang:

A = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

D = Kurang Baik

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

$$SA = \frac{460}{620} \times 100 \%$$

$$SA = 74,19\%$$

Keterangan:

SA = Skor akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Berdasarkan hasil analisis data siklus 2 peserta didik kelas X IPS 2 termasuk dalam kriteria baik dalam berpikir kritis. Kriteria kemampuan berpikir kritis adalah :

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

Sumber: Kemendikbud (2014: 93)

Jumlah Persentase Kemampuan Berpikir Kritis Belajar Peserta Didik Siklus 2

1. Indikator Memfokuskan Pertanyaan = 75%

Skor 1 = 2 peserta didik

Skor 2 = 1 peserta didik

Skor 3 = 23 peserta didik

Skor 4 = 5 peserta didik

2. Indikator Mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) suatu sumber = 68,55%

Skor 1 = 2 peserta didik

Skor 2 = 7 peserta didik

Skor 3 = 19 peserta didik

Skor 4 = 3 peserta didik

3. Indikator Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi = 74,19%

Skor 1 = 2 peserta didik

Skor 2 = 5 peserta didik

Skor 3 = 16 peserta didik

Skor 4 = 8 peserta didik

4. Indikator Mendefinisikan Istilah, mempertimbangkan suatu definisi = 70,97%

Skor 1 = 2 peserta didik

Skor 2 = 7 peserta didik

Skor 3 = 16 peserta didik

Skor 4 = 6 peserta didik

5. Indikator Berinteraksi dengan Orang Lain = 82,26%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 2 peserta didik

Skor 3 = 18 peserta didik

Skor 4 = 11 peserta didik

L.3 Lembar Observasi untuk Kemampuan Berpikir Kritis Siklus 3

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS (Penilaian Proses)
PESERTA DIDIK KELAS X IPS 2 SMA NEGERI 5 JEMBER
TAHUN AJARAN 2016/2017

Tema : Peradaban Romawi Kuno
Tanggal : 6 Mei 2017
Siklus ke- : 3

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator penilaian produk																				Σ Skor setiap peserta didik	Skor setiap peserta didik (%)					
		A				Skor	B				Skor	C				Skor	D				Skor			E				Skor
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4				1	2	3	4	
1	Ach. Danial Kholili			√		3			√		3			√		3			√		3				√	4	17	80
2	Adelia Devi L. S.				√	4			√		3				√	4				√	4				√	4	19	95
3	Adithia D. R. A.				√	4			√		3			√		3			√		3			√		3	16	80
4	Andi Yusuf			√		3				√	4			√		3		√			2		√			2	14	70
5	Athalla V. P.			√		3			√		3			√		3				√	4			√		3	16	80
6	Aura Juliana Putri			√		3			√		3				√	4		√			2				√	4	16	80
7	Bryan Yuwanda L.				√	4			√		3				√	4			√		3			√		3	17	85
8	Dina Wardatul J.			√		3				√	4			√		3			√		3			√		3	16	80
9	Diva Dwi Alfarizi			√		3			√		3			√		3			√		3			√		3	15	75
10	Efdon Dwy Candra				√	4			√		3			√		3				√	4				√	4	18	90
11	Eko Priyayuda				√	4			√		3			√		3		√			2			√		3	15	75

