



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GENERATIF (*GENERATIVE LEARNING*) DISERTAI MEDIA *PICTORIAL RIDDLE* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X IPS 2 DI MAN 1 JEMBER SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

Oleh

**Nailatul Faizah  
NIM 120210302075**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2016**



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GENERATIF (*GENERATIVE LEARNING*) DISERTAI MEDIA *PICTORIAL RIDDLE* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X IPS 2 DI MAN 1 JEMBER SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

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

Oleh

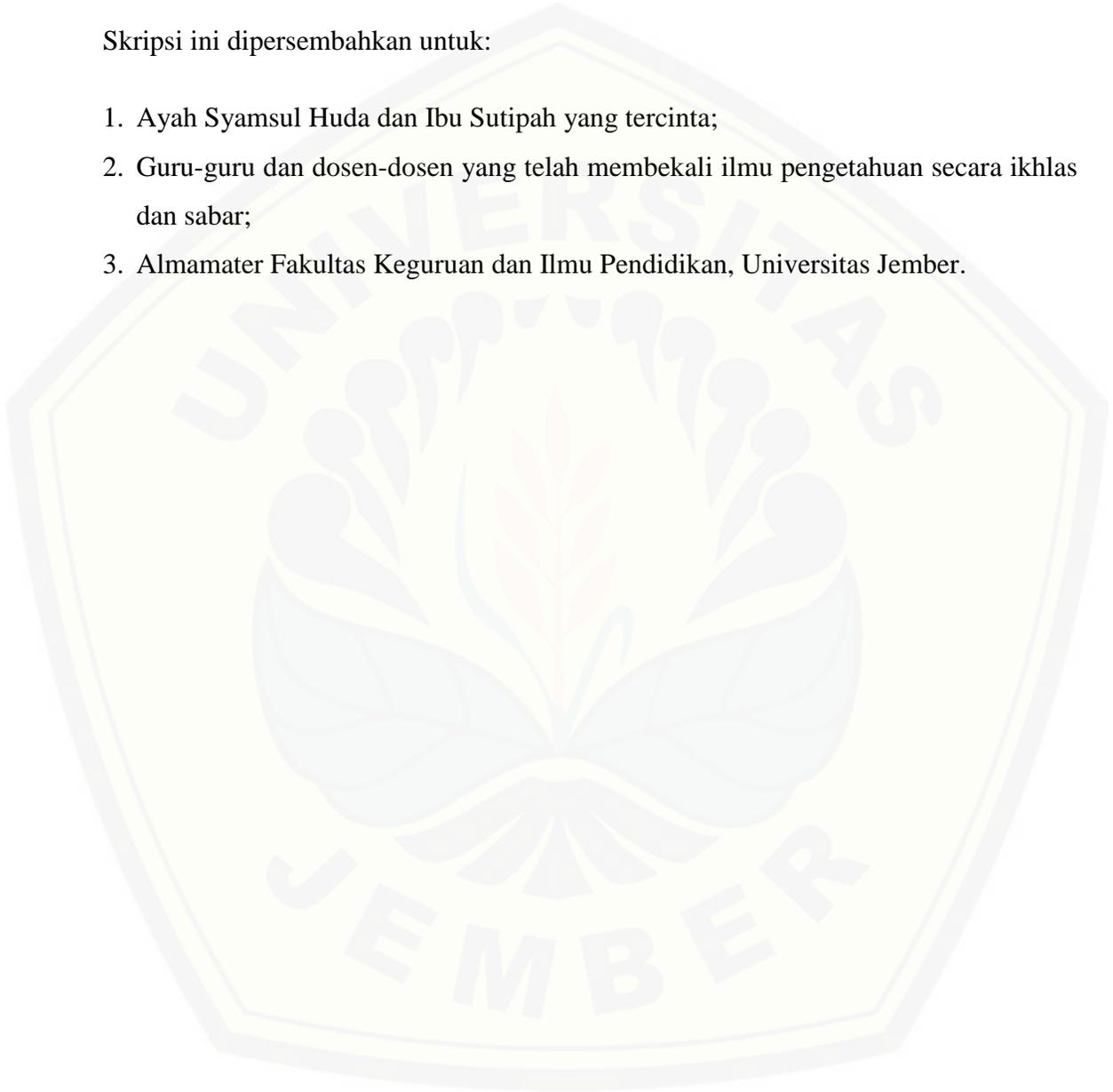
**Nailatul Faizah**  
**NIM 120210302075**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2016**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

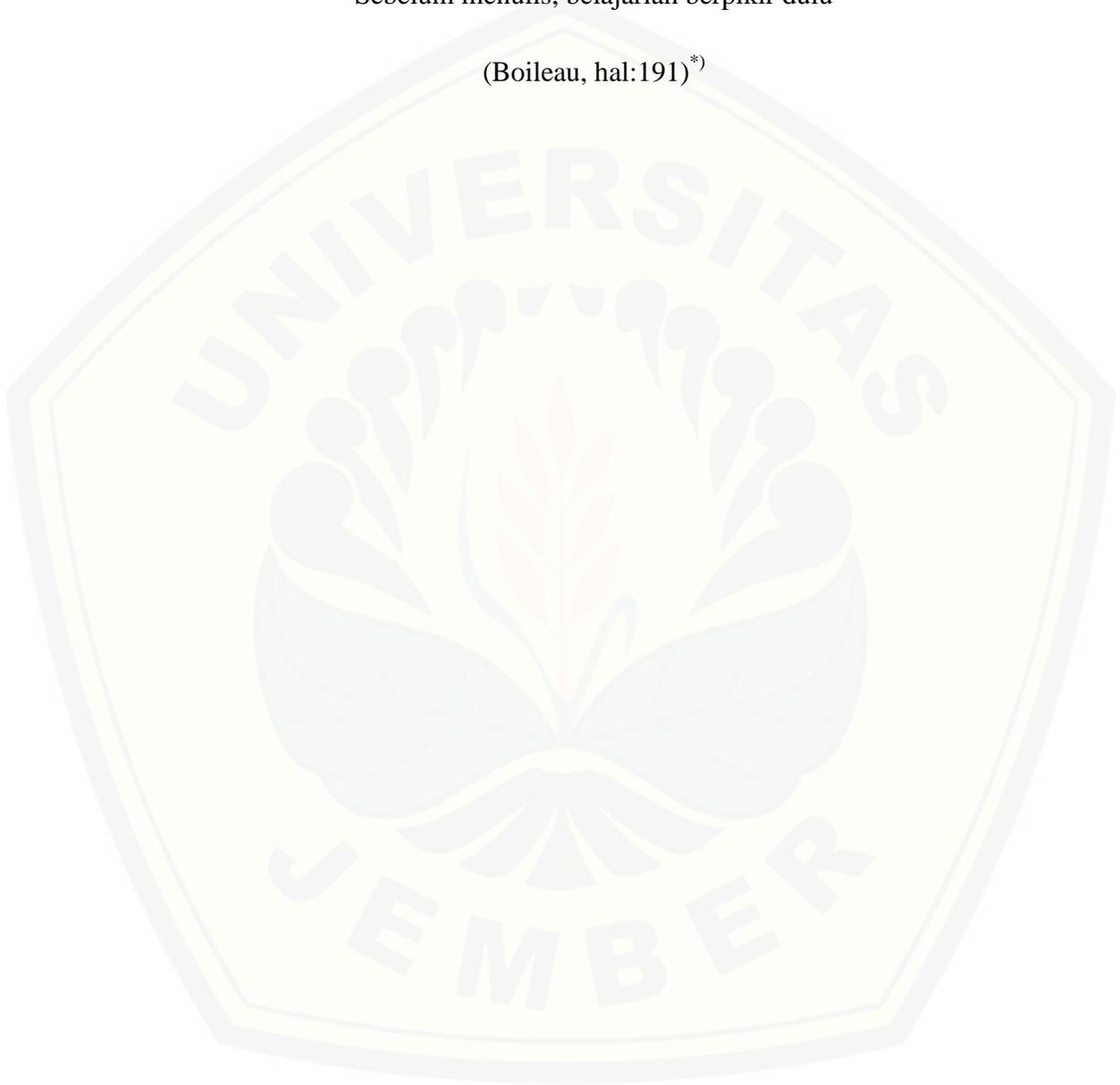
1. Ayah Syamsul Huda dan Ibu Sutipah yang tercinta;
2. Guru-guru dan dosen-dosen yang telah membekali ilmu pengetahuan secara ikhlas dan sabar;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.



**MOTO**

Sebelum menulis, belajarlh berpikir dulu

(Boileau, hal:191)<sup>\*)</sup>



---

<sup>\*)</sup> Tim Jogja Bangkit. 2014. *Buku Pintar Peribahasa & Pantun Indonesia*. Yogyakarta: Jogja Bangkit Publisher

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Nailatul Faizah

NIM : 120210302075

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Generatif (*Generative learning*) Disertai Media Pictorial Riddle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2015/2016” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 02 Agustus 2016

Yang menyatakan,

Nailatul Faizah  
120210302075

**SKRIPSI**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GENERATIF (*GENERATIVE LEARNING*) DISERTAI MEDIA *PICTORIAL RIDDLE* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X IPS 2 DI MAN 1 JEMBER SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh

**Nailatul Faizah**

**NIM 120210302075**

Pembimbing:

Dosen Pembimbing Utama : Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd.

Dosen Pembimbing Anggota : Dr. Mohammad Na'im, M.Pd.

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Generatif (*Generative learning*)  
Disertai Media Pictorial Riddle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis  
dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 di MAN  
1 Jember Tahun Ajaran 2015/2016” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Selasa, 02 Agustus 2016

tempat : Gedung 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas  
Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd.

NIP. 196006121 98702 1 001

Anggota 1,

Dr. Moh. Na'im, M. Pd

NIP. 19660328 200012 1 001

Anggota 2,

Dr. Nurul Umamah, M. Pd

NIP. 19690204 199303 2 008

Drs. Sumarjono, M.Si

NIP. 196006121 98702 1 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.

NIP 19540501 198303 1 005

## RINGKASAN

**Penerapan Model Pembelajaran Generatif (*Generative learning*) Disertai Media Pictorial Riddle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2015/2016**; Nailatul Faizah, 120210302075; 2016: xx+275 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Keguruan, Universitas Jember.

Pembelajaran sejarah membutuhkan keterampilan berpikir kritis dalam menafsirkan makna peristiwa sejarah untuk menumbuhkan kesadaran sejarah peserta didik dengan tujuan pembelajaran sejarah di sekolah yaitu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, pemikiran kritis, keterampilan praktis, minat, dan perilaku peserta didik. Berdasarkan realitas yang ada, pembelajaran sejarah cenderung kurang mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam merekonstruksikan pengetahuan baru dan kurang menggunakan media dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu menerapkan model pembelajaran dan media yang menuntut peserta didik untuk berpikir secara kritis. Salah satunya yaitu model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*.

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) apakah penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember; (2) apakah penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) untuk menganalisis peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember melalui penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*)

disertai media *Pictorial Riddle*; (2) untuk menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember melalui penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember, yang terdiri dari 33 peserta didik. Desain Penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan skema Hopkins, yaitu terdiri 4 tahap, perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini setiap siklusnya mengalami peningkatan dari pra siklus hingga siklus 3. Hasil keterampilan berpikir kritis peserta didik dari siklus 1 sebesar 63,18% dengan peningkatan 10,15% menjadi 73,33% pada siklus 2. Kemudian, pada siklus 3 terjadi peningkatan sebesar 3,79% sehingga menjadi 77,12%. Adapun hasil belajar peserta didik yang diukur berdasarkan aspek kognitif pada siklus 1 memperoleh persentase 54,54%, pada siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 15,15% menjadi 69,69%, dan pada siklus 3 meningkat 18,18% menjadi 87,87%.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) penerapan model pembelajaran generatif disertai media *Pictorial Riddle* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember tahun ajaran 2015/2016; (2) penerapan model pembelajaran generatif disertai media *Pictorial Riddle* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember tahun ajaran 2015/2016.

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Generatif (*Generative learning*) Disertai Media Pictorial Riddle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2015/2016”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

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

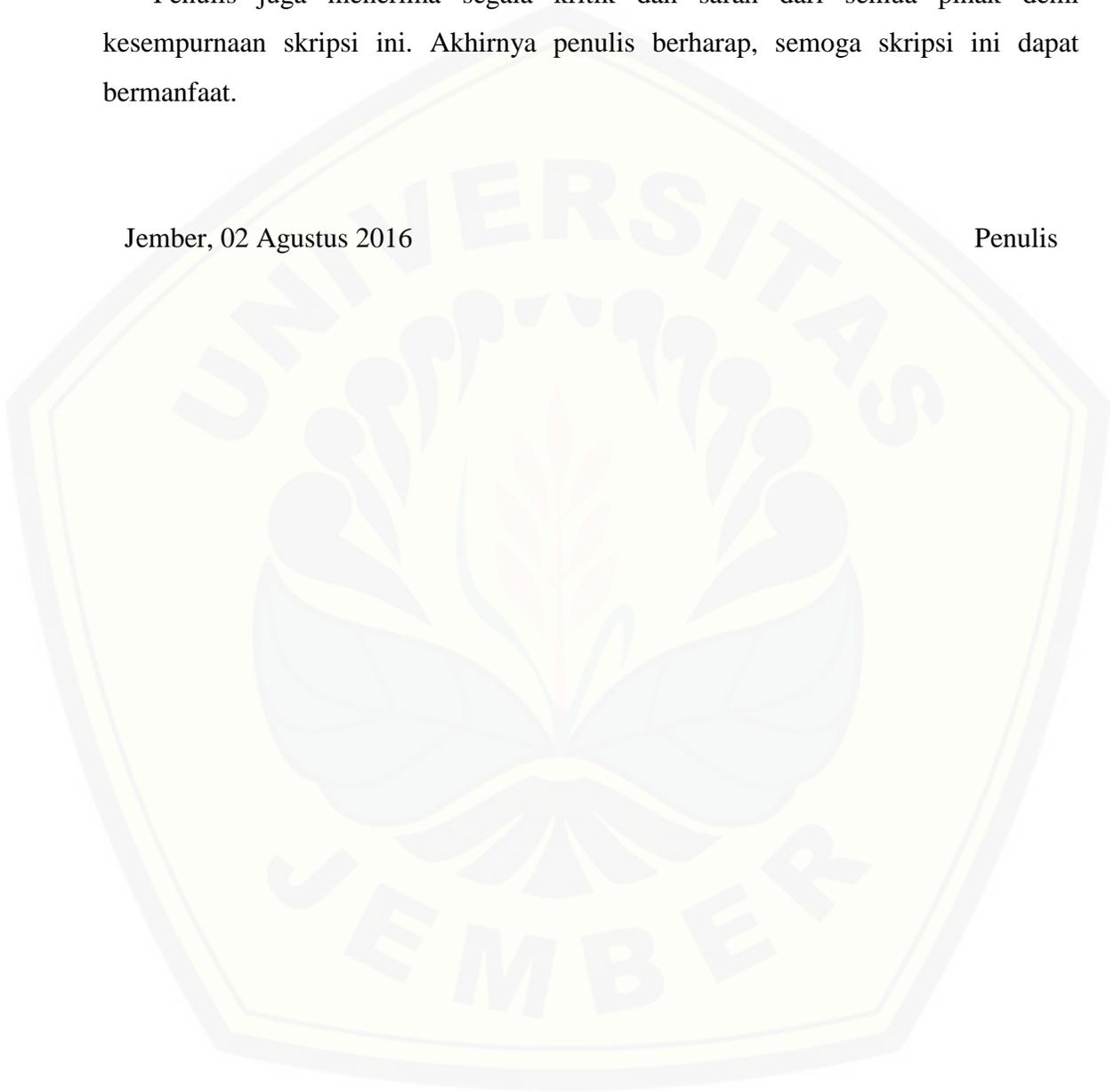
1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember; Dr. Sukidin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial; Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Jember;
3. Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd. dan Dr. Moh. Na'im, M.Pd. selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberi pengarahan, dan saran dengan penuh kesabaran dalam menulis skripsi ini;
4. Dr. Sri Handayani, M. M., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing selama penulis menjadi mahasiswa;
5. Ibu Sutipah dan Ayah Syamsul Huda tercinta yang senantiasa mendoakan serta memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini;
6. kakakku tersayang Muhammad Alfian Masyhuri;
7. sahabat-sahabat terbaikku Nila, Binta, Aini, Wahyu, Muhas, Zizca, Moza, Devita, Risa, dan teman-teman asik KK-MT Pelangi serta teman-teman seperjuangan di pendidikan sejarah angkatan 2012 yang telah memberikan motivasi, inspirasi dan semangat;

8. semua pihak yang turut berperan dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 02 Agustus 2016

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PEMBIMBING SKRIPSI .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN RINGKASAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>HALAMAN PRAKATA.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>9</b>
<b>1.3 Tujuan .....</b>	<b>9</b>
<b>1.4 Manfaat .....</b>	<b>9</b>
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
<b>2.1 Pembelajaran Sejarah.....</b>	<b>11</b>
2.1.1 Karakteristik Pembelajaran Sejarah.....	12
2.1.2 Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Sejarah .....	14
2.1.3 Materi Pembelajaran Sejarah .....	17
2.1.4 Urgensi Pembelajaran Sejarah .....	18
<b>2.2 Model Pembelajaran Generatif (<i>Generative Learning</i>).....</b>	<b>19</b>
2.2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Generatif ( <i>Generative Learning</i> ) .....	21

2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Generatif ( <i>Generative Learning</i> ) .....	23
<b>2.3 Media Pictorial Riddle .....</b>	<b>25</b>
<b>2.4 Berpikir Kritis .....</b>	<b>28</b>
<b>2.5 Hasil Belajar .....</b>	<b>31</b>
<b>2.6 Model Pembelajaran Generatif (<i>Generative Learning</i>) Disertai Media Pictorial Riddle untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar .....</b>	<b>34</b>
<b>2.7 Penelitian yang Relevan.....</b>	<b>38</b>
<b>2.8 Kerangka Berpikir .....</b>	<b>40</b>
<b>2.9 Hipotesis Tindakan .....</b>	<b>43</b>
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>44</b>
<b>3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>44</b>
<b>3.2 Subyek Penelitian .....</b>	<b>44</b>
<b>3.3 Definisi Operasional.....</b>	<b>45</b>
<b>3.4 Jenis dan Pendekatan Penelitian .....</b>	<b>47</b>
<b>3.5 Desain Penelitian .....</b>	<b>48</b>
3.5.1 Tindakan Pendahuluan.....	49
3.5.2 Pelaksanaan Siklus I .....	49
3.5.3 Pelaksanaan Siklus II.....	55
3.5.4 Pelaksanaan Siklus III.....	59
<b>3.6 Metode Pengumpulan Data.....</b>	<b>64</b>
3.6.1 Observasi .....	64
3.6.2 Wawancara .....	65
3.6.3 Tes.....	67
3.6.4 Dokumentasi .....	67
<b>3.7 Analisis Data .....</b>	<b>68</b>
<b>3.8 Indikator Keberhasilan .....</b>	<b>70</b>

<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>71</b>
<b>4.1 Hasil Penelitian.....</b>	<b>71</b>
4.1.1 Hasil Observasi Pra Siklus.....	72
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus 1 .....	76
4.1.3 Hasil Penelitian Siklus 2 .....	82
4.1.4 Hasil Penelitian Siklus 3 .....	89
<b>4.2 Pembahasan Hasil Penelitian .....</b>	<b>95</b>
4.2.1 Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember dengan Model Pembelajaran Generatif ( <i>Generative Learning</i> ) Disertai Media <i>Pictorial Riddle</i> .....	96
4.2.2 Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember dengan Model Pembelajaran Generatif ( <i>Generative                 Learning</i> ) Disertai Media <i>Pictorial Riddle</i> .....	109
<b>BAB 5. PENUTUP.....</b>	<b>114</b>
<b>5.1 Simpulan .....</b>	<b>114</b>
<b>5.2 Saran.....</b>	<b>115</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>117</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>122</b>

DAFTAR TABEL

	Halaman
1.1 Perbandingan model pembelajaran .....	7
2.1 Langkah-langkah model pembelajaran generatif ( <i>generative learning</i> ) disertai media <i>Pictorial Riddle</i> .....	35
3.1 Kriteria keterampilan berpikir kritis peserta didik .....	69
4.1 Hasil keterampilan berpikir kritis peserta didik pra siklus.....	73
4.2 Hasil belajar aspek kognitif peserta didik pra siklus.....	76
4.3 Peningkatan hasil observasi keterampilan berpikir kritis pra siklus ke siklus 1 .....	77
4.4 Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada siklus 1 .....	80
4.5 Peningkatan hasil observasi keterampilan berpikir kritis dari siklus 1 ke siklus 2 .....	83
4.6 Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada siklus 2 .....	86
4.7 Peningkatan hasil observasi keterampilan berpikir kritis dari siklus 2 ke 3 .....	90
4.8 Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada siklus 3 .....	92
4.9 Peningkatan keterampilan berpikir kritis indikator klarifikasi elementari.....	96
4.10 Peningkatan keterampilan berpikir kritis indikator dukungan dasar .....	98
4.11 Peningkatan keterampilan berpikir kritis pada indikator kesimpulan.....	100
4.12 Peningkatan keterampilan berpikir kritis pada indikator klasifikasi lanjut.....	103
4.13 Peningkatan keterampilan berpikir kritis pada indikator mengatur strategi ...	105
4.14 Peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik per siklus .....	109
4.15 Peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik pada pra siklus, siklus1, siklus 2 dan siklus 3 .....	110

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Alur kerangka berpikir .....	42
3.1 Siklus PTK Hopkins.....	48
4.1 Diagram persentase keterampilan berpikir kritis pra siklus (penilaian proses) ...	74
4.2 Diagram persentase keterampilan berpikir kritis pra siklus (penilaian produk) ..	75
4.3 Diagram persentase keterampilan berpikir kritis siklus 1 (penilaian proses) .....	78
4.4 Diagram persentase keterampilan berpikir kritis siklus 1 (penilaian produk) .....	79
4.5 Diagram peningkatan aspek kognitif pra siklus dan siklus 1 .....	81
4.6 Diagram persentase keterampilan berpikir kritis siklus 2 (penilaian proses) .....	83
4.7 Diagram persentase keterampilan berpikir kritis siklus 2 (penilaian produk) .....	84
4.8 Diagram peningkatan aspek kognitif siklus 1 dan siklus 2 .....	87
4.9 Diagram persentase keterampilan berpikir kritis siklus 3 (penilaian proses) .....	90
4.10 Diagram persentase keterampilan berpikir kritis siklus 3 (penilaian produk) ...	91
4.11 Diagram peningkatan aspek kognitif siklus 2 dan siklus 3 .....	93
4.12 Diagram peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada indikator klasifikasi elementari .....	97
4.13 Diagram peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada indikator dukungan dasar .....	99
4.14 Diagram peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik indikator menyimpulkan.....	101
4.15 Diagram peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada indikator klasifikasi lebih lanjut.....	104
4.16 Diagram peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada indikator mengatur strategi .....	106
4.17 Diagram persentase keterampilan berpikir kritis peserta didik siklus 1, 2, dan 3 (penilaian proses) .....	107

4.18 Diagram persentase keterampilan berpikir kritis peserta didik siklus 1, 2, dan 3 (penilaian produk).....	108
4.19 Diagram peningkatan hasil belajar aspek kognitif.....	110

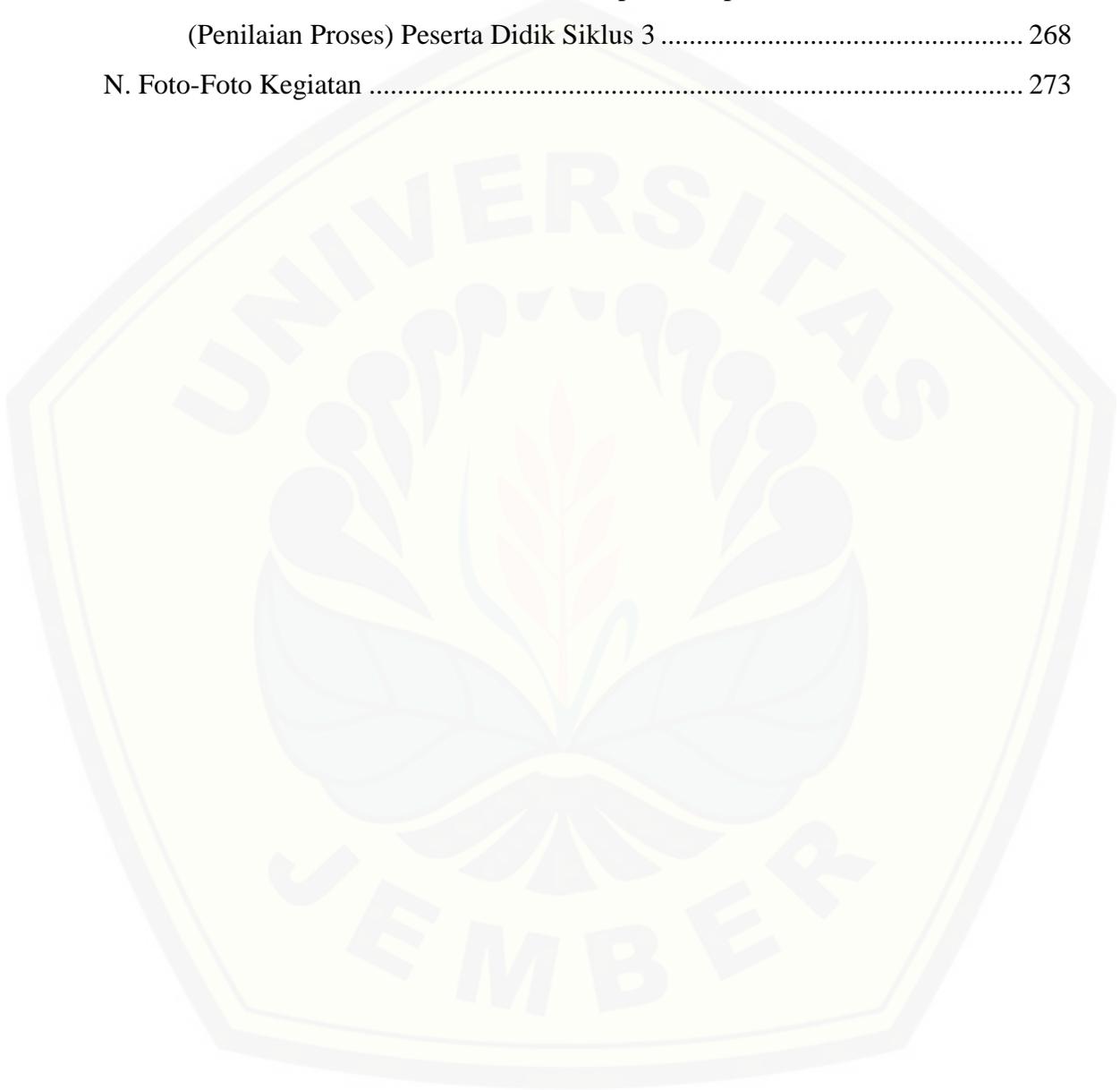


DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian .....	122
B. Pedoman Penelitian .....	124
B.1 Pedoman Observasi .....	124
B.2 Pedoman Wawancara .....	125
B.3 Pedoman Tes .....	125
B.4 Pedoman Dokumentasi .....	126
C. Pedoman Wawancara .....	127
C.1 Pedoman Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan .....	127
C.2 Pedoman Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan .....	128
C.3 Pedoman Wawancara Pendidik Setelah Tindakan .....	129
C.4 Pedoman Wawancara Peserta Didik Setelah Tindakan .....	130
C.5 Lembar Hasil Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan .....	131
C.6 Lembar Hasil Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan .....	133
C.7 Lembar Hasil Wawancara Pendidik Setelah Tindakan .....	134
C.8 Lembar Hasil Wawancara Peserta Didik Setelah Tindakan .....	136
D. Hasil Observasi Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pra Siklus .....	138
E. Daftar Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus .....	143
F. Lembar Observasi .....	145
F.1 Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran .....	145
F.2 Lembar Observasi Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik .....	146
F.3 Lampiran Aspek Psikomotor Peserta Didik .....	149
F.4 Lampiran Aspek Afektif Peserta Didik .....	152
G. Silabus .....	156
H. RPP Per Siklus .....	159
H.1 RPP Siklus 1 .....	159

H.2 RPP Siklus 2 .....	179
H.3 RPP Siklus 3 .....	196
I. Instrumen Tes .....	213
I.1 Kisi-Kisi Soal Siklus 1 .....	213
I.2 Kisi-Kisi Soal Siklus 2 .....	214
I.3 Kisi-Kisi Soal Siklus 3 .....	215
I.4 Kartu Soal Siklus 1 .....	216
I.5 Kartu Soal Siklus 2 .....	226
I.6 Kartu Soal Siklus 3 .....	236
J. Denah Kelompok.....	246
J.1 Denah Kelompok siklus 1 .....	246
J.2 Denah Kelompok siklus 2.....	247
J.3 Denah Kelompok siklus 3.....	248
K. Hasil Persiklus .....	249
K.1 Hasil Tes Siklus 1 .....	249
K.2 Hasil Tes Siklus 2 .....	251
K.3 Hasil Tes Siklus 3 .....	253
L. Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran .....	255
L.1 Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran Siklus 1 .....	255
L.2 Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran Siklus 2 .....	256
L.3 Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran Siklus 3 .....	257
M. Lembar Observasi Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik (Penilaian Proses).....	258
M.1 Lembar Observasi Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis (Penilaian Proses) Peserta Didik Siklus 1 .....	258

M.2 Lembar Observasi Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis (Penilaian Proses) Peserta Didik Siklus 2 .....	263
M.3 Lembar Observasi Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis (Penilaian Proses) Peserta Didik Siklus 3 .....	268
N. Foto-Foto Kegiatan .....	273



## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran didefinisikan sebagai suatu proses komunikasi yang memiliki tujuan tercapainya perubahan perilaku melalui interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan antar peserta didik (Wardoyo, 2013:21). Perubahan perilaku peserta didik terjadi secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan. Perubahan tersebut sesuai dengan pola pikir pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang berubah dari penyampaian pengetahuan menuju pertukaran pengetahuan (Kemendikbud, 2014:61). Oleh karena itu, terjadi pergeseran paradigma pembelajaran.

Pergeseran paradigma pembelajaran membuat pembelajaran yang bersifat behavioristik berubah ke pembelajaran konstruktivistik, sehingga pembelajaran yang terfokus pada pendidik bergeser ke pembelajaran yang berfokus pada peserta didik (Yamin, 2013:61). Pergeseran paradigma pembelajaran juga mempengaruhi proses pembelajaran yang menuntut peserta didik aktif untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Namun dalam proses pembelajaran yang ada, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir (Sanjaya, 2014:1).

Proses pembelajaran di sekolah menurut Jacqueline dan Martin Brooks (dalam Santrock, 2014:12), yang benar-benar mengajar peserta didik untuk berpikir secara kritis hanya sedikit. Sekolah hanya menghabiskan banyak waktu untuk membuat peserta didik agar memberikan jawaban yang benar dengan cara meniru daripada mendorong peserta didik untuk memperluas pemikiran mereka dengan membuat ide-ide baru dan memikirkan kembali kesimpulan sebelumnya. Pada kenyataannya pendidik hanya meminta peserta didik untuk membaca, mendefinisikan, menjelaskan, dan menyatakan bukan untuk menganalisis, menyimpulkan, menghubungkan, mengkritik, membuat, mengevaluasi, berpikir, dan memikirkan secara ulang.

Pembelajaran sejarah membutuhkan keterampilan berpikir kritis dalam menafsirkan makna peristiwa sejarah untuk menumbuhkan kesadaran sejarah peserta didik dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang (Depdiknas, 2004:6). Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah di sekolah yaitu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, pemikiran kritis, keterampilan praktis, minat, dan perilaku peserta didik (Kochhar, 2008:51-53). Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang sangat penting dipelajari secara mendalam karena sejarah banyak memberikan pelajaran tentang konsep-konsep penting dalam menghadapi kehidupan yang akan datang dan mengajarkan memahami perubahan kehidupan manusia dalam konteks masa lalu melalui gagasan-gagasannya yang akan menjadikan manusia lebih bijak dalam membuat keputusan di masa yang akan datang sebagai upaya penyadaran individu dan masyarakat agar mampu menjadi warga negara yang baik (Susanto, 2014:8). Oleh karena itu, dengan memiliki keterampilan berpikir secara kritis diharapkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan realitas yang ada, pembelajaran sejarah dianggap sebagai pembelajaran yang suram, tidak bermakna, penuh dengan beban hafalan yang tidak mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, tidak berkaitan dengan realita kehidupan, dan tidak membangkitkan rasa ingin peserta didik (Hasan, 2010:1). Pendidik mata pelajaran sejarah hanya menuntut peserta didik untuk menghafal tanpa memahami makna dan manfaat yang terkandung dalam materi pelajaran sejarah. Pembelajaran yang dilakukan cenderung didominasi oleh pendidik tanpa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis dalam merekonstruksikan pengetahuan baru. Selain itu, media yang digunakan oleh pendidik masih kurang sehingga pembelajaran sejarah cenderung membosankan. Hal inilah yang banyak menimbulkan permasalahan dalam pembelajaran sejarah.

Permasalahan dalam pembelajaran sejarah menuntut pendidik memiliki pemahaman dan kemampuan untuk menghadirkan peristiwa masa lalu dalam pembelajaran sejarah. Pendidik diharuskan dapat memanfaatkan berbagai alat bantu

mengajar untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan merangsang peserta didik untuk mengikuti pembelajaran (Uno, 2011:14). Media pembelajaran sejarah digunakan agar dapat memvisualisasikan peristiwa sejarah sehingga peserta didik mampu menangkap serta menghayati gambaran peristiwa sejarah (Widja, 1989:60). Memvisualisasikan peristiwa masa lalu dalam pembelajaran sejarah melalui pengamatan langsung dengan menggunakan media pembelajaran yang diharapkan mampu merangsang peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sejarah dan mampu mengembangkan materi sejarah yang diajarkan oleh pendidik.

Berdasarkan data hasil wawancara pada hari Selasa tanggal 19 Januari 2016 dengan pendidik mata pelajaran sejarah di MAN 1 Jember, terdapat permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun permasalahan tersebut yaitu: peserta didik ramai saat pembelajaran berlangsung sehingga tidak fokus dalam memperhatikan penjelasan pendidik, penggunaan media pembelajaran masih kurang dan sumber belajar yang digunakan hanya LKS/LKPD tanpa menggunakan buku dan sumber lainnya yang relevan, peserta didik pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah rendah. (Lihat Lampiran C.5, hal:131)

Wawancara dengan peserta didik dilakukan untuk mengetahui pandangan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah. Pada hasil wawancara diketahui bahwa peserta didik kurang menyukai pembelajaran sejarah karena terlalu banyak cerita dan bacaan sehingga kesulitan untuk mengingat dan memahami materi pembelajaran sejarah. Selain itu, peserta didik menganggap pembelajaran sejarah itu membosankan. Hal disebabkan karena peserta didik belum memahami makna, kurang mengetahui manfaat yang terkandung dalam pembelajaran sejarah, sehingga peserta didik menjadi bosan dan pasif ketika belajar sejarah. (Lihat Lampiran C.6, hal:133)

Berdasarkan hasil dokumentasi berupa nilai ulangan peserta didik secara klasikal menunjukkan nilai kelas X IPS 1= 78, X IPS 2= 72,9, X IPS 3= 73,7, dan kelas X IPS 4= 77. Data tersebut menunjukkan bahwa kelas dengan nilai terendah

adalah kelas X IPS 2. Hal ini dilihat dari banyaknya peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM yaitu 75. Selain itu, dapat dilihat juga dari rata-rata nilai ulangan harian peserta didik kelas X IPS 2 yang dibuktikan dengan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal sebesar 21,21% dan persentase peserta didik tidak tuntas belajar sebesar 78,79%. Jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 7 peserta didik dan yang tidak tuntas sebanyak 26 peserta didik dari 33 peserta didik di kelas X IPS 2. Suatu kelas dikatakan tuntas apabila nilai 75 dari skor maksimal 100 dengan minimal persentase sebesar 75%. (Lihat Lampiran E, hal:143)

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di MAN 1 Jember pada tanggal 26 Januari 2016 di kelas X IPS 2, dapat diketahui bahwa peserta didik keterampilan berpikir kritis peserta didik rendah. Hal itu dapat terlihat dari respon peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah yang ditunjukkan dengan sikap pasif dalam proses pembelajaran misalnya: (1) ketika pendidik meminta peserta didik untuk menganalisis, beberapa peserta didik hanya memberikan penjelasan singkat; dan (2) peserta didik masih lemah dalam mengungkap masalah dan menentukan tindakan sementara untuk mengambil keputusan menggunakan argumennya. Selain itu, berdasarkan tugas yang diberikan kepada peserta didik diperoleh fakta bahwa: (1) sumber yang digunakan peserta didik dalam menganalisis hanya berdasarkan LKS/LKPD dan sumber internet; (2) peserta didik kurang mampu memberikan kesimpulan pada akhir proses pembelajaran, (3) peserta didik kurang mampu mengidentifikasi asumsi-asumsi dari sebuah permasalahan yang muncul, Hal ini dikarenakan Peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga menjadikan peserta didik kurang mampu meningkatkan potensi yang dimilikinya. Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka diperoleh data keterampilan berpikir kritis menurut Ennis perindikator dari seluruh peserta didik yaitu: (1) klarifikasi elementari berdasarkan penilaian proses memperoleh persentase sebesar 56,82%; (2) dukungan dasar berdasarkan penilaian produk memperoleh persentase sebesar 43,18%; (3) menyimpulkan berbagai pendapat berdasarkan penilaian produk memperoleh persentase sebesar 44,69%; (4) memberikan klasifikasi lebih lanjut

berdasarkan penilaian produk memperoleh persentase sebesar 48,48%; (5) mengatur strategi berdasarkan penilaian proses memperoleh persentase sebesar 45,45% (lihat lampiran D, hal:138). Klasifikasi perhitungan persentase kriteria keterampilan berpikir kritis peserta didik juga menjadi tolak ukur peneliti dalam menentukan kelas yang akan diteliti. Suatu kelas dikatakan memiliki kriteria keterampilan berpikir kritis berkategori tinggi apabila perolehan persentase mencapai 70% SA 79%. Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik mata pelajaran sejarah kelas X IPS, diketahui bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik yang rendah dalam pembelajaran sejarah berdampak terhadap hasil belajar peserta didik juga rendah dengan hasil belajar di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 75.

Rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik dan hasil belajar sejarah peserta didik menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Oleh karena itu, untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik, maka perlu diterapkan suatu sistem pembelajaran yang mampu membuat peserta didik mampu berpikir tingkat tinggi selama proses pembelajaran yaitu dengan cara mencari model pembelajaran yang inovatif, aktif dan menyenangkan serta membuat peserta didik mampu berpikir kritis. Selain itu, media yang digunakan dalam proses pembelajaran harus menarik.

Upaya untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran di atas, dibutuhkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Beberapa model pembelajaran tersebut, antara lain: PBL (*Problem Based Learning*), Pemecahan Masalah (*problem solving*), dan generatif (*generative learning*). Model PBL (*Problem Based Learning*) merupakan suatu model yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah. Model pembelajaran ini dimulai oleh adanya masalah (dapat dimunculkan oleh peserta didik atau pendidik), kemudian peserta didik memperdalam pengetahuan yang telah diketahui dan yang perlu diketahui untuk memecahkan masalah (Kamdi, dkk., 2007:76-78). Model PBL (*Problem Based Learning*) memiliki kelebihan yaitu peserta didik mampu memahami pokok permasalahan secara

mendalam, dapat membantu untuk belajar mengidentifikasi akar permasalahan atau sumber permasalahan utama, dan dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan kemampuan berpikir kritis yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Namun, model PBL (*Problem Based Learning*) juga memiliki sisi kekurangan yaitu perlu ditunjang oleh buku yang menambah pemahaman peserta didik dalam kegiatan belajar dan waktu yang dibutuhkan cukup lama.

Model pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan suatu metode berpikir secara ilmiah, sebab dalam pemecahan masalah dapat menggunakan metode lain yang dimulai dengan mencari data sampai menarik kesimpulan (Mulyono, 2012:108). Kelebihan proses pembelajaran menggunakan model pemecahan masalah (*problem solving*) yaitu membantu peserta didik untuk mentransfer pengetahuan mereka memahami masalah dalam kehidupan nyata, dapat mendorong peserta didik untuk melakukan evaluasi sendiri terhadap hasil maupun proses pembelajarannya, dan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan barunya. Selain itu, model pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*) juga memiliki kekurangan yaitu jika permasalahan yang diberikan kepada peserta didik mudah, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba memecahkan masalah dan membutuhkan waktu cukup lama untuk persiapan (Sanjaya, 2014:220-221).

Model pembelajaran generatif (*generative learning*) adalah model pembelajaran yang menghubungkan pengetahuan sebelumnya yang disimpan dalam memori jangka panjang dengan pengetahuan baru untuk mentransfer pengetahuan dalam memahami masalah konseptual (Wittrock, 2010:41). Basis dari model pembelajaran generatif adalah pembelajaran konstruktivisme yang menghendaki peserta didik membentuk pengetahuannya sendiri. Tujuan model ini yaitu merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, mengkaji fakta, data, gejala serta memusatkan permasalahan yang akan dipecahkan (Wena, 2011:183). Selain itu, peserta didik diarahkan untuk mengkonstruksi fakta-fakta yang dimilikinya sehingga menghasilkan sebuah

kesimpulan yang tepat juga mendorong peserta didik yang kurang mampu ikut berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran generatif (*generative learning*) memiliki beberapa kelebihan dalam proses pembelajaran yaitu peserta didik secara aktif dapat mengintegrasikan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya, dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik, dan dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi. Di sisi lain, model pembelajaran ini memiliki kelemahan yaitu sering terjadi salah konsep, dan pendidik yang kurang berpengalaman akan sulit untuk mengorganisasi pembelajaran (Wena, 2011:178). Oleh karena itu, agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi, maka perlu menggunakan media sederhana (Hamdani, dkk., 2012:80). Model pembelajaran ini bisa diterapkan sendiri-sendiri atau secara kombinasi antar satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 1.1 Perbandingan Model Pembelajaran

<b>PBL</b>	<b>Pemecahan Masalah</b>	<b>Generatif</b>
Model PBL menekankan pada adanya masalah yang muncul kemudian peserta didik memperdalam pengetahuan yang telah diketahui dan yang perlu diketahui untuk memecahkan masalah	Model pemecahan masalah menekankan peserta didik untuk memecahkan masalah dengan mencari data sampai menarik kesimpulan	Model pembelajaran yang menekankan pada pengintegrasian secara aktif antara pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan baru melalui proses pembelajaran untuk memahami masalah konseptual dan memecahkan masalah

Berdasarkan penjelasan dari beberapa model pembelajaran di atas, maka salah satu model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran generatif (*generative learning*). Peneliti mengkombinasikan model pembelajaran generatif (*generative learning*) dengan media *Pictorial Riddle* agar menghindari salah konsep dan membuat proses pembelajaran lebih menarik, serta peserta didik lebih terangsang

untuk mengemukakan ide atau pendapatnya sendiri atau kelompoknya serta merumuskan hipotesis terkait media *Pictorial Riddle* sehingga mampu mengklasifikasikan pendapatnya dari gambar-gambar yang memunculkan beberapa konsep, membantu pendidik dalam mengarahkan peserta didik memahami permasalahan yang akan diselesaikan, dan membantu peserta didik mengintegrasikan pengetahuan awal dengan pengetahuan baru. Media *Pictorial Riddle* adalah media teka-teki gambar yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam diskusi kelompok kecil maupun kelompok besar, melalui penyajian masalah yang disajikan dalam bentuk ilustrasi.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar. Berikut ini penelitian yang relevan yaitu: penelitian yang dilakukan Tan Wee Chuen (2008) menunjukkan bahwa model pembelajaran generatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Penelitian yang dilakukan Nathalie Larsson dan Porntepin Sooksaengprasit menunjukkan bahwa model pembelajaran generatif dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh M.C Wittrock (2010) menunjukkan bahwa model pembelajaran generatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, peneliti dan pendidik berkolaborasi untuk mengatasi rendahnya keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Generatif (*Generative Learning*) Disertai Media *Pictorial Riddle* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dirancang dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Apakah penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember semester genap tahun pelajaran 2015/2016?
- b. Apakah penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember semester genap tahun pelajaran 2015/2016?

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. untuk menganalisis peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember semester genap tahun pelajaran 2015/2016 dengan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*;
- b. untuk menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember semester genap tahun pelajaran 2015/2016 dengan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*.

## 1.4 Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

- a. Bagi peneliti, sebagai tambahan wawasan tentang penerapan model pembelajaran generatif (*generatif learning*) dan penggunaan media *Pictorial Riddle* untuk

meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah;

- b. Bagi pendidik, dapat digunakan sebagai informasi dan masukan dalam penelitian model pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada mata pelajaran sejarah;
- c. Bagi peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar melalui model pembelajaran generatif (*generatif learning*) disertai media *Pictorial Riddle* dalam pembelajaran sejarah;
- d. Bagi sekolah yang diteliti, memberikan masukan dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di MAN 1 Jember;
- e. Bagi Universitas Jember, memberikan tambahan referensi di perpustakaan dan mengukur kemampuan mahasiswa dalam menerapkan teori yang telah didapat dari pelaksanaan praktek di lapangan;
- f. Bagi ilmu pengetahuan, sebagai bahan referensi dalam ilmu pendidikan sehingga dapat memperkaya dan menambah wawasan.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan tinjauan pustaka meliputi: (1) pembelajaran sejarah; (2) model pembelajaran Generatif (*Generative learning*); (3) media *Pictorial Riddle*; (4) berpikir kritis; (5) hasil belajar; (6) model pembelajaran Generatif (*Generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar; (7) penelitian yang relevan; (8) kerangka berpikir; dan (9) hipotesis penelitian tindakan.

### 2.1 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah adalah aktivitas belajar yang mempelajari kesinambungan peristiwa masa lampau dan masa sekarang yang mencerminkan nilai semangat untuk mempelajari sejarah dengan cara memproyeksikan masa lampau ke masa kini (Widja, 1989:23). Menurut Susanto (2014, 2014:29), pembelajaran sejarah adalah upaya yang dilakukan untuk membentuk karakter peserta didik melalui tindakan pemahaman terhadap peristiwa yang terjadi pada masa lampau dan peneguhan kembali nilai-nilai unggul dari perjalanan sebuah bangsa. Jadi, dengan belajar sejarah peserta didik akan mampu untuk berpikir kritis dan mampu mengkaji setiap perubahan di lingkungannya, serta memiliki kesadaran akan perubahan yang terjadi dan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap peristiwa sejarah (Subakti, 2010:4). Nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah perlu diserap oleh peserta didik untuk membentuk karakternya, sehingga peserta didik mampu menganalisis kondisi yang terjadi pada kehidupan masa lalu dengan kondisi kehidupan sekarang agar kehidupan yang akan datang menjadi lebih baik.

Proses pembelajaran sejarah membutuhkan peran pendidik dalam memunculkan permasalahan yang dapat merangsang peserta didik untuk melakukan pengamatan atau menuntut suatu analisis. Dengan demikian, peserta didik temotivasi untuk mengeksplorasi pengetahuannya dengan mencari informasi, menemukan

prinsip, dan mencari solusi terbaik dari permasalahan yang ada, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran sejarah (Susanto, 2014:56) antara lain, sebagai berikut.

- a. Pembelajaran harus adaptif terhadap perkembangan peserta didik dan perkembangan zaman. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah mengenai karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia perlu dikaitkan dengan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini;
- b. Pembelajaran sejarah berorientasi pada pendekatan nilai. Pendekatan nilai tersebut dalam pembelajaran sejarah dikaitkan dengan nilai-nilai keteladanan tokoh dan nilai yang terkandung dalam penyebaran budaya Islam di Indonesia;
- c. Strategi pembelajaran yang digunakan harus lebih menekankan peserta didik mampu mengembangkan kreatifitasnya dan tidak memaksa peserta didik menghafal fakta dalam buku teks.

Ketiga prinsip tersebut menjelaskan bahwa tantangan pendidik dalam mengajarkan sejarah tidak mudah. Pendidik harus memahami tujuan, karakteristik dan sasaran pembelajaran sejarah. Pendidik juga harus memahami visi dan misi pendidikan sehingga pembelajaran sejarah yang diajarkan dapat memberi pencerahan dan landasan berpikir dalam bersikap bagi peserta didik pada masanya.

### 2.1.1 Karakteristik Pembelajaran Sejarah

Ilmu sejarah dengan disiplin ilmu lainnya memiliki perbedaan karakteristik. Maka, sejarah dalam pembelajarannya pun memiliki karakteristik yang berbeda. Adapun karakteristik pembelajaran sejarah (Susanto, 2014:59) yaitu, sebagai berikut.

- a. Pembelajaran sejarah mengajarkan tentang kesinambungan dan perubahan.

Pembelajaran sejarah mengajarkan tentang kesinambungan peristiwa masa lampau dan masa sekarang yang mencerminkan nilai semangat untuk mempelajari sejarah dengan cara memproyeksikan masa lampau ke masa kini.

Pembelajaran sejarah juga mengajarkan tentang perubahan unsur-unsur, nilai dan tatanan masyarakat sebagai bentuk reinterpretasi terhadap perubahan zaman. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan mampu menganalisis karakteristik kehidupan masa lalu dengan karakteristik kehidupan masa sekarang untuk melakukan perubahan guna menciptakan ketertiban sosial, serta akan menumbuhkan kesadaran untuk memprakarsai suatu perubahan. Peserta didik dalam penelitian ini diharapkan mampu menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia yang dikaitkan dengan contoh bukti-bukti akulturasi budaya Islam yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini;

- b. Pembelajaran sejarah mengajarkan tentang jiwa zaman dengan berusaha memahami pola dan tindakan manusia sesuai dengan cara pandang dan tata nilai masyarakat pada masa lalu. Mempelajari sejarah berarti mempelajari tentang semangat, ide dan semangat jiwa manusia pada masanya.
- c. Pembelajaran sejarah bersifat kronologis yang mengajarkan peserta didik untuk berpikir secara sistematis, runtut, dan memahami hukum kausalitas. Sehingga, peserta didik tidak memiliki kesan bahwa pelajaran sejarah hanya bersifat hafalan, tetapi juga memerlukan kemampuan analisa terutama dalam usaha menemukan dasar-dasar kausatif (sebab akibat) dalam rangkaian peristiwa sejarah. Urutan peristiwa menjadi kunci pokok dalam pembelajaran sejarah untuk memahami masa lampau dan masa sekarang. Hal ini dapat dikaitkan dengan analisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia secara kronologis dari awal terbentuknya kerajaan sampai keruntuhannya;
- d. Pembelajaran sejarah mengajarkan tentang perilaku manusia. Pembelajaran ini mengharapakan peserta didik mampu menyerap nilai-nilai yang diprernakan dari masing-masing tokoh dalam proses integrasi Nusantara.

Adapun karakteristik pembelajaran sejarah secara konstruktivis menurut Subakti (2010:13-14) yaitu: (1) peserta didik terlibat secara aktif dalam belajarnya;

(2) peserta didik belajar materi sejarah secara bermakna dalam bekerja dan berfikir; (3) peserta didik belajar bagaimana belajar itu dengan pemberian masalah yang berbobot masalah; (4) Informasi baru harus dikaitkan dengan informasi lain sehingga menyatu dengan skemata yang dimiliki siswa agar pemahaman terhadap informasi (materi) kompleks terjadi; (5) Orientasi pembelajaran adalah investigasi dan penemuan (inkuiri); (6) berorientasi pada pemecahan masalah.

Salah satu karakteristik pembelajaran sejarah berbasis konstruktivisme yang menuntut peserta didik untuk berpikir kritis dengan mengintegrasikan pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan baru yaitu karakteristik yang menjelaskan bahwa peserta didik belajar materi sejarah secara bermakna dalam bekerja dan berfikir. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran generatif (*generative learning*) sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran sejarah yang menuntut peserta didik untuk melakukan pengintegrasian pengetahuannya dengan memiliki keterampilan berpikir kritis. Peserta didik dalam menafsirkan makna peristiwa sejarah akan mengalami kesulitan tanpa memiliki keterampilan berpikir kritis (Beyer, 1985:297-302). Keterampilan berpikir kritis akan membantu peserta didik memahami materi dalam pembelajaran sejarah.

### 2.1.2 Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Sejarah

Tujuan pembelajaran sejarah menurut pandangan konstruktivis (Subakti, 2010:13) adalah membantu peserta didik untuk membangun konsep/prinsip sejarah dengan kemampuannya sendiri melalui proses internalisasi, sehingga konsep/prinsip tersebut terbangun kembali, transformasi informasi yang diperoleh menjadi konsep/prinsip baru.

Tujuan pembelajaran sejarah yang hendak dicapai oleh pendidik (Sapriya, 2011:209-210), yaitu sebagai berikut.

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan;

- b. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan;
- c. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia dimasa lampau;
- d. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang; dan
- e. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik merupakan bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air sehingga dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

Adapun tujuan pembelajaran sejarah menurut Kemendikbud, (2013:89) adalah sebagai berikut.

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat atau ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa Indonesia;
- b. Mengembangkan kemampuan berpikir historis yang menjadi dasar untuk kemampuan berfikir logis, kreatif, inspiratif dan inovatif;
- c. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleransi yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa;
- d. Menanamkan sikap berorientasi kepada masa kini dan masa depan.

Sedangkan tujuan pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas menurut Kochhar (2008:27-28) sebagai berikut.

- a. Peserta didik harus mendapatkan pengetahuan tentang pelajaran sejarah terkait karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia;

- b. Peserta didik harus dapat mengembangkan pemahaman tentang pelajaran sejarah tentang karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia;
- c. Pelajaran sejarah harus dapat membuat peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia;
- d. Pelajaran sejarah harus membuat peserta didik mampu mengembangkan keterampilan praktis dalam belajar dan memahami fakta-fakta sejarah yang dikaitkan dengan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini;
- e. Pelajaran sejarah harus membuat peserta didik mampu mengembangkan minat dalam belajar sejarah; dan
- f. Pelajaran sejarah harus membuat peserta didik mampu mengembangkan perilaku sosial yang sehat.

Dari beberapa pendapat di atas, terdapat tujuan pembelajaran sejarah yang menuntut peserta didik memiliki keterampilan berpikir kritis yaitu untuk melatih daya kritis peserta didik, mengembangkan cara-cara berpikir historis, dan pelajaran sejarah harus membuat peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Dari tujuan tersebut terlihat bahwa kelebihan model pembelajaran generatif sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah yaitu dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Tujuan pembelajaran sejarah dalam penelitian ini disesuaikan dengan KD 3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini (Kemendikbud, 2014:24). Tujuan pembelajaran tersebut yaitu (1) peserta didik mampu menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia; (2) peserta didik mampu menganalisis karakteristik pemerintahan pada masa

kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia; (3) peserta didik mampu menganalisis karakteristik kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia; (4) peserta didik mampu mengkonstruksikan karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dengan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

Pembelajaran sejarah memiliki beberapa manfaat di masa kini dan masa depan. Adapun manfaat pembelajaran sejarah tersebut (Susanto, 2014:44-45), antara lain.