12	Guyuf Faizal		√		3		√		3		√		3		√		2		√		3	14	70
13	Harimas Widodo		√		3		√		2		√		2		√		2		√		3	14	70
14	Iansyah R. L.		√		3			√	3			√	4			√	3		√		3	16	80
15	Ilham Widyamukti		√		3		√		3		√		3		√		3		√		3	15	75
16	Indah Agustin		√		3		√		3		√		3		√		3			√	4	16	80
17	M. Dani Cipta N.			√	4		√		3		√		3		√		3			√	4	17	85
18	Mahendra Rivian P.		√		3		√		3		√		3			√	4			√	4	17	85
19	Maurent P. W.			√	4			√	4		√		3			√	3			√	4	18	90
20	Mutiara Yunanda D.			√	4			√	4		√		3			√	4			√	4	19	95
21	Nagata Reza K.		√		3		√		3		√		2			√	3			√	4	15	75
22	Nia Ayu Riska Wati		√		3		√		3		√		3		√		2			√	3	14	70
23	Prameswari S.			√	4		√		3		√		3		√		2			√	3	15	75
24	Rahardian Rizki F.			√	4			√	4		√		3			√	4			√	4	19	95
25	Riski Priadana		√		2		√		2		√		2			√	3			√	3	12	60
26	Rona Ardliana F.		√		2			√	3		√		2			√	3			√	3	13	65
27	Sandi Aditya A.		√		3		√		3		√		3		√		3			√	3	15	75
28	Moh. Fiqi Ramadhan			√	4			√	4		√		3			√	3			√	4	19	90
29	Vico Irgian Pangestu		√		3		√		3		√		3			√	3			√	3	15	75
30	Viola Dwi Andita		√		3		√		3		√		3		√		2			√	3	14	70
31	Yudha Ari Anasta		√		3		√		2		√		2		√		2			√	3	12	60
Σ Skor masing-masing aspek				102				96				92				90				104		488	
Σ Skor Akhir (%)				82,26				77,42				74,19				72,58				83,87		78,71	

*Adaptasi dari Ennis (1985)

Keterangan Indikator Kemampuan Berpikir Kritis antara lain:

- A. Memfokuskan Pertanyaan : Mengidentifikasi kriteria untuk mempertimbangkan kemungkinan jawaban
- B. Mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) suatu sumber : Memberikan alasan atas jawaban yang diberikan
- C. Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi : Mengemukakan kesimpulan dari hipotesis-hipotesis
- D. Mendefinisikan istilah, mempertimbangkan suatu definisi: Memberikan penjelasan lanjutan
- E. Berinteraksi dengan Orang Lain : Mempresentasikan materi dan jawaban dengan sistematis

Rentang:

A = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

D = Kurang Baik

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

$$SA = \frac{488}{620} \times 100 \%$$

$$SA = 78,71\%$$

Keterangan:

SA = Skor akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Berdasarkan hasil analisis data siklus 3 peserta didik kelas X IPS 2 termasuk dalam kriteria baik dalam berpikir kritis. Kriteria kemampuan berpikir kritis adalah :

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

Sumber: Kemendikbud (2014: 93)

Jumlah Persentase Kemampuan Berpikir Kritis Belajar Peserta Didik Siklus 3

1. Indikator Memfokuskan Pertanyaan = 82,26%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 2 peserta didik

Skor 3 = 18 peserta didik

Skor 4 = 11 peserta didik

2. Indikator Mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) suatu sumber = 77,42%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 3 peserta didik

Skor 3 = 22 peserta didik

Skor 4 = 6 peserta didik

3. Indikator Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi = 74,19%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 5 peserta didik

Skor 3 = 22 peserta didik

Skor 4 = 4 peserta didik

4. Indikator Mendefinisikan Istilah, mempertimbangkan suatu definisi = 72,58%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 9 peserta didik

Skor 3 = 16 peserta didik

Skor 4 = 6 peserta didik

5. Indikator Berinteraksi dengan Orang Lain = 83,87%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 1 peserta didik

Skor 3 = 18 peserta didik

Skor 4 = 12 peserta didik

M. Lampiran Rubrik Penilaian Aspek Psikomotorik (Penilaian Proyek) Peserta Didik
M.1 Lembar Observasi untuk Penilaian Aspek Psikomotorik Siklus 1

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (PENILAIAN PROYEK)
PESERTA DIDIK KELAS X IPS 2 SMA NEGERI 5 JEMBER
TAHUN AJARAN 2016/2017