- a. Manfaat edukatif: peserta didik dapat belajar dari pengalaman yang pernah terjadi, dalam hal ini pengalaman tidak terbatas pada pengalaman yang dialami sendiri, tetapi juga dari pengalaman generasi sebelumnya. Proses pembentukan suatu bangsa yang diwarnai semangat patriotisme dan kecintaan mendalam para pendiri bangsa terhadap eksistensi bangsanya, merupakan nilai edukatif yang harus dipahami oleh generasi penerus bangsa;
- b. Manfaat inspiratif: dengan berbagai kisah sejarah dapat memberikan inspirasi pada pembaca dan pendengarnya;
- c. Manfaat rekreatif: Narasi dalam kisah sejarah dapat menjadi cerita yang segar, melalui penulisan kisah sejarah yang menarik pembaca dapat terhibur.

Pembelajaran sejarah mengandung nilai-nilai kearifan yang sangat penting dipelajari untuk kehidupan masa kini dan masa depan. Pembelajaran sejarah masa lampau akan memberikan inspirasi bagi peserta didik dan peserta didik dapat berpartisipasi dalam pembangunan bangsa melalui bidang pendidikan dengan cara menyerap dan menguasai ilmu pengetahuan.

### 2.1.3 Materi Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah dalam penelitian ini disesuaikan dengan KD 3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini (Kemendikbud,

2014:24). Indikator KD 3.8 siklus I yang harus dicapai peserta didik yaitu: (1) Menganalisis makna akulturasi dan bukti-buktinya; (2) menganalisis berbagai contoh bentuk seni bangunan Islam; (3) menganalisis perkembangan seni ukir zaman Islam. Indikator Siklus II yang harus dicapai peserta didik yaitu: (1) menganalisis perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam; (2) menganalisis bukti-bukti kesenian rakyat pada zaman Islam; (3) menganalisis penggunaan sistem kalender pada zaman Islam. Indikator Siklus III yang harus dicapai peserta didik yaitu: (1) menganalisis peran para ulama dalam proses integrasi pada masa Islam; (2) perdagangan antarpulau dalam proses integrasi pada masa Islam; (3) menganalisis peran bahasa dalam proses integrasi pada Islam. Berdasarkan indikator tersebut peserta didik dituntut untuk mampu menganalisis atau mengkaji setiap nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah sehingga mampu menumbuhkan kemampuan peserta didik melakukan konstruksi dengan mengaitkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada masa kini (Subakti, 2010:4).

#### 2.1.4 Urgensi Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah memiliki urgensi atau arti penting. Menurut Mays (dalam Soewarso, 2000:2) urgensi pembelajaran sejarah, yaitu:

- a. sejarah dapat mengembangkan wawasan peserta didik tentang kehidupan masyarakat di masa lampau;
- b. sejarah dapat berperan dalam pembinaan kepribadian peserta didik;
- c. sejarah dapat mendorong pengembangan cara berfikir peserta didik dalam rangka pengembangan kemampuan intelektualnya yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Salah satu urgensi pembelajaran sejarah yang menuntut peserta didik untuk berpikir kritis dengan mengintegrasikan pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan baru yaitu sejarah dapat mendorong pengembangan cara berfikir peserta didik dalam rangka pengembangan kemampuan intelektualnya yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran

generatif (*generative learning*) sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran sejarah yang menuntut peserta didik untuk melakukan pengintegrasian pengetahuannya dengan memiliki keterampilan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis akan membantu peserta didik memahami materi dalam pembelajaran sejarah dan mengembangkan kemampuan intelektualnya yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

## 2.2 Model Pembelajaran Generatif (*Generative Learning*)

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan oleh pendidik sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat pembelajaran (Joyce dalam Trianto, 2011:5). Sedangkan model pembelajaran menurut Amri (2013:4) adalah suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan suasana lingkungan peserta didik untuk berinteraksi sehingga terjadi perkembangan serta perubahan pada diri peserta didik. Oleh karena itu, model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik harus disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai dan harus memiliki pertimbangan-pertimbangan dalam menentukan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang baik adalah model pembelajaran generatif (*generative learning*).

Model pembelajaran generatif dikembangkan oleh Merlin C. Wittrock pada tahun 1992. Model pembelajaran generatif (*generative learning*) adalah model pembelajaran yang menghubungkan pengetahuan sebelumnya yang disimpan dalam memori jangka panjang dengan pengetahuan baru untuk mentransfer pengetahuan dalam memahami masalah konseptual (Wittrock, 2010:41). Pembelajaran generatif merupakan salah satu model pembelajaran yang berusaha menyatukan gagasan-gagasan baru dengan skema pengetahuan yang telah dimiliki oleh peserta didik (Huda, 2014:308). Model pembelajaran generatif (*generative learning*) menurut Baharuddin dan Wahyuni (2010:128) adalah model yang menekankan pada integrasi yang aktif antara materi atau pengetahuan baru yang diperoleh dengan skemata.

Peserta didik pada umumnya telah memiliki pengetahuan yang mereka peroleh dari pengalaman maupun dari jenjang sekolah sebelumnya (Wittrock, 1992:531). Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran generatif adalah model pembelajaran yang menekankan pada pengintegrasian secara aktif antara pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan baru melalui proses pembelajaran.

Fokus pembelajaran generatif yaitu peserta didik secara aktif mendirikan pengetahuan barunya sendiri melalui penjelasan pada saat pembelajaran dengan menghubungkan pengetahuan sebelumnya serta pengalaman sebelumnya (Grabowski dalam Chuen, dkk., 2009:15). Hal tersebut bertujuan agar peserta didik mampu membangun pemahaman informasi dari lingkungan belajarnya dan menghasilkan hubungan dari berbagai jenis informasi.

Tujuan model pembelajaran generatif (*generative learning*) menurut Wena (2011:183) yaitu merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, mengkaji fakta, data, gejala serta memusatkan permasalahan yang akan dipecahkan. Selain itu, peserta didik diarahkan untuk mengkonstruksi fakta-fakta yang dimilikinya sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan yang tepat juga mendorong peserta didik yang kurang mampu ikut berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Basis dari model pembelajaran generatif adalah pembelajaran konstruktivisme dengan sintak orientasi-motivasi, pengungkapan ide-konsep awal, tantangan dan restrukturisasi sajian konsep, aplikasi, rangkuman, evaluasi, dan refleksi (Ngalimun, 2014:177-178). Model pembelajaran memiliki landasan teoritik yang berakar pada teori-teori belajar konstruktivis mengenai belajar dan pembelajaran. Teori konstruktivisme menghendaki bahwa peserta didik harus membentuk pengetahuannya sendiri menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar (Trianto, 2011:13). Dengan kata lain, peserta didik harus membangun pengetahuan berdasarkan pengalamannya masing-masing karena peserta didik sebenarnya telah memiliki satu set idea dan pengalaman yang membentuk struktur kognitif terhadap lingkungan mereka (Subakti, 2010:7).

Model pembelajaran generatif dapat dijabarkan ke dalam empat elemen dasar yang sekaligus dapat menjadi sintak penerapannya di ruang kelas, antara lain: mengingat (*recall*), menggabungkan (*integration*), mengolah (*organization*), dan memerinci (*elaboration*) (Huda, 2014:309). Uniknya, model pembelajaran ini bisa diterapkan sendiri-sendiri atau secara kombinasi antar satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti mengkombinasikan model pembelajaran generatif (*generative learning*) dengan media *Pictorial Riddle* agar membuat proses pembelajaran lebih menarik dan peserta didik lebih terangsang untuk mengemukakan ide atau pendapatnya sendiri atau kelompoknya serta merumuskan hipotesis terhadap media *Pictorial Riddle* sehingga mampu mengklasifikasikan pendapatnya dari gambar-gambar yang dapat memunculkan beberapa konsep untuk membangun pengetahuannya.

### 2.2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Generatif (*Generative Learning*)

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) menurut Huda (2014:109) yaitu sebagai berikut.

a. Mengingat (*recall*)

Aktivitas ini melibatkan peserta didik untuk menarik kembali informasi dari memori lama. Tujuannya adalah mempelajari informasi berdasarkan fakta-fakta. Teknik-teknik recall mencakup repetisi/pengulangan, latihan/praktik, review, dan mnemonik;

b. Menggabungkan (*integration*)

Aktivitas ini mengharuskan peserta didik untuk menggabungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya. Tujuan dari integrasi adalah mentransformasikan informasi ke dalam bentuk yang lebih mudah diingat;

c. Mengolah (*organization*)

Kegiatan ini melibatkan peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep baru dengan cara yang

sistematis. Teknik-teknik organisasi ide antara lain mencakup: analisis gagasan-gagasan kunci, *outlining*, kategorisasi, *clustering*, dan pemetaan konsep;

d. Memerinci (*elaboration*)

Aktivitas ini mengharuskan peserta didik untuk menghubungkan materi baru dengan informasi atau gagasan yang sudah mereka miliki sebelumnya. Tujuan elaborasi adalah untuk menambah gagasan-gagasan ke dalam informasi yang baru.

Sedangkan model pembelajaran generatif (*generative learning*) menurut Wena (2011:177), diperkenalkan pertama kali oleh Osborne dan Cosgrove. Pembelajaran generatif (*generative learning*) dibagi menjadi empat tahapan, yaitu: pendahuluan/eksplorasi, pemfokusan, tantangan/tahap pengenalan konsep, dan penerapan konsep.

a. Pendahuluan/Eksplorasi

Tahap pertama yaitu tahap eksplorasi yang juga disebut tahap pendahuluan. Pada tahap eksplorasi pendidik membimbing peserta didik untuk melakukan eksplorasi terhadap pengetahuan, ide, atau konsepsi awal yang diperoleh dari pengalaman sehari-hari atau diperoleh dari pembelajaran pada tingkat kelas sebelumnya. Untuk mendorong peserta didik melakukan eksplorasi, pendidik dapat memberikan stimulus berupa beberapa aktivitas/tugas-tugas seperti melalui demonstrasi/penelusuran terhadap suatu permasalahan yang dapat menunjukkan data dan fakta yang terkait dengan konsepsi yang akan dipelajari. Aktivitas yang diberikan sebaiknya dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, mengkaji fakta, data, gejala serta memusatkan permasalahan yang akan dipecahkan.

b. Pemfokusan

Tahap kedua yaitu tahap pemfokusan atau pengenalan konsep atau intervensi. Pada tahap pemfokusan peserta didik dituntut untuk melakukan pengujian hipotesis yang dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan

terkait dengan materi pembelajaran dan mengklasifikasi konsepnya melalui diskusi kelompok.

c. Tantangan atau Tahap Pengenalan konsep

Tahap ketiga yaitu tahap tantangan yang disebut juga tahap pengenalan konsep. Pada tahap ini peserta didik dituntut untuk berani mengeluarkan ide-ide, kritik, berdebat, menghargai pendapat teman.

d. Penerapan Konsep

Tahap keempat adalah tahap penerapan, pada tahap ini peserta didik diajak untuk dapat memecahkan masalah dengan menggunakan konsep barunya atau konsep benar dalam situasi baru yang berkaitan dengan hal-hal praktis dalam kehidupan sehari-hari.

Setiap langkah-langkah model pembelajaran generatif (*generative learning*), peserta didik dituntut untuk mengintegrasikan secara aktif antara pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan baru melalui proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran generatif (*generative learning*) akan membuat peserta didik tertantang untuk berpikir kritis, dikarenakan model pembelajaran generatif (*generative learning*) menuntut peserta didik untuk melakukan pengujian hipotesis dan mengklasifikasi konsepnya melalui diskusi kelompok dan menuntut untuk berani mengeluarkan ide-ide, kritik, berdebat, menghargai pendapat teman sehingga peserta didik mampu meningkatkan hasil belajarnya.

### 2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Generatif (*Generative Learning*)

Model pembelajaran generatif (*generative learning*) bertujuan agar peserta didik dapat mengintegrasikan secara aktif pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan baru melalui proses pembelajaran. Model pembelajaran generatif (*generative learning*) menurut Wena (2011:183) memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut.

- a. Peserta didik mampu mengkonstruksi atau membangun pengetahuannya secara mandiri dengan strateginya sendiri;
- b. Dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan ide-ide atau gagasan mengenai sebuah konsep;
- c. Mampu melatih peserta didik untuk menghargai gagasan orang lain, karena berdasarkan karakteristik pembelajaran sejarah informasi baru harus dikaitkan dengan informasi lain sehingga menyatu dengan skemata yang dimiliki siswa agar pemahaman terhadap informasi (materi) kompleks terjadi;
- d. Menciptakan suasana kelas yang aktif karena peserta didik dapat membandingkan gagasannya dengan gagasan peserta didik lainnya. Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran sejarah secara konstruktivis yang menuntut peserta didik terlibat secara aktif dalam belajarnya;
- e. Meningkatkan keberanian peserta didik dalam berpendapat;
- f. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah sesuai dengan karakteristik pembelajaran sejarah yang berorientasi pada pemecahan masalah;
- g. Meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran;
- h. Dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah yaitu untuk melatih daya kritis peserta didik, mengembangkan cara-cara berpikir historis, dan membuat peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis; dan
- i. Peserta didik lebih mudah dalam memahami materi. Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran sejarah secara konstruktivis yang menuntut peserta didik belajar materi sejarah secara bermakna dalam bekerja dan berfikir

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran generatif (*generative learning*) juga memiliki kelemahan. Adapun kelemahan yang dimiliki model pembelajaran generatif (*generative learning*) menurut Wena (2011:183) sebagai berikut.

- a. Proses pembelajaran terkadang tidak terkontrol karena terdapat perbedaan pendapat antar peserta didik;
- b. Peserta didik yang pasif akan kesulitan untuk mengkonstruksikan konsep;

- c. Pendidik yang kurang berpengalaman akan kesulitan untuk mengorganisasi pembelajaran;
- d. Membutuhkan waktu yang lama;
- e. Sering terjadi salah konsep.

Kelemahan-kelemahan dari model pembelajaran generatif (*generatif learning*) dapat diatasi apabila pendidik benar-benar mempelajari secara mendalam model pembelajaran generatif sebelum digunakan dan mampu mengkolaborasikannya dengan media sehingga dalam penerapannya model tersebut, pendidik tidak kesulitan dalam mengorganisasikan pembelajaran dengan baik.

### **2.3 Media Pictorial Riddle**

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2011:3) menjelaskan media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, sikap atau keterampilan. Jadi, dalam pengertian tersebut, pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2011:4). Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat dimanfaatkan untuk membantu keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran sehingga penggunaan media pembelajaran harus didasarkan pemilihan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Trianto, 2011:88). Jadi, apabila media pembelajaran dipilih dan disiapkan dengan tepat dan baik, maka tujuan pembelajaran akan tercapai.

Kriteria pemilihan media pembelajaran yang menjelaskan bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Kriteria pemilihan media menurut Arsyad (2011:75) sebagai berikut.

- a. Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai;
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi;
- c. Praktik, luwes, dan bertahan. Apabila tidak ada waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan;
- d. Pendidik harus terampil menggunakannya dalam proses pembelajarannya;
- e. Kelompok sasaran;
- f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi menjadi tiga (Sanjaya, 2014:172) yaitu.

- a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara;
- b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara, seperti *film slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak;
- c. Media audio-visual, yaitu media yang mengandung unsur suara dan mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan sebagainya.

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Sanjaya (2014:169) sebagai berikut.

- a. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik;
- b. Media dapat mengatasi batas ruang kelas, terutama untuk menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh peserta didik;
- c. Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan;
- d. Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan;
- e. Media dapat membangkitkan motivasi merangsang peserta didik untuk belajar dengan baik;

- f. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru;
- g. Media dapat mengontrol kecepatan belajar peserta didik.

Salah satu media yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu media visual berupa gambar. Media tersebut adalah *Pictorial Riddle*. *Pictorial Riddle* berasal dari kata *pictorial* yang berarti “gambar” dan *riddle* yang berarti “teka-teki” (Echols dalam Chusni, 2012:164). Maka *Pictorial Riddle* adalah teka teki gambar. *Pictorial Riddle* digunakan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam diskusi kelompok kecil maupun kelompok besar, melalui penyajian masalah yang disajikan dalam bentuk ilustrasi. Menurut Haryono (dalam Sulistiyani, 2015:5) menyatakan bahwa gambar, peragaan, atau ilustrasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Suatu *riddle* biasanya berupa gambar, di papan tulis, papan poster, atau diproyeksikan. Melalui gambar tersebut kemudian pendidik mengajukan pertanyaan kepada peserta didik. Pertanyaan yang diajukan ialah pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang ditampilkan. Penggunaan media *Pictorial Riddle* diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, mempermudah peserta didik mengingat materi pembelajaran, sehingga proses dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih meningkat.

Proses pembelajaran menggunakan media *Pictorial Riddle* bertujuan agar peserta didik mampu mengidentifikasi dan menemukan sendiri konsep atau makna penyajian masalah dari teka-teki gambar yang disajikan (Novidasari, 2013:23). Media *Pictorial Riddle* memiliki kelebihan (Sulistiyani, 2015:25) sebagai berikut.

- a. Membuat peserta didik lebih memahami konsep-konsep dasar dan dapat mendorong peserta didik untuk mengemukakan gagasannya;
- b. Melalui teka-teki gambar, materi yang diterima oleh peserta didik lebih tahan lama;
- c. Mendorong peserta didik untuk berpikir kritis;
- d. Mendorong peserta didik untuk dapat berpikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri;

e. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selain memiliki kelebihan, media *Pictorial Riddle* juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan media *Pictorial Riddle* yaitu sebagai berikut.

- a. Teka-teki gambar bersifat abstrak, maka peserta didik perlu menganalisis gambar secara mendalam;
- b. Apabila pendidik kurang memahami media teka-teki gambar, maka akan membuat pembelajaran kurang optimal. Oleh karena itu, pendidik harus memahami media teka-teki gambar sebelum menggunakannya;
- c. Membutuhkan pemilihan yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka pendidik harus pandai dalam memilih materi yang perlu menggunakan media teka-teki gambar.

Penggunaan media *Pictorial Riddle* dalam penelitian ini akan dipadukan dengan model pembelajaran generatif (*generative learning*) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Hal tersebut bertujuan agar proses pembelajaran lebih menarik dan peserta didik lebih terangsang untuk mengemukakan ide atau pendapatnya sendiri atau kelompoknya serta merumuskan hipotesis terhadap media *Pictorial Riddle* (teka-teki gambar) hingga mampu mengklasifikasikan pendapatnya dari gambar-gambar yang kemudian memunculkan beberapa konsep untuk membangun pengetahuannya. Jika hanya menggunakan model generatif (*generative learning*) saja, peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, media *Pictorial Riddle* juga digunakan untuk membantu pendidik dalam memahami permasalahan yang akan diselesaikan dan membantu peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan awal (yang dimiliki) dengan pengetahuan baru (yang akan dipelajari).