Tema : Peradaban Awal Lembah Sungai Nil
Tanggal : 29 April 2017
Siklus ke- : 1

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator penilaian produk																				Σ Skor setiap peserta didik	Skor setiap peserta didik (%)					
		A				Skor	B				Skor	C				Skor	D				Skor			E				Skor
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4				1	2	3	4	
1	Ach. Danial Kholili		√			2			√		3			√		3	√				1			√		3	12	60
2	Adelia Devi L. S.			√		3		√			2		√			2			√		3		√			2	12	60
3	Adithia D. R. A.			√		3			√		3			√		3			√		3		√			2	14	70
4	Andi Yusuf		√			2			√		3			√		3	√				1			√		3	12	60
5	Athalla V. P.		√			2			√		3			√		3	√				1		√			2	11	55
6	Aura Juliana Putri		√			2			√		3			√		3	√				1			√		3	12	60
7	Bryan Yuwanda L.			√		3			√		3		√			2		√			2	√				1	11	55
8	Dina Wardatul J.			√		3			√		3		√			2		√			2	√				1	11	55
9	Diva Dwi Alfarizi			√		3		√			2		√			2			√		3		√			2	12	60
10	Efdon Dwy Candra			√		3		√			2		√			2			√		3		√			2	12	60
11	Eko Priyayuda			√		3		√			2		√			2			√		3		√			2	12	60

12	Guyuf Faizal		√		3		√		3		√		2		√		2	√			1	11	55
13	Harimas Widodo		√		3		√		3		√		3		√		3		√		2	14	70
14	Iansyah R. L.		√		2		√		3		√		3	√			1		√		2	11	55
15	Ilham Widyamukti		√		2		√		3		√		3	√			1		√		2	11	55
16	Indah Agustin		√		3		√		3		√		2		√		2	√			1	11	55
17	M. Dani Cipta N.		√		2		√		3		√		3	√			1			√	3	12	60
18	Mahendra Rivan P.		√		3		√		2		√		2			√	3		√		2	12	60
19	Maurent P. W.		√		3		√		3		√		3			√	3		√		2	14	70
20	Mutiara Yunanda D.		√		2		√		3		√		3	√			1			√	3	12	60
21	Nagata Reza K.		√		2		√		3		√		3	√			1		√		2	11	55
22	Nia Ayu Riska Wati		√		3		√		3		√		3			√	3		√		2	14	70
23	Prameswari S.		√		3		√		2		√		2			√	3		√		2	12	60
24	Rahardian Rizki F.		√		2		√		3		√		3	√			1		√		2	11	55
25	Riski Priadana		√		2	√			1		√		2	√			1		√		2	8	40
26	Rona Ardlia F.		√		3		√		3		√		2		√		2	√			1	11	55
27	Sandi Aditya A.		√		2	√			1		√		2	√			1		√		2	8	40
28	Moh. Fiqi Ramadhan		√		2	√			1		√		2	√			1		√		2	8	40
29	Vico Irgian Pangestu		√		2	√			1		√		2	√			1		√		2	8	40
30	Viola Dwi Andita		√		3		√		3		√		3			√	3		√		2	14	70
31	Yudha Ari Anasta		√		2	√			1		√		2	√			1		√		2	8	40
Σ Skor masing-masing aspek					78				77				77				58				62		352
Σ Skor Akhir (%)					62,90%				62,10%				62,10%				46,77%				50%		56,77%

*Adaptasi dari Hidayah (2015)

Keterangan Indikator Penilaian Produk (Psikomotorik)

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

Rentang:

A = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

D = Kurang Baik

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

$$SA = \frac{352}{620} \times 100 \%$$

$$SA = 56,77\%$$

Keterangan:

SA = Skor akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Berdasarkan hasil analisis data siklus 1 peserta didik kelas X IPS 2 termasuk dalam kriteria kurang baik. Kriteria penilaian aspek psikomotorik adalah :

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

Sumber: Kemendikbud (2014: 93)

Jumlah Persentase Penilaian Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik
Siklus 1