#### **2.4 Berpikir Kritis**

Berpikir kritis merupakan salah satu strategi kognitif dalam pemecahan masalah yang lebih kompleks dan menuntut pola yang lebih tinggi. Berpikir kritis menurut Surya (2015:123) yaitu berpikir untuk: (1) membandingkan dan mempertentangkan

berbagai gagasan; (2) memperbaiki dan memperhalus; (3) bertanya dan verifikasi; (4) menyaring, memilih, dan mendukung gagasan; (5) membuat keputusan dan pertimbangan; (6) menyediakan landasan untuk suatu tindakan. Berpikir kritis menuntut upaya keras untuk memeriksa setiap keyakinan atau pengetahuan berdasarkan bukti pendukungnya dan kesimpulan-kesimpulan lanjutan yang diakibatkannya.

Berpikir kritis adalah berpikir dengan baik, dan merenungkan tentang proses berpikir (Johnson, 2014:187). Berpikir kritis merupakan aktivitas terampil yang dapat dilakukan dengan pemikiran yang kritis yang akan memenuhi beragam standart intelektual, seperti kejelasan, relevansi, kecukupan, koherensi dan lain-lain (Fisher, 2008:13). Berpikir kritis adalah berpikir reflektif produktif, dan mengevaluasi bukti (Santrock, 2014:11). Berpikir kritis menurut Ennis (1995:45) adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan. Sedangkan menurut Richard Paul (dalam Kowiyah, 2012:176) berpikir kritis adalah mode berpikir mengenai hal, substansi atau masalah apa saja, dimana si pemikir meningkatkan kualitas pemikirannya dengan menangani secara terampil struktur-struktur yang melekat dalam pemikiran dan menerapkan standar-standar intelektual padanya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan keterampilan menyelesaikan masalah-masalah yang ada, dengan cara menganalisis masalah, mencari alternative solusi dari permasalahan dan kemudian memecahkan masalah-masalah tersebut.

Berdasarkan perspektif filosofis, Watson dan Glaser (dalam Kowiyah, 2012:177) menyatakan bahwa berpikir kritis sebagai gabungan sikap, pengetahuan dan kecakapan. Kompetensi dalam berpikir kritis direpresentasikan dengan kecakapan-kecakapan berpikir kritis tertentu. Kecakapan-kecakapan atau indikator berpikir kritis adalah (1) Inference, yaitu kecakapan untuk membedakan antara tingkat-tingkat kebenaran dan kepalsuan. Inference merupakan kesimpulan yang dihasilkan oleh seseorang observasi sesuai fakta tertentu; (2) Pengenalan asumsi-asumsi, yaitu kecakapan untuk mengenal asumsi-asumsi. Asumsi merupakan sesuatu

yang dianggap benar; (3) Deduksi, yaitu kecakapan untuk menentukan kesimpulan-kesimpulan tertentu perlu mengikuti informasi di dalam pertanyaan-pertanyaan yang diberikan; (4) Interpretasi, yaitu kecakapan menimbang fakta-fakta dan menghasilkan kesimpulan-kesimpulan berdasarkan pada data yang diberikan. Interpretasi adalah kecakapan untuk menilai apakah kesimpulan secara logis berdasarkan informasi yang diberikan; (5) Evaluasi, yaitu kecakapan membedakan antara argumen yang kuat dan relevan dan argumen yang lemah atau tidak relevan.

Sedangkan, indikator keterampilan berpikir kritis menurut Ennis (1995: 45-46) antara lain: (a) fokus pada sebuah pertanyaan; (b) menganalisis argumen-argumen; (c) mengajukan dan menjawab pertanyaan klarifikasi; (d) menilai kredibilitas sebuah sumber; (e) meneliti serta menilai hasil-hasil penelitian; (f) mendeduksi dan menilai deduksi-deduksi; (g) menginduksi dan menilai induksi-induksi; (h) membuat dan menilai penilaian-penilaian yang berharga; (i) mendefinisikan istilah-istilah; (j) menilai definisi-definisi; (k) mengidentifikasi asumsi-asumsi; (l) memutuskan sebuah tindakan; dan (m) berinteraksi dengan orang lain.

Beberapa indikator menurut Ennis tersebut dapat dispesifikasikan menjadi lima indikator (Filsaime, 2008:59-60) sebagai berikut.

a. Klarifikasi Elementari

Meliputi: fokus pada sebuah pertanyaan, menganalisis argumen-argumen, mengajukan dan menjawab pertanyaan klarifikasi.

b. Dukungan Dasar

Meliputi: menilai kredibilitas sebuah sumber dan meneliti serta menilai hasil-hasil penelitian.

c. Kesimpulan

Meliputi: mendeduksi dan menilai deduksi-deduksi, menginduksi dan menilai induksi-induksi, membuat dan menilai penilaian-penilaian yang berharga.

d. Klasifikasi Lanjut

Meliputi: mendefinisikan istilah-istilah dan menilai definisi-definisi, mengidentifikasi asumsi-asumsi.

e. Strategi dan Taktik

Meliputi: memutuskan sebuah tindakan dan berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan beberapa indikator di atas, yang dirasa mampu untuk mengukur keterampilan berpikir kritis dalam penelitian ini adalah indikator keterampilan berpikir kritis menurut teori dari Ennis yang dispesifikasikan menjadi lima oleh Filsaime, yaitu klarifikasi elementari, dukungan dasar, menyimpulkan, memberikan klasifikasi lebih lanjut, dan mengatur strategi. Aspek keterampilan berpikir kritis diukur dengan menilai peserta didik pada saat proses pembelajaran dan menilai hasil produk peserta didik. Indikator keterampilan berpikir kritis yang diukur pada saat proses pembelajaran yaitu: (1) klarifikasi elementari dengan mengukur kemampuan peserta didik dalam menganalisis argumen-argumennya; dan (2) mengatur strategi dengan mengukur kemampuan peserta didik dalam mengambil keputusan dengan tepat dan cepat. Sedangkan indikator yang dinilai berdasarkan hasil produk peserta didik berdasarkan KD 4.3 Menyajikan kesimpulan-kesimpulan dari informasi mengenai asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Proto, Deutero Melayu dan Melanesoid) dalam bentuk tulisan yang digunakan pada kegiatan pra siklus dan KD 4.8 Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Islam dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini dalam bentuk tulisan yang digunakan pada kegiatan siklus 1-3, yaitu: (1) dukungan dasar dengan mengukur kemampuan peserta didik dalam menentukan kredibilitas suatu sumber dan membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan; (2) menyimpulkan dengan mengukur kemampuan peserta didik dalam membuat kesimpulan dari beberapa konsep; dan (3) memberikan klasifikasi lebih lanjut dengan mengukur kemampuan peserta didik dalam mendefinisikan asumsi, istilah dan menjelaskan materi secara mendalam.

## 2.5 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2013:22). Hasil belajar adalah

perubahan tingkah laku peserta didik yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran (Jihad dan Haris, 2012:14-15). Hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai peserta didik dan sejauh mana keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, karena hasil belajar merupakan puncak dari proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diakumulasikan secara normatif dan dinyatakan dengan skor berupa angka. Hal ini sesuai dengan pendapat Benjamin Bloom (dalam Anderson dan Krathwohl, 2010:7) yang membagi hasil belajar menjadi tiga ranah.

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif menurut Bloom (dalam Anderson dan Krathwohl, 2010: 99-133) terdiri dari enam aspek yaitu sebagai berikut.

- 1) Mengingat (C1), proses mengingat adalah mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang. Kategori dari proses mengingat yaitu mengenali dan mengingat kembali;
- 2) Memahami (C2), proses memahami adalah proses mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafik, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer. Proses-proses kognitif dalam kategori memahami meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan;
- 3) Mengaplikasikan (C3), proses mengaplikasikan adalah proses menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu. Kategori mengaplikasikan terdiri dari dua proses kognitif, yakni mengeksekusi (melaksanakan) dan mengimplementasikan (menggunakan);
- 4) Menganalisis (C4), proses menganalisis adalah proses memecah-mecah materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan hubungan-hubungan antar bagian itu dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dan keseluruhan.

Kategori proses menganalisis ini meliputi membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan (mendekonstruksikan);

- 5) Mengevaluasi (C5), proses mengevaluasi adalah sebagai membuat atau mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan/atau standar. Kategori proses mengevaluasi mencakup memeriksa dan mengkritik (menilai);
- 6) Mencipta (C6), proses mencipta adalah proses memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal. Kategori proses dari mencipta mencakup merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

Hasil belajar ranah kognitif dalam penelitian ini adalah menganalisis (C4). Pengukuran hasil belajar tersebut disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar 3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. Melalui penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*, peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan menganalisis (C4) dan untuk memperbaiki hasil belajar sejarah peserta didik. Pengukuran hasil belajar ranah kognitif dilakukan setelah peserta didik mengerjakan soal yang diberikan oleh pendidik dalam bentuk soal uraian dengan materi pembelajaran yang telah ditentukan.

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai (Sudjana, 2013:29). Penilaian ranah afektif bertujuan agar peserta didik mengetahui sikapnya terhadap suatu objek, model pembelajaran, pendidik, teman sejawat selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar ranah afektif dalam penelitian ini tidak diukur oleh peneliti karena lebih memfokuskan pada penelitian hasil tes, penilaian proses, dan penilaian produk peserta didik dari indikator berpikir kritis yang disesuaikan dengan KD 4.8 Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-

nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Islam dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini.

c. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor (Sudjana, 2013:30) berkaitan dengan hasil belajar dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Kategori dari ranah psikomotor, yaitu gerakan refleksi, keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, kemampuan perseptual, gerakan-gerakan skill, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Hasil belajar ranah psikomotor dalam penelitian ini tidak diukur karena peneliti sudah mengukur penilaian produk peserta didik berdasarkan indikator keterampilan berpikir kritis.

## **2.6 Model Pembelajaran Generatif (*Generative Learning*) Disertai Media Pictorial Riddle untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar**

Model pembelajaran generatif (*generative learning*) adalah model pembelajaran yang menghubungkan pengetahuan sebelumnya yang disimpan dalam memori jangka panjang dengan pengetahuan baru untuk mentransfer pengetahuan dalam memahami masalah konseptual (Wittrock, 2010:41). Tujuan model pembelajaran generatif (*generative learning*) yaitu merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, mengkaji fakta, data, gejala serta memusatkan permasalahan yang akan diselesaikan, serta untuk mengkonstruksi fakta-fakta yang dimilikinya sehingga menghasilkan kesimpulan yang tepat. Keterampilan berpikir kritis membutuhkan model pembelajaran generatif (*generative learning*) karena model tersebut dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan ide-ide atau gagasan mengenai sebuah konsep, dapat membandingkan gagasan orang lain, dan memidahkan peserta didik memahami materi yang dipelajari.

Media *Pictorial Riddle* adalah media visual berupa teka-teki gambar (Echols dalam Chusni, 2012:164). *Pictorial Riddle* digunakan untuk mengembangkan

keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam diskusi kelompok kecil maupun kelompok besar melalui penyajian masalah yang disajikan dalam bentuk teka-teki gambar. Pernyataan tersebut juga dijelaskan oleh Haryono (dalam Sulistiyani, 2015:5) bahwa gambar, peragaan, atau ilustrasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Selain itu, dengan menggunakan media *Pictorial Riddle*, materi yang diterima akan melekat lebih lama dan akan membuat peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah.

Penerapan model pembelajaran dalam penelitian ini memadukan antara model pembelajaran generatif (*generative learning*) dengan media *Pictorial Riddle*. Tujuannya yaitu: (1) untuk mendorong peserta didik mampu mengintegrasikan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan baru melalui penyajian masalah yang disajikan dengan media *Pictorial Riddle* (teka-teki gambar); (2) untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik; (3) agar peserta didik mampu mengidentifikasi dan menemukan sendiri konsep atau makna penyajian masalah dari teka-teki gambar yang disajikan.

Adapun sintak penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* sebagai berikut.

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Generatif (*Generative Learning*) Disertai Media *Pictorial Riddle*

Tahap pokok	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
<b>Kegiatan Awal</b>	Memberi apersepsi kepada peserta didik	Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik
<b>Tahap 1 Pendahuluan</b>	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan	

Tahap pokok	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
	<p>Memberikan aktivitas melalui pengamatan terhadap <i>pictorial riddle</i> berupa gambar terkait materi yang dapat merangsang peserta didik untuk melakukan eksplorasi.</p>	<p>Menganalisa <i>pictorial riddle</i> dengan mengeksplorasi pengetahuan, ide atau konsepsi awal yang diperoleh dari pengetahuan awal yang dimiliki pada tingkat kelas sebelumnya (SMP).</p>
	<p>Mendorong dan merangsang peserta didik untuk mengemukakan ide atau pendapat kelompoknya serta merumuskan hipotesis.</p>	<p>Mengutarakan ide-ide dan merumuskan hipotesis dalam kelompok dengan mengutarakan pendapat terkait materi pembelajaran yang disajikan dalam sebuah teka-teki gambar.</p>
	<p>Membimbing peserta didik untuk mengklasifikasikan pendapat.</p>	<p>Melakukan klasifikasi pendapat atau ide-ide yang telah ada.</p>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Tahap 2</b></p> <p><b>Pemfokusan</b></p>	<p>Membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menetapkan konteks permasalahan berkaitan dengan ide peserta didik yang kemudian dilakukan pengujian.</p>	<p>Menetapkan konteks permasalahan, memahami, mencermati permasalahan sehingga peserta didik menjadi familier terhadap bahan yang digunakan untuk mengeksplorasi konsep.</p>
	<p>Membimbing peserta didik melakukan proses diskusi kelompok.</p>	<p>Melakukan pengujian hipotesis, menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan konsep, dan mengklarifikasikan ide ke dalam konsep. Memutuskan dan menggambarkan apa yang peserta didik ketahui. Megklarifikasi ide ke dalam konsep.</p>

<b>Tahap pokok</b>	<b>Kegiatan Pendidik</b>	<b>Kegiatan Peserta Didik</b>
	Menguraikan ide peserta didik.	Mempresentasikan ide ke dalam kelompok melalui diskusi.
<b>Tahap 3 Tantangan</b>	Mengarahkan peserta didik agar terjadi pertukaran ide antar peserta didik	Memberikan pertimbangan ide kepada peserta didik dalam kelas dengan menguji validitas ide atau pendapat dengan mencari bukti berdasarkan sumber.
<b>Tahap 4 Penerapan</b>	Membimbing dan membawa peserta didik mengklarifikasikan ide baru. Membimbing peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan.	Menyelesaikan permasalahan melalui konsep baru yang dipelajari. Menyelesaikan permasalahan berdasarkan konsep yang diperoleh dari tahap sebelumnya. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok terkait penyelesaian masalah dihadapan peserta didik lainnya.
<b>Penutup</b>	Pendidik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung. Memberikan latihan soal sebagai tugas rumah.	Peserta didik membuat kesimpulan mengenai pembelajaran.

Sumber: Wena (2011:177) yang disesuaikan dengan proses pembelajaran

Berdasarkan uraian sintak pembelajaran di atas menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Model pembelajaran generatif memiliki landasan teoritik yang berakar pada teori-teori belajar konstruktivis mengenai belajar dan pembelajaran. Teori konstruktivisme menghendaki bahwa peserta didik harus membentuk pengetahuannya sendiri menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar (Trianto,

2011:13). Dengan kata lain, peserta didik harus membangun pengetahuan berdasarkan pengalamannya masing-masing. Pola pembinaan ilmu pengetahuan di sekolah merupakan suatu skema, yaitu aktivitas mental yang digunakan oleh peserta didik sebagai bahan mentah bagi proses renungan dan pengabstrakan. Fikiran peserta didik tidak akan menghadapi kenyataan dalam bentuk yang terasing dalam lingkungan sekitar. Realita yang diketahui peserta didik adalah realita yang dia bina sendiri. Peserta didik sebenarnya telah mempunyai satu set idea dan pengalaman yang membentuk struktur kognitif terhadap lingkungan mereka. Untuk membantu peserta didik dalam membina konsep atau pengetahuan baru, pendidik harus memperkirakan struktur kognitif yang ada pada mereka. Apabila pengetahuan baru telah disesuaikan dan diserap untuk dijadikan sebagian daripada pegangan kuat mereka, barulah kerangka baru tentang sesuatu bentuk ilmu pengetahuan dapat dibina (Subakti, 2010:7). Dengan demikian, apabila model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* dapat merangsang peserta didik meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam mengkonstruksikan materi pembelajaran sejarah dengan baik pada proses pembelajaran, maka hasil belajar yang diperoleh peserta didik akan meningkat.

## 2.7 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan untuk mencari persamaan dan perbedaan atau membandingkan penelitian satu dengan penelitian yang lain. Terdapat beberapa penelitian sebelumnya dengan menggunakan model pembelajaran generatif (*generative learning*). Salah satunya penelitian yang dilakukan Ristauly Martalina (2015) dengan judul “penerapan model pembelajaran generatif untuk meningkatkan aktivitas peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 1 MAN 2 Jember tahun ajaran 2014-2015”. Hasil analisis menunjukkan aktivitas peserta didik meningkat sebesar 82,63% dan hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 84,37%..

Penelitian yang dilakukan Tan Wee Chuen (2008) dengan judul “*Generative Learning Objects for Collaborative Learning and Critical Thinking: A Proposed*

*Conceptual Framework*". Hasil analisis menunjukkan pembelajaran generatif digunakan untuk membimbing proses pembelajaran yang mampu meningkatkan refleksi pelajar dan melibatkan pelajar dalam proses pemikiran kritis. Selain itu, juga dilakukan penelitian mengenai peningkatan hasil belajar oleh Nathalie Larsson dan Porntep Sooksangpravit dengan judul "*The Impact of Generative Learning on Individual and Organizational Outcome*". Hasil analisis menunjukkan model pembelajaran generatif digunakan sebagai cara reflektif dalam kemampuan meningkatkan hasil belajar dengan tujuan untuk mengeksplorasi adaptif dan belajar generatif konsep serta dampak organisasi terhadap individu dan hasil.

Penelitian terdahulu mengenai peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar melalui model pembelajaran generatif dilakukan oleh M.C Wittrock (2010) dengan judul "*Learning as a Generative Process*". Hasil analisis menunjukkan model pembelajaran generatif digunakan sebagai cara untuk mengintegrasikan beberapa penelitian tentang perkembangan kognitif, belajar manusia, kemampuan manusia, pemrosesan informasi, interaksi pengalaman dan kemampuan.

Berdasarkan penelitian di atas, terlihat jelas bahwa kajian tentang peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar pernah dilakukan menggunakan model pembelajaran generatif, namun belum ada penelitian yang secara khusus memadukan antara model pembelajaran generatif disertai media *Pictorial Riddle* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dan hasil belajar. Selain itu, penelitian terdahulu belum pernah mengkaji model pembelajaran generatif disertai media *Pictorial Riddle* pada mata pelajaran sejarah. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

Penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan dan pertimbangan dalam melaksanakan penelitian ini dan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran generatif disertai media *Pictorial Riddle* mampu meningkatkan hasil belajar peserta

didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan dari setiap siklus sehingga mendapatkan hasil di atas KKM.

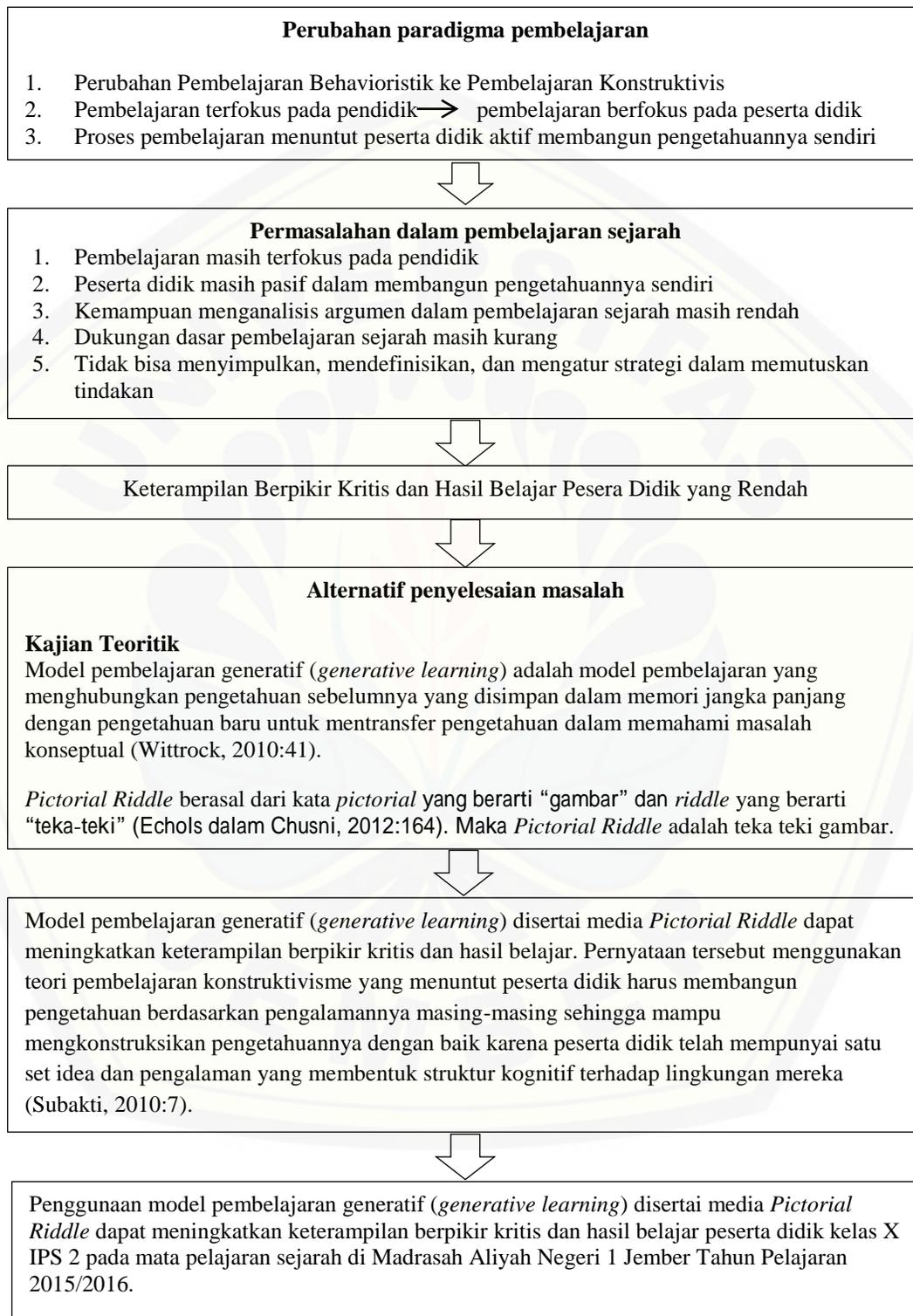
## 2.8 Kerangka Berpikir

Perubahan paradigma baru dalam pembelajaran yang menggunakan kurikulum 2013 sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah di sekolah yaitu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, pemikiran kritis, keterampilan praktis, minat, dan perilaku peserta didik. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa permasalahan yang terjadi adalah kurangnya keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, pendidik dituntut memiliki kemampuan dalam memilih model dan media yang tepat agar mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model dan media yang tepat digunakan dalam pembelajaran sejarah yaitu model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*.

Model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* menuntut peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan mengintegrasikan pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan baru dalam memahami permasalahan yang terjadi sehingga mampu mengkonstruksikan pengetahuan barunya dengan mudah. Pembelajaran yang memadukan antara model dan media tersebut sesuai dengan tuntutan pembelajaran sejarah. Tujuan penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*, yaitu: (1) untuk mendorong peserta didik mampu mengintegrasikan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan baru melalui penyajian masalah yang disajikan dalam bentuk teka-teki gambar; (2) untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik; (3) agar peserta didik mampu mengidentifikasi dan menemukan sendiri konsep atau makna penyajian masalah dari teka-teki gambar yang disajikan.

Penerapan pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* dapat membuat peserta didik mampu melakukan pengujian hipotesis, menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan konsep untuk membangun pengetahuannya, dan mengklarifikasikan ide ke dalam konsep, serta mampu memutuskan dan menggambarkan apa yang mereka ketahui berdasarkan sumber yang relevan. Pemahaman dalam pembelajaran sejarah sangat dibutuhkan oleh peserta didik agar lebih mudah memahami materi sehingga mampu mengkonstruksikan pengetahuan barunya dengan baik. Model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* dirasa efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Teori yang mendasari pernyataan tersebut ialah teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme menghendaki bahwa peserta didik harus membentuk pengetahuannya sendiri menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar (Trianto, 2011:13). Dengan kata lain, peserta didik harus membangun pengetahuan berdasarkan pengalamannya masing-masing karena peserta didik sebenarnya telah mempunyai satu set idea dan pengalaman yang membentuk struktur kognitif terhadap lingkungan mereka (Subakti, 2010:7).

Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir



## 2.9 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan permasalahan di atas, maka telah dirumuskan hipotesis tindakan yaitu sebagai berikut.

- a. Penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember semester genap tahun pelajaran 2015/2016;
- b. Penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember semester genap tahun pelajaran 2015/2016

### BAB 3. METODE PENELITIAN

Di dalam bab ini dibahas mengenai metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dan dilengkapi dengan prosedur penelitian yang akan dilaksanakan. Adapun metode penelitian yang dibahas, yaitu.

#### 3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Jember tahun pelajaran 2015/2016. Adapun beberapa pertimbangan dilaksanakannya penelitian di MAN 1 Jember, antara lain sebagai berikut.

- a. Adanya kesediaan MAN 1 Jember sebagai tempat penelitian;
- b. Belum pernah diadakan penelitian tentang model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah;
- c. Model dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik mata pelajaran sejarah di MAN 1 Jember dirasa kurang optimal dalam penerapannya.

#### 3.2 Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember tahun pelajaran 2015/2016. Kelas X IPS 2 jumlahnya 33 peserta didik yang terdiri dari 13 laki-laki dan 20 perempuan. Pemilihan kelas dilakukan sesuai dengan observasi bahwa peserta didik kelas X IPS 2 merupakan kelas yang memiliki keterampilan berpikir kritis rendah dan nilai hasil belajar yang kurang dari KKM yaitu 75 dibandingkan peserta didik kelas X IPS lainnya. Hal ini terbukti dalam proses pembelajaran sejarah, peserta didik kurang aktif bertanya, berargumentasi dan menjawab pertanyaan, sehingga peserta didik kelas X IPS 2 terlihat pasif saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peserta didik kelas X IPS 2 dijadikan sebagai subjek penelitian.

### 3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional diberikan agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan judul dalam penelitian ini.

- a. Model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *pictorial riddle*, adalah pembelajaran yang menggabungkan antara gagasan-gagasan baru dengan skema pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya menggunakan media *pictorial riddle* (teka-teki gambar). Manfaat memadukan antara model generatif (*generative learning*) dengan media *Pictorial Riddle* dapat membuat pembelajaran sejarah lebih menarik untuk diikuti sehingga tidak membuat peserta didik bosan, dapat membuat peserta didik mampu membuat hipotesis dari gambar-gambar sehingga memunculkan beberapa konsep, mampu mengklasifikasikan pendapatnya dari teka-teki gambar tersebut dan peserta didik mampu menguraikan idenya dari beberapa konsep yang diperolehnya dari media teka-teki gambar. Pada saat berdiskusi dalam proses pembelajaran, argumentasi, debat, menghargai pendapat dari ide-ide atau gagasan orang lain sangat ditekankan dengan tujuan merangsang pengembangan ide-ide bebas yang menjadi landasan adanya pemahaman yang bermakna bagi peserta didik. Pemahaman dalam pembelajaran sejarah sangat dibutuhkan oleh peserta didik agar lebih mudah memahami materi sehingga mampu mengkonstruksikan pengetahuan barunya dengan baik, dapat membantu pendidik dalam mengarahkan peserta didik mengidentifikasi dan menemukan sendiri konsep atau makna penyajian masalah dari teka-teki gambar yang disajikan, memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran sejarah;
- b. Keterampilan berpikir kritis, adalah keterampilan menyelesaikan masalah-masalah yang ada, dengan cara menganalisis masalah, mencari alternative solusi dari permasalahan dan kemudian memecahkan masalah-masalah tersebut. Keterampilan berpikir kritis memiliki indikator-indikator untuk menunjang hasil pembelajaran. Indikator keterampilan berpikir kritis dalam penelitian ini mengadaptasi teori Ennis yang dispesifikasikan menjadi lima oleh Filsaime, yaitu

klarifikasi elementari, dukungan dasar, menyimpulkan, memberikan klasifikasi lebih lanjut, dan mengatur strategi. Aspek keterampilan berpikir kritis diukur dengan menilai peserta didik pada saat proses pembelajaran dan menilai hasil produk peserta didik. Indikator keterampilan berpikir kritis yang diukur pada saat proses pembelajaran yaitu: (1) klarifikasi elementari dengan mengukur kemampuan peserta didik dalam menganalisis argumen-argumennya; dan (2) mengatur strategi dengan mengukur kemampuan peserta didik dalam mengambil keputusan dengan tepat dan cepat. Sedangkan indikator yang dinilai berdasarkan hasil produk peserta didik berdasarkan KD 4.3 Menyajikan kesimpulan-kesimpulan dari informasi mengenai asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Proto, Deutero Melayu dan Melanesoid) dalam bentuk tulisan yang digunakan pada kegiatan pra siklus dan KD 4.8 Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Islam dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini dalam bentuk tulisan yang digunakan pada kegiatan siklus 1-3, yaitu: (1) dukungan dasar dengan mengukur kemampuan peserta didik dalam menentukan kredibilitas suatu sumber dan membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan; (2) menyimpulkan dengan mengukur kemampuan peserta didik dalam membuat kesimpulan dari beberapa konsep; dan (3) memberikan klasifikasi lebih lanjut dengan mengukur kemampuan peserta didik dalam mendefinisikan asumsi, istilah dan menjelaskan materi secara mendalam;

- c. Hasil belajar, adalah kemampuan yang meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan yang telah menjadi milik individu sebagai akibat proses belajar. Hasil belajar peserta didik dinyatakan dalam bentuk skor atau angka. Perolehan skor dari setiap peserta didik dijadikan acuan untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* pada aspek kognitif diukur melalui tes tertulis dalam bentuk uraian yang telah dibuat oleh

peneliti bersama pendidik, tes dilakukan setelah proses pembelajaran selesai. Hasil belajar ranah afektif dan psikomotor tidak diukur karena peneliti memfokuskan pada penelitian hasil tes, penilaian proses, dan penilaian produk peserta didik yang telah diukur dalam indikator berpikir kritis.

### 3.4 Jenis dan Pendekatan Penelitian

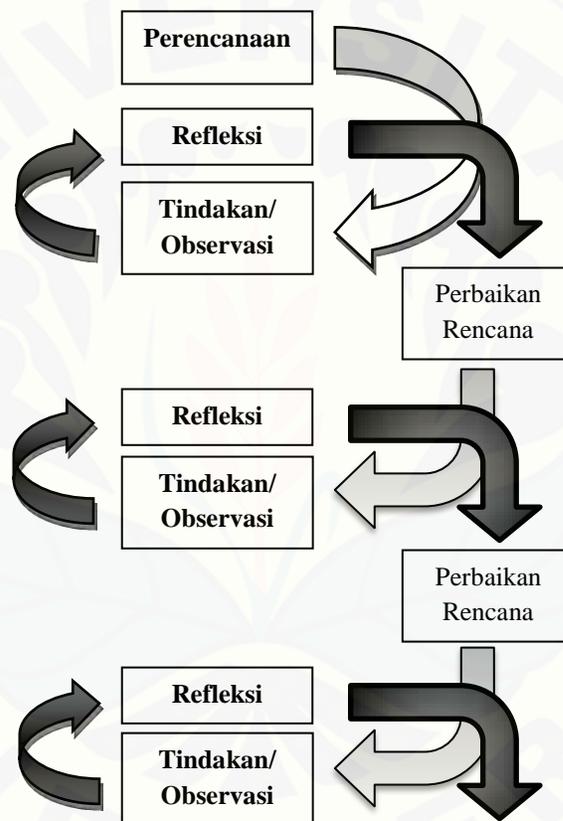
Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu aktivitas mencermati objek dalam kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto,dkk., 2011:3). PTK bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan penelitian kolaborasi antara pendidik dan peneliti untuk memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang hasilnya lebih menekankan pada generalisasi atau deskripsi (Sugiyono, 2014:15). Pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan peserta didik dalam keterampilan berpikir kritis (mengamati aktivitas belajar) dengan menerapkan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*.

Pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel dengan menggunakan teknik pengambilan sampel secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014:14). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menggambarkan data-data dari hasil yang diperoleh dalam bentuk angka atau skor. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini untuk menganalisis apakah terjadi peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik.

### 3.5 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah model Spiral Penelitian Tindakan Kelas oleh Hopkins, dengan menggunakan empat fase yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflective*) (dalam Muslich, 2011: 43). Keempat fase tersebut merupakan suatu siklus dalam penelitian tindak kelas yang digambarkan dengan sebuah skema pada gambar 3.1 berikut.



Gambar 3.1 Siklus PTK Hopkins (dalam Muslich, 2011:43)

Berdasarkan gambar model spiral tersebut, penelitian diawali dengan merencanakan sesuatu yang akan dilakukan, kemudian melakukan tindakan, selama melakukan tindakan dilakukan juga observasi dalam rangka mengumpulkan data, kemudian refleksi. Penelitian ini dirancang dalam tiga siklus. Pelaksanaan siklus pertama, kedua dan ketiga terdiri dari tiga kali tatap muka. Setiap siklus terdapat

empat fase, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Jika pada siklus 1 belum menunjukkan peningkatan hasil belajar dan peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik berkategori tinggi dengan perolehan skor 70% SA 79%, maka dilanjutkan pada siklus 2. Pada siklus 2 ini lebih memperhatikan hasil refleksi dari siklus 1 sehingga dapat memperbaiki perangkat pembelajaran yang digunakan pada siklus 2. Apabila pada siklus 2 sudah menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik, maka dilanjutkan pada siklus 3 untuk meyakinkan dan menstabilkan proses pembelajaran. Pada siklus 3 ini, penelitian dapat dihentikan.

### 3.5.1 Tindakan Pendahuluan

Tindakan pendahuluan merupakan langkah awal sebelum siklus dilaksanakan. Tujuan dari tindakan pendahuluan yaitu untuk mengetahui kondisi belajar peserta didik agar hasil yang diperoleh sesuai dengan harapan. Kegiatan awal penelitian ini antara lain sebagai berikut.

- a. Meminta izin kepada Kepala Sekolah MAN 1 Jember untuk melaksanakan penelitian di kelas X IPS;
- b. Observasi saat pembelajaran sejarah berlangsung untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik;
- c. Wawancara dengan pendidik mata pelajaran sejarah kelas X IPS mengenai kegiatan pembelajaran di kelas dan untuk mengetahui kendala peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah;
- d. Wawancara dengan peserta didik kelas X IPS 2;
- e. Menentukan subjek penelitian yaitu kelas X IPS 2; dan
- f. Menentukan jadwal penelitian.

### 3.5.2 Pelaksanaan Siklus I

Tahap-tahap pelaksanaan pada siklus I, II, dan III dalam penelitian ini berdasarkan pada model skema Hopkins yang terdiri dari 4 fase yaitu; perencanaan,

tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada siklus I yaitu sebagai berikut.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan meliputi.

- 1) Menyusun Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) sejarah dengan menggunakan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* terkait materi “Akulturasi kebudayaan lokal, Hindu-Budha dan Islam di Indonesia” yang dikonsultasikan dengan pendidik;
- 2) Membuat daftar kelompok secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 6-7 peserta didik;
- 3) Menyusun lembar kerja peserta didik (LKPD) terkait materi “Akulturasi kebudayaan lokal, Hindu-Budha dan Islam di Indonesia” yang dikonsultasikan dengan pendidik;
- 4) Membuat lembar wawancara, observasi yang digunakan peneliti untuk menilai keterampilan berpikir kritis peserta didik dan aktivitas pendidik pada saat menerapkan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*;
- 5) Membuat soal tes/evaluasi terkait materi “Akulturasi kebudayaan lokal, Hindu-Budha dan Islam di Indonesia” yang dikonsultasikan dengan pendidik.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan tindakan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* pada mata pelajaran sejarah. Pelajaran pada pertemuan pertama dengan materi “Akulturasi kebudayaan lokal, Hindu-Budha dan Islam di Indonesia” berlangsung selama 2x45 menit. Adapun langkah-langkah pelaksanaan tindakan sebagai berikut.

### 1) Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan merupakan tahap 1 yaitu eksplorasi. Kegiatan ini dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran. Kegiatan pendahuluan dilakukan selama  $\pm 20$  menit. Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan pendahuluan pada tahap 1 (eksplorasi) yaitu.