1. Indikator Sistematika Penulisan = 62,90%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 15 peserta didik

Skor 3 = 16 peserta didik

Skor 4 = 0 peserta didik

2. Indikator Kelengkapan Materi = 62,10%

Skor 1 = 5 peserta didik

Skor 2 = 6 peserta didik

Skor 3 = 20 peserta didik

Skor 4 = 0 peserta didik

3. Indikator Pengembangan Gagasan Pokok = 62,10%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 16 peserta didik

Skor 3 = 15 peserta didik

Skor 4 = 0 peserta didik

4. Indikator Penggunaan Sumber dan Keakuratan Sumber = 46,77%

Skor 1 = 15 peserta didik

Skor 2 = 5 peserta didik

Skor 3 = 11 peserta didik

Skor 4 = 0 peserta didik

5. Indikator Penarikan Kesimpulan = 50%

Skor 1 = 5 peserta didik

Skor 2 = 21 peserta didik

Skor 3 = 5 peserta didik

Skor 4 = 0 peserta didik

M.2 Lembar Observasi untuk Penilaian Aspek Psikomotorik Siklus 2

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (PENILAIAN PROYEK)
PESERTA DIDIK KELAS X IPS 2 SMA NEGERI 5 JEMBER
TAHUN AJARAN 2016/2017

Tema : Peradaban Yunani Kuno
Tanggal : 6 Mei 2017
Siklus ke- : 2

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator penilaian produk																				Σ Skor setiap peserta didik	Skor setiap peserta didik (%)										
		A					Skor	B					Skor	C					Skor	D					Skor	E					Skor		
		1	2	3	4	1		2	3	4	1	2		3	4	1	2	3		4	1			2		3	4						
1	Ach. Danial Kholili				√	4				√	4				√	4				√	3				√	3	18	90					
2	Adelia Devi L. S.			√		3			√		3			√		3				√	4		√			2	15	75					
3	Adithia D. R. A.		√			2			√		3			√		3		√			2			√		3	13	65					
4	Andi Yusuf				√	4			√		4			√		4			√		3			√		3	18	90					
5	Athalla V. P.			√		3			√		4			√		4		√			2		√			2	15	75					
6	Aura Juliana Putri				√	4			√		4			√		4			√		3			√		3	18	90					
7	Bryan Yuwanda L.				√	4			√		4			√		3		√			2	√				1	14	70					
8	Dina Wardatul J.				√	4			√		4			√		3		√			2	√				1	14	70					
9	Diva Dwi Alfarizi			√		3			√		3			√		3				√	4		√			2	15	75					
10	Efdon Dwy Candra			√		3			√		3			√		3				√	4		√			2	15	75					
11	Eko Priyayuda			√		3			√		3			√		3				√	4		√			2	15	75					

12	Guyuf Faizal		√	4		√	4		√	3		√	2	√			1	14	70
13	Harimas Widodo	√		2		√	3		√	3		√	2		√		3	13	65
14	Iansyah R. L.		√	3		√	4		√	4		√	2		√		2	15	75
15	Ilham Widyamukti		√	3		√	4		√	4		√	2		√		2	15	75
16	Indah Agustin		√	4		√	4		√	3		√	2	√			1	14	70
17	M. Dani Cipta N.		√	4		√	4		√	4		√	3		√		3	18	90
18	Mahendra Rivian P.		√	3		√	3		√	3		√	4		√		2	15	75
19	Maurent P. W.	√		2		√	3		√	3		√	2		√		3	13	65
20	Mutiara Yunanda D.		√	4		√	4		√	4		√	3		√		3	18	90
21	Nagata Reza K.		√	3		√	4		√	4		√	2		√		2	15	75
22	Nia Ayu Riska Wati	√		2		√	3		√	3		√	2		√		3	13	65
23	Prameswari S.		√	3		√	3		√	3		√	4		√		2	15	75
24	Rahardian Rizki F.		√	3		√	4		√	4		√	2		√		2	15	75
25	Riski Priadana		√	3	√		2	√		2	√		1		√		2	10	50
26	Rona Ardliana F.		√	4		√	4		√	3		√	2	√			1	14	70
27	Sandi Aditya A.		√	3	√		2	√		2	√		1		√		2	10	50
28	Moh. Fiqi Ramadhan		√	3	√		2	√		2	√		1		√		2	10	50
29	Vico Irgian Pangestu		√	3	√		2	√		2	√		1		√		2	10	50
30	Viola Dwi Andita	√		2		√	3		√	3		√	2		√		3	13	65
31	Yudha Ari Anasta		√	3	√		2	√		2	√		1		√		2	10	50
Σ Skor masing-masing aspek		98		103		98		74		67		440							
Σ Skor Akhir (%)		79,03%		83,06%		79,03%		59,68%		54,03%		70,97%							