- a) Pendidik membuka pelajaran dengan salam dan menyiapkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran;
- b) Memberikan motivasi belajar dengan melakukan tanya jawab terkait materi sebelumnya;
- c) Pendidik memberikan apersepsi kepada peserta didik;
- d) Menyampaikan tujuan pembelajaran tentang materi akulturasi kebudayaan lokal, Hindu-Budha dan Islam di Indonesia yang akan dicapai;
- e) Pendidik membimbing peserta didik membagi kelompok diskusi ke dalam kelompok-kelompok kecil;
- f) Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan;
- g) Pendidik memberikan aktivitas melalui pengamatan terhadap media *pictorial riddle* berupa gambar terkait materi tentang akulturasi kebudayaan lokal, Hindu-Budha dan Islam di Indonesia untuk melakukan eksplorasi;
- h) Pendidik mendorong dan merangsang peserta didik untuk mengemukakan ide atau pendapat kelompoknya serta merumuskan hipotesis terhadap media *Pictorial Riddle* tentang akulturasi kebudayaan lokal, Hindu-Budha dan Islam di Indonesia;
- i) Pendidik membimbing peserta didik untuk mengklasifikasikan pendapat dari gambar-gambar yang memunculkan beberapa konsep tentang akulturasi kebudayaan lokal, Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.

## 2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilakukan selama  $\pm 55$  menit. Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan inti sebagai berikut.

### a) Tahap 2 pemfokusan

(1) Pendidik membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menetapkan konteks permasalahan berkaitan dengan ide peserta didik tentang akulturasi budaya Islam dan bukti-bukti peninggalan yang kemudian dilakukan pengujian;

(2) Pendidik membimbing peserta didik melakukan proses diskusi kelompok;

(3) Menguraikan ide peserta didik dari beberapa konsep-konsep yang diperoleh dari media teka-teki gambar.

### b) Tahap 3 tantangan

Pendidik mengarahkan peserta didik agar terjadi pertukaran ide antar peserta didik.

### c) Tahap 4 penerapan

(1) Pendidik membimbing dan membawa peserta didik mengklarifikasikan ide baru;

(2) Pendidik membimbing peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan.

## 3) Penutup

a) Pendidik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung;

b) Memberikan latihan soal kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah dipelajarinya.

### c. Pelaksanaan Observasi

Kegiatan observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti saat proses pembelajaran di kelas, hal ini bertujuan untuk mengetahui secara langsung efek atau perubahan dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Pendidik dan peneliti mengamati

keterampilan berpikir kritis peserta didik pada proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*. Kegiatan ini dilakukan dengan mencatat pada lembar observasi yang sesuai dengan indikator yang telah disiapkan sebelumnya. Dengan demikian peneliti dapat melihat kekurangan atau kelemahan yang telah terjadi saat proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* pada siklus I.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang diobservasi adalah aktivitas pendidik dalam pembelajaran. aktivitas pendidik diamati untuk mengetahui apakah guru melakukan langkah pembelajaran sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Observasi yang akan dilakukan juga untuk mengamati secara langsung berdasarkan pedoman observasi yang telah disusun. Pada tahap observasi, peneliti akan dibantu 3 orang observer. Pemilihan observer yang merupakan teman sejawat dan juga observer yang sudah pernah melakukan penelitian sejenis. Observer dalam penelitian ini bertugas mengamati indikator-indikator keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*. Bentuk observasi menampilkan aspek-aspek yang diamati dengan memberi tanda ( ) pada lembar yang telah disusun.

#### d. Refleksi

Refleksi merupakan tahapan untuk mengetahui pelaksanaan pada siklus 1. Kegiatan siklus 1 pada proses pembelajaran sejarah sudah cukup baik, karena pendidik melakukan setiap langkah pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*, tetapi ada beberapa yang masih belum dilaksanakan yaitu pendidik lupa menyampaikan tujuan pembelajaran, pendidik belum membimbing peserta didik melakukan proses diskusi kelompok, tidak melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung, tidak menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Dengan demikian,

proses pembelajaran sejarah di kelas X IPS 2 MAN 1 Jember masih perlu diperbaiki pada proses pembelajaran siklus 2. (Lihat Lampiran L.1, hal:255)

Ada beberapa kekurangan pada pelaksanaan siklus 1 yaitu (1) indikator dukungan dasar yang dimiliki oleh peserta didik masih sangat rendah dibandingkan indikator berpikir kritis lainnya; (2) kemampuan menyimpulkan peserta didik masih kurang, hal ini ditunjukkan dengan beberapa peserta didik belum bisa membuat konsep dalam pokok materi yang dibahas; (3) peserta didik masih banyak yang kebingungan untuk mengemukakan pendapatnya karena setiap kelompok dibatasi dalam mengemukakan pendapat; (4) pengelompokan peserta didik menjadi lima kelompok dirasa kurang kondusif, sehingga batasan dalam mengemukakan pendapat tidak menyeluruh; (5) kemampuan peserta didik mengatur strategi dikatakan masih rendah, hal ini ditunjukkan dengan beberapa peserta didik yang tidak dapat mengambil keputusan dengan tepat; (6) beberapa peserta didik juga masih ragu dalam menyampaikan argumen saat menanggapi pendapat temannya, disebabkan ini merupakan kali pertama peserta didik menggunakan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*; (7) pada saat tes, peserta didik dalam memberikan jawaban masih kurang tepat, hal ini ditunjukkan dengan jawaban uraian peserta didik masih ada yang belum tepat dan kurang menganalisis sehingga terdapat 15 peserta didik dalam kategori belum tuntas dan 18 peserta didik dalam kategori tuntas. Berdasarkan kekurangan tersebut diperlukan perbaikan pada pelaksanaan siklus 2.

Perbaikan yang harus dilakukan pada siklus 2 adalah pendidik lebih menekankan peserta didik untuk lebih banyak membaca sumber belajar terkait materi sejarah, perlu mengasah kemampuan peserta didik dalam menyimpulkan, memberi keleluasaan mengemukakan pendapat agar ide yang dimiliki peserta didik dapat tersalurkan dengan baik, pendidik perlu membagi peserta didik menjadi enam kelompok agar lebih kondusif dan membedakan anggota kelompok dari kelompok sebelumnya, pendidik perlu memberi arahan kepada peserta didik untuk mengambil keputusan berdasarkan hasil pertimbangan kelompok, dan pendidik harus lebih

mengali keterampilan berpikir kritis peserta didik agar peserta didik mampu menjawab tes dengan analisis yang tepat. Dengan demikian, untuk mencapai peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus 2.

### 3.5.3 Pelaksanaan Siklus II

Tahap-tahap pelaksanaan pada siklus I, II, dan III dalam penelitian ini berdasarkan pada model skema Hopkins yang terdiri dari 4 fase yaitu; perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II yaitu sebagai berikut.

#### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan meliputi.

- 1) Menyusun Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) sejarah dengan menggunakan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* terkait materi contoh bukti-bukti akulturasi budaya Islam yang dikonsultasikan dengan pendidik;
- 2) Membuat daftar kelompok secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik;
- 3) Menyusun lembar kerja peserta didik (LKPD) terkait materi contoh bukti-bukti akulturasi budaya Islam yang dikonsultasikan dengan pendidik;
- 4) Membuat lembar wawancara, observasi yang digunakan peneliti untuk menilai keterampilan berpikir kritis peserta didik dan aktivitas pendidik pada saat menerapkan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*;
- 5) Membuat soal tes/evaluasi terkait materi contoh bukti-bukti akulturasi budaya Islam yang dikonsultasikan dengan pendidik.

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan tindakan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*)

disertai media *Pictorial Riddle* pada mata pelajaran sejarah. Pelajaran pada pertemuan pertama dengan materi “contoh bukti-bukti akulturasi budaya Islam” berlangsung selama 2x45 menit. Adapun langkah-langkah pelaksanaan tindakan sebagai berikut.

1) Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan merupakan tahap 1 yaitu eksplorasi. Kegiatan ini dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran. Kegiatan pendahuluan dilakukan selama  $\pm 20$  menit. Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan pendahuluan pada tahap 1 (eksplorasi) yaitu.

- a) Pendidik membuka pelajaran dengan salam dan menyiapkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran;
- b) Memberikan motivasi belajar dengan melakukan tanya jawab terkait materi sebelumnya;
- c) Pendidik memberikan apersepsi kepada peserta didik;
- d) Menyampaikan tujuan pembelajaran tentang materi contoh bukti-bukti akulturasi budaya Islam yang akan dicapai;
- e) Pendidik membimbing peserta didik membagi kelompok diskusi ke dalam kelompok-kelompok kecil;
- f) Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan;
- g) Pendidik memberikan aktivitas melalui pengamatan terhadap media *pictorial riddle* berupa gambar terkait materi tentang contoh bukti-bukti akulturasi budaya Islam untuk melakukan eksplorasi;
- h) Pendidik mendorong dan merangsang peserta didik untuk mengemukakan ide atau pendapat kelompoknya serta merumuskan hipotesis terhadap media *Pictorial Riddle* tentang contoh bukti-bukti akulturasi budaya Islam;
- i) Pendidik membimbing peserta didik untuk mengklasifikasikan pendapat dari gambar-gambar yang memunculkan beberapa konsep tentang contoh bukti-bukti akulturasi budaya Islam.

## 2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilakukan selama  $\pm 55$  menit. Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan inti sebagai berikut.

### a) Tahap 2 pemfokusan

(1) Pendidik membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menetapkan konteks permasalahan berkaitan dengan ide peserta didik tentang contoh bukti-bukti akulturasi budaya Islam yang kemudian dilakukan pengujian;

(2) Pendidik membimbing peserta didik melakukan proses diskusi kelompok;

(3) Menguraikan ide peserta didik dari beberapa konsep-konsep yang diperoleh dari media teka-teki gambar.

### b) Tahap 3 tantangan

Pendidik mengarahkan peserta didik agar terjadi pertukaran ide antar peserta didik.

### c) Tahap 4 penerapan

(1) Pendidik membimbing dan membawa peserta didik mengklarifikasikan ide baru;

(2) Pendidik membimbing peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan.

## 3) Penutup

a) Pendidik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung;

b) Memberikan latihan soal kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah dipelajarinya.

### c. Pelaksanaan Observasi

Kegiatan observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti saat proses pembelajaran di kelas, hal ini bertujuan untuk mengetahui secara langsung efek atau perubahan dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Pendidik dan peneliti mengamati

keterampilan berpikir kritis peserta didik pada proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*. Kegiatan ini dilakukan dengan mencatat pada lembar observasi yang sesuai dengan indikator yang telah disiapkan sebelumnya. Dengan demikian peneliti dapat melihat kekurangan atau kelemahan yang telah terjadi saat proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* pada siklus 2.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang diobservasi adalah aktivitas guru dalam pembelajaran. aktivitas guru diamati untuk mengetahui apakah guru melakukan langkah pembelajaran sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Observasi yang akan dilakukan juga untuk mengamati secara langsung berdasarkan pedoman observasi yang telah disusun. Pada tahap observasi, peneliti akan di bantu 3 orang observer. Pemilihan observer yang merupakan teman sejawat dan juga observer yang sudah pernah melakukan penelitian sejenis. Observer dalam penelitian ini bertugas mengamati indikator-indikator keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*. Bentuk observasi menampilkan aspek-aspek yang diamati dengan memberi tanda ( ) pada lembar yang telah disusun.

#### d. Refleksi

Tahapan refleksi bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pada siklus 2. Kegiatan siklus 2 pada proses pembelajaran sejarah sudah cukup baik, karena pendidik melakukan setiap langkah pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*, tetapi ada beberapa yang masih belum dilaksanakan yaitu pendidik lupa menyampaikan menjelaskan langkah-langkah pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*, pendidik masih belum membimbing peserta didik melakukan proses diskusi kelompok, tidak melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung, tidak menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Dengan

demikian, proses pembelajaran sejarah di kelas X IPS 2 MAN 1 Jember masih perlu diperbaiki pada proses pembelajaran siklus 3. (Lihat Lampiran L.2, hal:256)

Ada beberapa kekurangan pada pelaksanaan siklus 2, antara lain: (1) pada kegiatan siklus 2, ada beberapa peserta didik yang masih pasif dalam mengikuti diskusi pembelajaran sejarah; (2) peserta didik dalam mengatur strategi untuk mengambil keputusan dengan tepat masih kurang baik; (3) kemampuan beberapa peserta didik hasil tes pada siklus 2 masih ada yang di bawah kriteria ketuntasan, hal ini ditunjukkan dengan jawaban uraian peserta didik masih ada yang belum tepat dan kurang menganalisis sehingga terdapat 10 peserta didik dalam kategori belum tuntas dan 23 peserta didik dalam kategori tuntas. Berdasarkan kekurangan tersebut diperlukan perbaikan pada pelaksanaan siklus 3.

Perbaikan yang harus dilakukan pada siklus 3 adalah pendidik perlu mengarahkan peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti diskusi dan masih perlu memberikan arahan kepada peserta didik untuk mengambil keputusan berdasarkan hasil pertimbangan kelompoknya. Selain itu, pendidik harus lebih menggali keterampilan berpikir kritis beberapa peserta didik yang masih kurang kritis agar mampu menjawab tes dengan analisis yang tepat. Dengan demikian, setelah mengalami peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar sejarah pada siklus 2 maka perlu dilakukan kegiatan pematapan pada siklus 3.

#### 3.5.4 Pelaksanaan Siklus III

Tahap-tahap pelaksanaan pada siklus I, II, dan III dalam penelitian ini berdasarkan pada model skema Hopkins yang terdiri dari 4 fase yaitu; perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada siklus III yaitu sebagai berikut.

##### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan meliputi.

- 1) Menyusun Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) sejarah dengan menggunakan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai

- media *Pictorial Riddle* terkait materi integrasi Islam di Nusantara yang dikonsultasikan dengan pendidik;
- 2) Membuat daftar kelompok secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik;
  - 3) Menyusun lembar kerja peserta didik (LKPD) terkait materi integrasi Islam di Nusantara yang dikonsultasikan dengan pendidik;
  - 4) Membuat lembar wawancara, observasi yang digunakan peneliti untuk menilai keterampilan berpikir kritis peserta didik dan aktivitas pendidik pada saat menerapkan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*;
  - 5) Membuat soal tes/evaluasi terkait materi integrasi Islam di Nusantara yang dikonsultasikan dengan pendidik.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan tindakan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* pada mata pelajaran sejarah. Pelajaran pada pertemuan pertama dengan materi “integrasi Islam di Nusantara” berlangsung selama 2x45 menit. Adapun langkah-langkah pelaksanaan tindakan sebagai berikut.

1) Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan merupakan tahap 1 yaitu eksplorasi. Kegiatan ini dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran. Kegiatan pendahuluan dilakukan selama  $\pm 20$  menit. Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan pendahuluan pada tahap 1 (eksplorasi) yaitu.

- a) Pendidik membuka pelajaran dengan salam dan menyiapkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran;
- b) Memberikan motivasi belajar dengan melakukan tanya jawab terkait materi sebelumnya;
- c) Pendidik memberikan apersepsi kepada peserta didik;

- d) Menyampaikan tujuan pembelajaran tentang materi integrasi Islam di Nusantara yang akan dicapai;
- e) Pendidik membimbing peserta didik membagi kelompok diskusi ke dalam kelompok-kelompok kecil;
- f) Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan;
- g) Pendidik memberikan aktivitas melalui pengamatan terhadap media *pictorial riddle* berupa gambar terkait materi tentang integrasi Islam di Nusantara untuk melakukan eksplorasi;
- h) Pendidik mendorong dan merangsang peserta didik untuk mengemukakan ide atau pendapat kelompoknya serta merumuskan hipotesis terhadap media *Pictorial Riddle* integrasi Islam di Nusantara;
- i) Pendidik membimbing peserta didik untuk mengklasifikasikan pendapat dari gambar-gambar yang memunculkan beberapa konsep tentang integrasi Islam di Nusantara.

## 2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilakukan selama  $\pm 55$  menit. Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan inti sebagai berikut.

- a) Tahap 2 pemfokusan
  - (1) Pendidik membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menetapkan konteks permasalahan berkaitan dengan ide peserta didik tentang integrasi Islam di Nusantara yang kemudian dilakukan pengujian;
  - (2) Pendidik membimbing peserta didik melakukan proses diskusi kelompok;
  - (3) Menguraikan ide peserta didik dari beberapa konsep-konsep yang diperoleh dari media teka-teki gambar.
- b) Tahap 3 tantangan  
Pendidik mengarahkan peserta didik agar terjadi pertukaran ide antar peserta didik.

c) Tahap 4 penerapan

- (1) Pendidik membimbing dan membawa peserta didik mengklarifikasikan ide baru;
- (2) Pendidik membimbing peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan.

3) Penutup

- a) Pendidik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung;
- b) Memberikan latihan soal kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah dipelajarinya.

c. Pelaksanaan Observasi

Kegiatan observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti saat proses pembelajaran di kelas, hal ini bertujuan untuk mengetahui secara langsung efek atau perubahan dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Pendidik dan peneliti mengamati keterampilan berpikir kritis peserta didik pada proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*. Kegiatan ini dilakukan dengan mencatat pada lembar observasi yang sesuai dengan indikator yang telah disiapkan sebelumnya. Dengan demikian peneliti dapat melihat kekurangan atau kelemahan yang telah terjadi saat proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* pada siklus 3.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang diobservasi adalah aktivitas guru dalam pembelajaran. aktivitas guru diamati untuk mengetahui apakah guru melakukan langkah pembelajaran sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Observasi yang akan dilakukan juga untuk mengamati secara langsung berdasarkan pedoman observasi yang telah disusun. Pada tahap observasi, peneliti akan di bantu 3 orang observer. Pemilihan observer yang merupakan teman sejawat dan juga observer yang sudah pernah melakukan penelitian sejenis. Observer dalam penelitian ini bertugas mengamati indikator-indikator

keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*. Bentuk observasi menampilkan aspek-aspek yang diamati dengan memberi tanda ( ) pada lembar yang telah disusun.

#### d. Refleksi

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pada siklus 3. Kegiatan siklus 3 pada proses pembelajaran sejarah sudah sangat baik, karena pendidik melakukan setiap langkah pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*. Pendidik sudah membimbing peserta didik melakukan proses diskusi kelompok dengan baik dan sudah melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung dengan baik. Proses pembelajaran yang demikian menjadikan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik meningkat. Berdasarkan hasil refleksi dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember.

Penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* pada siklus 3 membantu peserta didik untuk memperbaiki dan lebih meningkatkan pengetahuan dalam aspek kognitif, psikomotor, dan afektif dalam pembelajaran sejarah. Hal ini dikarenakan langkah-langkah dalam model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* melatih peserta didik untuk berpikir kritis dalam menganalisis, mengemukakan pendapat, mengklasifikasikan konsep yang ada sehingga peserta didik nantinya akan mampu menyelesaikan permasalahan. Keterampilan berpikir kritis peserta didik menggunakan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* dapat diperoleh melalui penilaian indikator berpikir kritis dari memberikan klarifikasi elementari, dukungan dasar, kesimpulan, klasifikasi lebih lanjut dan mengatur strategi. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*

mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar mata pelajaran sejarah peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember.