*Adaptasi dari Hidayah (2015)

Keterangan Indikator Penilaian Produk (Psikomotorik)

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

Rentang:

A = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

D = Kurang Baik

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

$$SA = \frac{440}{620} \times 100\%$$

$$SA = 70,97\%$$

Keterangan:

SA = Skor akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Berdasarkan hasil analisis data siklus 2 peserta didik kelas X IPS 2 termasuk dalam kriteria baik. Kriteria penilaian aspek psikomotorik adalah :

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

Sumber: Kemendikbud (2014: 93)

Jumlah Persentase Penilaian Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik
Siklus 2

1. Indikator Sistematika Penulisan = 79,03%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 5 peserta didik

Skor 3 = 16 peserta didik

Skor 4 = 10 peserta didik

2. Indikator Kelengkapan Materi = 83,06%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 5 peserta didik

Skor 3 = 11 peserta didik

Skor 4 = 15 peserta didik

3. Indikator Pengembangan Gagasan Pokok = 79,03%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 5 peserta didik

Skor 3 = 16 peserta didik

Skor 4 = 10 peserta didik

4. Indikator Penggunaan Sumber dan Keakuratan Sumber = 59,68%

Skor 1 = 5 peserta didik

Skor 2 = 15 peserta didik

Skor 3 = 5 peserta didik

Skor 4 = 6 peserta didik

5. Indikator Penarikan Kesimpulan = 54,03%

Skor 1 = 5 peserta didik

Skor 2 = 21 peserta didik

Skor 3 = 5 peserta didik

Skor 4 = 0 peserta didik

M.3 Lembar Observasi untuk Penilaian Aspek Psikomotorik Siklus 3

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (PENILAIAN PROYEK)
PESERTA DIDIK KELAS X IPS 2 SMA NEGERI 5 JEMBER
TAHUN AJARAN 2016/2017

Tema : Peradaban Romawi Kuno
Tanggal : 13 Mei 2017
Siklus ke- : 3

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator penilaian produk																				Σ Skor setiap peserta didik	Skor setiap peserta didik (%)					
		A				Skor	B				Skor	C				Skor	D				Skor			E				Skor
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4				1	2	3	4	
1	Ach. Danial Kholili			√		3				√	4			√		3			√		3			√		3	16	80
2	Adelia Devi L. S.				√	4			√		3			√		3			√		3		√			2	15	75
3	Adithia D. R. A.		√			2				√	4				√	4			√		3			√		3	16	80
4	Andi Yusuf			√		3				√	4			√		3			√		3			√		3	16	80
5	Athalla V. P.			√		3				√	4			√		3		√			2		√			2	14	70
6	Aura Juliana Putri			√		3				√	4			√		3			√		3			√		3	16	80
7	Bryan Yuwanda L.				√	4				√	4				√	4		√			2				√	4	18	90
8	Dina Wardatul J.				√	4				√	4				√	4		√			2				√	4	18	90
9	Diva Dwi Alfarizi				√	4			√		3			√		3			√		3		√			2	15	75
10	Efdon Dwy Candra				√	4			√		3			√		3			√		3		√			2	15	75
11	Eko Priyayuda				√	4			√		3			√		3			√		3		√			2	15	75

12	Guyuf Faizal		√	4		√	4		√	4		√	4		2		√	4	18	90	
13	Harimas Widodo	√		2		√	4		√	4		√	4		3		√	3	16	80	
14	Iansyah R. L.		√	3		√	4		√	3		√			2		√	2	14	70	
15	Ilham Widyamukti		√	3		√	4		√	3		√			2		√	2	14	70	
16	Indah Agustin		√	4		√	4		√	4		√			2			√	4	18	90
17	M. Dani Cipta N.		√	3		√	4		√	3		√			3		√	3	16	80	
18	Mahendra Rivian P.		√	4		√	3		√	3		√			3		√	2	15	75	
19	Maurent P. W.	√		2		√	4		√	4		√			3		√	3	16	80	
20	Mutiara Yunanda D.		√	3		√	4		√	3		√			3		√	3	16	80	
21	Nagata Reza K.		√	3		√	4		√	3		√			2		√	2	14	70	
22	Nia Ayu Riska Wati	√		2		√	4		√	4		√			3		√	3	16	80	
23	Prameswari S.		√	4		√	3		√	3		√			3		√	2	15	75	
24	Rahardian Rizki F.		√	3		√	4		√	3		√			2		√	2	14	70	
25	Riski Priadana		√	3		√	4		√	3		√			2		√	2	14	70	
26	Rona Ardliana F.		√	4		√	4		√	4		√			2			√	4	18	90
27	Sandi Aditya A.		√	3		√	4		√	3		√			2		√	2	14	70	
28	Moh. Fiqi Ramadhan		√	3		√	4		√	3		√			2		√	2	14	70	
29	Vico Irgian Pangestu		√	3		√	4		√	3		√			2		√	2	14	70	
30	Viola Dwi Andita	√		2		√	4		√	4		√			3		√	3	16	80	
31	Yudha Ari Anasta		√	3		√	4		√	3		√			2		√	2	14	70	
Σ Skor masing-masing aspek		99		118		103		78		82		480									
Σ Skor Akhir (%)		79,84%		95,16%		83,06%		62,90%		66,93%		77,42%									

*Adaptasi dari Hidayah (2015)

Keterangan Indikator Penilaian Produk (Psikomotorik)

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

Rentang:

A = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

D = Kurang Baik

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

$$SA = \frac{480}{620} \times 100 \%$$

$$SA = 77,42\%$$

Keterangan:

SA = Skor akhir

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Berdasarkan hasil analisis data siklus 3 peserta didik kelas X IPS 2 termasuk dalam kriteria baik. Kriteria penilaian aspek psikomotorik adalah :

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

Sumber: Kemendikbud (2014: 93)

Jumlah Persentase Penilaian Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik
Siklus 3

1. Indikator Sistematika Penulisan = 79,84%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 5 peserta didik

Skor 3 = 15 peserta didik

Skor 4 = 11 peserta didik

2. Indikator Kelengkapan Materi = 95,16%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 0 peserta didik

Skor 3 = 6 peserta didik

Skor 4 = 25 peserta didik

3. Indikator Pengembangan Gagasan Pokok = 83,06%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 0 peserta didik

Skor 3 = 21 peserta didik

Skor 4 = 10 peserta didik

4. Indikator Penggunaan Sumber dan Keakuratan Sumber = 62,90%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 15 peserta didik

Skor 3 = 16 peserta didik

Skor 4 = 0 peserta didik

5. Indikator Penarikan Kesimpulan = 66,93%

Skor 1 = 0 peserta didik

Skor 2 = 16 peserta didik

Skor 3 = 10 peserta didik

Skor 4 = 5 peserta didik

Lampiran N.1 Foto Kegiatan

Gambar 1. Pendidik memberikan pertanyaan untuk membangun pemahaman awal peserta didik



Gambar 2. Pendidik membimbing peserta didik untuk membuat perencanaan pemecahan masalah



Gambar 3. Perwakilan Kelompok membacakan pemecahan masalah dan perencanaan proyek



Gambar 4. Peserta didik mempresentasikan hasil proyek



Gambar 5. Para observser melakukan penilaian proses terhadap peserta didik



Gambar 6. Observer melakukan kegiatan observasi pada tiap-tiap kelompok



Gambar 7. Peserta didik mempresentasikan tugas proyek dan observer melakukan penilaian proses



Gambar 8. Pendidik mengajak peserta didik untuk mengungkapkan perasaan mereka setelah melaksanakan tugas proyek



Gambar 9. Pendidik mempersiapkan peserta didik untuk melakukan post-test



Gambar 10. Hasil produk peserta didik

Lampiran O.1 Surat Keterangan Permohonan Izin Observasi

	<p>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS JEMBER FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121 Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 * Faximile: 0331-339029 Laman: www.fkip.unej.ac.id</p>	<p>AGENDA No : DIKIRIM TG. : 6-2-2017 KODE : 426.3</p>
		<p>06 FEB 2017</p>
<p>Nomor : 0922 /UN25.1.5/LT/2017 Lampiran : - Hal : Permohonan Izin Observasi</p>		
<p>Yth. Kepala SMA Negeri 5 Jember</p>		
<p>Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:</p> <p>Nama : Chafi Insanuar NIM : 130210302024 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Studi : Pendidikan Sejarah</p> <p>Bermaksud mengadakan observasi tentang “Penerapan Metode Project Based Learning Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2016/2017” di sekolah yang Bapak pimpin selama satu bulan.</p> <p>Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.</p> <p>Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.</p>		
		<p>a.n. Dekan Pembantu Dekan I,  Dr. Sukatman, M.Pd. NIP. 196401231995121001</p>

Lampiran O.2 Surat Keterangan Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS JEMBER
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
 Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-332475
 Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 3 1 6 3 /UN25.1.5/LT/2017
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

0 3 MAY 2017

Yth. Kepala SMA Negeri 5
 Jember

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

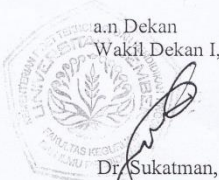
Nama : Chafi Insanuar
 NIM : 130210302024
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Program Studi : Pendidikan Sejarah

Bermaksud melaksanakan penelitian tentang "Penerapan Metode *Project Based Learning* Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X IPS 2 SMA Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2016/2017", di SMA yang Bapak pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian Atas perhatian dan kerjasama yang Bapak berikan kami sampaikan terima kasih.

Ace
 4/5 2017

a.n Dekan
 Wakil Dekan I,

 Dr. Sukatman, M.Pd.
 NIP. 196401231995121001

Lampiran O.3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWATIMUR
DINAS PENDIDIKAN
**SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 5
JEMBER**
Jalan Semangka 4 Jember ☎ (0331) 422136 Faks. (0331)421355
website: sman5jember.sch.id email: smalajember@gmail.com
JEMBER Kode Pos: 68112

SURAT KETERANGAN
Nomor : 670/219/101.6.5.5/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 5 Jember, Menerangkan bahwa :

nama : **CHAFI INSANUAR**
nim : 130210302024
program studi : Pendidikan Sejarah

Mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan penelitian di SMA Negeri 5 Jember pada tanggal 6 Februari dan 12 Mei 2017 sesuai surat izin Observasi/Penelitian dari Universitas Jember (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Tanggal 6 Februari 2017 Nomor: 2922/UN25.1.5/LT/2017 dengan judul, **"Penerapan Metode Project Based Learning Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X SMA 5 Tahun Ajaran 2016/2017"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 2 Juni 2017

Kepala Sekolah



SISWO SURYONO, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19691125 199412 1 003