### 3.6 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk mendapatkan data atau informasi relevan dan akurat yang ada di lapangan. Pengumpulan data dilihat dari segi teknik atau cara dapat dilakukan dengan *interview* (wawancara), *kuesioner* (angket), observasi (pengamatan) dan gabungan ketiganya. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

#### 3.6.1 Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dari pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam objek penelitian. Manfaat melakukan observasi yaitu sebagai alat pengumpul data secara efektif dan objektif jika dilaksanakan secara cermat dan teliti (Kunandar, 2010:154). Observasi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode observasi terbuka dan berfokus. Metode observasi terbuka, yaitu mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kurikulum yang digunakan oleh sekolah, model pembelajaran yang digunakan pendidik dalam pembelajaran sejarah dan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2. Metode observasi berfokus, yaitu mengadakan pengamatan terhadap cara pendidik dalam menerapkan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* pada pembelajaran sejarah.

Observasi yang dilakukan peneliti sebanyak 3 (tiga) kali yaitu observasi awal, observasi sebelum tindakan, dan observasi pada saat tindakan. Observasi awal dilakukan pada tanggal 26 Januari 2016 untuk mencari informasi terkait dengan identifikasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di MAN 1 Jember kelas X IPS 2, maka diperoleh data keterampilan berpikir kritis rendah dengan indikator yaitu: (1) klarifikasi elementari berdasarkan penilaian proses memperoleh persentase sebesar

56,82%; (2) dukungan dasar berdasarkan penilaian produk memperoleh persentase sebesar 43,18%; (3) menyimpulkan berbagai pendapat berdasarkan penilaian produk memperoleh persentase sebesar 44,69%; (4) memberikan klasifikasi lebih lanjut berdasarkan penilaian produk memperoleh persentase sebesar 48,48%; (5) mengatur strategi berdasarkan penilaian proses memperoleh persentase sebesar 45,45% (Lihat Lampiran D, hal:138). Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik mata pelajaran sejarah kelas X IPS, diketahui bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik yang rendah dalam pembelajaran sejarah berdampak terhadap hasil belajar peserta didik yang juga rendah dengan hasil belajar di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 75.

Hasil obsevasi menunjukkan keterampilan berpikir kritis peseta didik kurang dikembangkan secara optimal. Observasi kedua dilakukan sebelum tindakan penelitian. Observasi dilakukan untuk mengetahui kendala yang dialami pendidik dalam mengajar sejarah dan kendala peserta didik saat mengikuti pembelajaran sejarah. Observasi ketiga dilaksanakan pada saat tindakan penelitian, yaitu pada saat penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*. Tujuan observasi tersebut adalah untuk mengetahui dampak yang terjadi setelah tindakan diberikan kepada peserta didik kelas X IPS 2 dengan menggunakan instrumen penilaian yang telah disusun bersama dosen pembimbing. Kegiatan observasi dibantu oleh tiga observer yaitu rekan peneliti.

### 3.6.2 Wawancara

Wawancara adalah kegiatan yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara verbal kepada peorang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dianggap perlu dan memiliki relevansi dengan permasalahan PTK (Kunandar, 2010:157). Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk menemukan permasalahan dan mengetahui hal-hal terkait penelitian dari responden yang lebih mendalam.

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara dilakukan sebanyak dua kali, yaitu wawancara sebelum tindakan dan wawancara setelah tindakan pada pendidik dan peserta didik kelas X IPS 2 untuk mengetahui kendala yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung. Wawancara sebelum tindakan dilakukan pada tanggal 19 Januari 2016 dengan tujuan mencari informasi dengan mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah.

Berdasarkan data hasil wawancara pada hari selasa tanggal 19 Januari 2016 dengan pendidik mata pelajaran sejarah di MAN 1 Jember, terdapat permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun permasalahan tersebut yaitu: (1) peserta didik ramai saat pembelajaran berlangsung sehingga tidak fokus dalam memperhatikan penjelasan pendidik, (2) model pembelajaran yang digunakan pendidik yaitu diskusi, ceramah dan memberikan penugasan, (3) penggunaan media pembelajaran masih kurang dan sumber belajar yang digunakan hanya LKS/LKPD tanpa menggunakan buku dan sumber lainnya yang relevan, (4) peserta didik pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, (5) hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah rendah (lihat lampiran C.5, hal:131).

Wawancara dengan peserta didik dilakukan untuk mengetahui pandangan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah. Pada hasil wawancara diketahui bahwa pembelajaran sejarah kurang disukai sehingga membuat peserta didik bosan. Hal tersebut dikarenakan terlalu banyak bacaan sehingga peserta didik kesulitan untuk mengingat dan memahami materi pembelajaran sejarah. Selain itu, pendidik juga belum pernah menggunakan model pembelajaran untuk mengasah keterampilan berpikir kritis peserta didik, sehingga banyak peserta didik yang masih pasif.

Wawancara sebelum tindakan dengan mewawancarai pendidik mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas X IPS 2 untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis peserta didik. Wawancara setelah dilakukan terhadap pendidik untuk mengetahui tanggapan, respon dan informasi mengenai penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*.

Wawancara setelah tindakan dilakukan setelah siklus 3 pada tanggal 17 Mei 2016. Hasil wawancara kemudian dianalisis, selanjutnya diketahui permasalahan yang ada. Setelah itu digunakan sebagai salah satu pertimbangan dalam kegiatan evaluasi (lihat lampiran C, hal:127).

### 3.6.3 Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2008:53). Metode tes merupakan pengumpulan data yang bersifat kuantitatif. Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar peserta didik, terutama hasil belajar kognitif.

Tes yang digunakan setelah tindakan adalah tes tulis dengan bentuk soal uraian. Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes subjektif atau tes uraian yang telah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan pendidik. Tujuannya untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember dengan penerapan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*. Materi tes yang akan diberikan pada peserta didik adalah Kompetensi Dasar 3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. Aspek kognitif yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah aspek kognitif analisis (C4) pada akhir siklus. Instrumen lembar pedoman kisi-kisi soal dan kartu soal untuk tes (lihat lampiran I, hal:213).

### 3.6.4 Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, surat kabar, buku, majalah, agenda rapat, notulen rapat dan sebagainya (Arikunto, dkk., 2010:158). Studi dokumenter digunakan untuk memperoleh data dari proses pembelajaran sejarah di kelas X IPS 2 MAN 1 Jember.

Adapun data yang diperlukan meliputi: (1) daftar nama peserta didik kelas X IPS 2, (2) rekapitulasi nilai hasil ulangan IPS peserta didik kelas X IPS, (3) silabus pendidikan mata pelajaran sejarah kelas X IPS, (4) kondisi dan situasi peserta didik, (5) foto-foto saat penelitian.

Berdasarkan hasil dokumentasi berupa nilai ulangan peserta didik secara klasikal menunjukkan nilai kelas X IPS 1= 78, X IPS 2= 72,9, X IPS 3= 73,7, dan kelas X IPS 4= 77. Data tersebut menunjukkan bahwa kelas dengan nilai terendah adalah kelas X IPS 2. Hal ini dilihat dari banyaknya peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM yaitu 75. Selain itu, dapat dilihat juga dari rata-rata nilai ulangan harian peserta didik kelas X IPS 2 yang dibuktikan dengan presentase ketuntasan hasil belajar klasikal sebesar 21,21% dan presentase peserta didik tidak tuntas belajar sebesar 78,79%. Jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 7 peserta didik dan yang tidak tuntas sebanyak 26 peserta didik dari 33 peserta didik di kelas X IPS 2. Suatu kelas dikatakan tuntas apabila nilai 75 dari skor maksimal 100 dengan minimal 75% (lihat lampiran E, hal:143).

Selain itu, dokumen yang dikumpulkan adalah silabus (lihat lampiran G, hal:156), RPP (lihat lampiran H, hal:159), lembar observasi peserta didik, referensi berupa buku, peraturan perundang-undangan, jurnal internasional, dan skripsi dari penelitian terdahulu.

### 3.7 Analisis Data

Terdapat dua kelompok data yang akan dianalisis dalam penelitian ini, yaitu data hasil observasi penilaian proses dan penilaian produk yang berupa keterampilan berpikir kritis peserta didik dan data hasil belajar peserta didik dari hasil tes setiap akhir siklus. Data tersebut digunakan untuk menghitung persentase peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik.

Analisis data keterampilan berpikir kritis peserta didik diperoleh dari penilaian proses dan produk dengan menggunakan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle*. Adapun indikator keterampilan berpikir

kritis yang diukur pada saat proses pembelajaran yaitu: (1) klarifikasi elementari; dan (2) mengatur strategi. Sedangkan indikator yang dinilai berdasarkan hasil produk peserta didik dalam bentuk tulisan, yaitu: (1) dukungan dasar; (2) menyimpulkan; dan (3) memberikan klasifikasi lebih lanjut. Peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik dilakukan dengan analisis sebagai berikut.

- a. Menentukan skor peserta didik untuk masing-masing indikator dengan skala penilaian terentang 1 (kurang baik), 2 (cukup baik), 3 (baik) dan 4 (amat baik);
- b. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

Keterangan:

SA = Skor akhir

= Jumlah skor yang diperoleh

= Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Sumber: Afifah, dkk. (2014:3)

Berdasarkan hasil penskoran dengan skala tersebut kemudian disusun kriteria keterampilan berpikir kritis sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik

Interval			Kriteria
80%	SA	100%	Sangat Tinggi
70%	SA	79%	Tinggi
60%	SA	69%	Cukup Tinggi
		60%	Rendah

Sumber: Adaptasi dari Kemendikbud (2014:93)

Analisis data hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari tes yang akan dilaksanakan setelah berakhir satu siklus akan dianalisis untuk melihat ketuntasan belajar peserta didik. Penentuan ketuntasan hasil belajar peserta didik digunakan rumus ketuntasan menurut Sudijono (2009:43) sebagai berikut.

- a. Ketuntasan hasil belajar perorangan/individu

Rumus ketuntasan = \_\_\_\_\_

- b. Ketuntasan hasil belajar secara klasikal

Ketuntasan klasikal = \_\_\_\_\_

Hasil belajar peserta didik dapat dikatakan tuntas apabila mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peserta didik dikatakan tuntas apabila nilai yang diperoleh 75% dari skor maksimal 100%.

### 3.8 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila pendidik dapat menerapkan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *Pictorial Riddle* dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember, Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016. Ketuntasan keterampilan berpikir kritis peserta didik dinyatakan berhasil apabila kriteria keterampilan berpikir kritis peserta didik berkategori tinggi dengan perolehan skor 70% SA 79% yang diukur dari: (1) klarifikasi elementari berdasarkan penilaian proses, (2) dukungan dasar berdasarkan penilaian produk, (3) menyimpulkan berdasarkan penilaian produk, (4) memberikan klasifikasi lebih lanjut berdasarkan penilaian produk, dan (5) mengatur strategi berdasarkan penilaian proses.

Ketuntasan hasil belajar dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan standar ketuntasan yang ditetapkan oleh sekolah. Peserta didik dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan dari masing-masing siklus dan nilai hasil tes memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 dari skor 100. Ketuntasan klasikal suatu kelas dikatakan tuntas apabila kelas tersebut mendapatkan nilai rata-rata klasikal 75% dari skor maksimal 100%.

## BAB 5. PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan oleh peneliti tentang peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 pada mata pelajaran sejarah dengan menerapkan model pembelajaran generatif (*generatif learning*) disertai media *Pictorial Riddle* di MAN 1 Jember tahun pelajaran 2015/2016, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Terdapat peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran generatif (*generatif learning*) disertai media *Pictorial Riddle* pada mata pelajaran sejarah di kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember tahun pelajaran 2015/2016. Aspek keterampilan berpikir kritis diukur dengan menilai peserta didik pada saat proses pembelajaran dan menilai hasil produk peserta didik. Indikator keterampilan berpikir kritis yang diukur pada saat proses pembelajaran yaitu: (1) klarifikasi elementari, memperoleh persentase pada siklus 1 sebesar 65,91%, pada siklus 2 meningkat 9,85% menjadi 75,76%, dan pada siklus 3 meningkat 3,03% menjadi 78,79%.; dan (2) mengatur strategi, memperoleh persentase pada siklus 1 sebesar 65,15%, pada siklus 2 meningkat 6,82% menjadi 71,97%, dan pada siklus 3 meningkat 3,79% menjadi 75,76%. Sedangkan Indikator yang dinilai berdasarkan hasil produk peserta didik berdasarkan KD 4.8, yaitu: (1) dukungan dasar, memperoleh persentase pada siklus 1 sebesar 51,52%, pada siklus 2 meningkat 15,15% menjadi 66,67%, dan pada siklus 3 meningkat 6,05% menjadi 72,72%; (2) menyimpulkan, memperoleh persentase pada siklus 1 sebesar 65,15%, pada siklus 2 meningkat 10,61% menjadi 75,76%, dan pada siklus 3 meningkat 3,03% menjadi 78,79%; (3) memberikan klasifikasi lebih lanjut, memperoleh persentase pada siklus 1 sebesar 68,18%, pada siklus 2 meningkat 8,33% menjadi 76,51%, dan pada siklus 3 meningkat 3,03% menjadi 79,54%. Dari 5 indikator keterampilan

berpikir kritis tersebut dapat disimpulkan peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu 10,15% dengan persentase sebesar 63,18% pada siklus 1 menjadi 73,33% pada siklus 2. Peningkatan dari siklus 2 ke siklus 3 yaitu 3,79% dengan persentase sebesar 73,33% pada siklus 2 menjadi 77,12% pada siklus 3.

- b. Penerapan model pembelajaran generatif (*generatif learning*) disertai media *Pictorial Riddle* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember tahun pelajaran 2015/2016. Hasil belajar peserta didik diukur melalui tes (aspek kognitif). Persentase hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif pada siklus 1 memperoleh persentase 54,54%, pada siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 15,15% menjadi 69,69%, dan pada siklus 3 meningkat 18,18% menjadi 87,87%. Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan siklus 1, 2, dan 3 dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran generatif (*generatif learning*) disertai media *Pictorial Riddle* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang model pembelajaran generatif (*generatif learning*) disertai media *Pictorial Riddle* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 MAN 1 Jember semester genap tahun ajaran 2015/2016 maka peneliti memberikan saran sebagai berikut.

- a. Bagi pendidik mata pelajaran, model pembelajaran generatif (*generatif learning*) disertai media *Pictorial Riddle* dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah;
- b. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengadakan variasi model pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan dan kegiatan pembelajaran;

- c. Bagi peneliti berikutnya, model pembelajaran generatif (*generatif learning*) disertai media *Pictorial Riddle* dapat dikembangkan untuk mengadakan penelitian di masa yang akan datang dengan ruang lingkup yang lebih luas.



**DAFTAR PUSTAKA**

**Buku**

- Anderson, L.W., Krathwohl. 2010. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S., dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin dan Wahyuni, S. N. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Beyer, K. B. 1985. *Teaching Thinking in social studies*. Revised edition. Charles E. Merrill Publishing Company. Columbus. Ohio.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ennis, R. H. (1995). *Goals for A Critical Thinking I Curriculum. Developing Minds A Resource Book for Teaching Thinking*. Virginia: Association for Suopervisions and Curriculum Development (ASCD).
- Filsaime, D. 2008. *Menguk Rahasia Berpikir Kritis dan Kreatif*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Fisher, A. 2009. *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Hasan, S.H. 2010. *Pendidikan Sejarah: Kemana dan Bagaimana?*. Makalah Seminar Asosiasi Guru Sejarah Indonesia (AGSI). Jakarta.
- Huda, M. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jihad, dan Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Johnson, E.B. *Contextual Teaching and Learning (Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna)*. Terjemahan oleh Ibnu Setiawan. 2014. Bandung: Kaifa.

- Kamdi, Waras, dkk. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Kochhar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah (Teaching Of History)*. Jakarta: Grasindo.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Rajawali Press.
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Muslich, M. 2011. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sanjaya, W. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santrock, J.W. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sudijono, A. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Pustaka.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati dan Asra. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Surya, M. 2015. *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Uno, H. B. 2011. *Profesi Kependidikan: Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardoyo, S. M. 2013. *Pembelajaran Konstruktivisme*. Bandung: Alfabeta.

Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widja, I. 1989. *Dasa-Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud.

Yamin, M. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Gunung Persada Press Group.

### **Peraturan Perundang-undangan**

Depdiknas. 2004. *Pedoman Pembuatan Hasil Belajar*. Jakarta: Depdiknas.

Kemendikbud. 2013. *Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.

Kemendikbud. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014*. Jakarta: Kemendikbud.

### **Jurnal**

Afifah, dkk. 2014. Penerapan *Deep Dialogue/Critical Thinking* (DD/CT) dengan pendekatan *Scientific* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil Belajar Sejarah Peserta Didik kelas X IS-2 SMAN Arjasa Tahun Ajaran 2013/2014. *Artikel Ilmiah*. Vol I (1): 1-8.

Chuen, T. W., dkk. 2008. Generative Learning Objects for Collaborative Learning and Critical Thinking: A Proposed Conceptual Framework. *Malaysian Journal of Distance Education*. Vol 10 (1): 129-141.

Chuen, T. W., dkk. 2009. The Internet-Based Generative Learning Object Organiser to Support Learning: a Preliminary Evaluation. *Journal IADIS International Conference*. 14-18.

Chusni, M. M. 2012 Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing dengan *Pictorial Riddle* Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Muntilan. *Seminar Nasional Quantum 2012. Pendidikan Fisika UAD*. 163-167.

Hamdani, D., dkk. 2012. Pengaruh Model Pembelajaran Generatif dengan Menggunakan Alat Peraga Terhadap Pemahaman Konsep Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu. *Jurnal Exacta*. Vol X (1): 79-88.

- Kowiyah. 2012. Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol 3 (5): 175-179.
- Larsson, N., and Porntepin, S. The Impact of Generative Learning on Individual and Organizational Outcome. *Journal*. 1-19
- Subakti, Y.R. 2010. Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme. *Jurnal SPSS*. Vol 23 (1): 1-23.
- Soewarso. 2000. *Cara-Cara Penyampaian Pendidikan Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Peserta Didik Mempelajari Sejarah Bangsaanya*. Jakarta: Proyek Pengembangan Guru Sekolah Menengah Depdiknas.
- Wittrock, M. C. 1992. Generative Learning Processes of the Brain. *Journal Educational Psychplogist*. Vol 27 (4): 531-541.
- Wittrock, M. C. 2010. Learning as a Generative Process. *Journal Educational Psychplogist*. Vol 45 (1): 40-45.

### Skripsi

- Martalina, R. 2015. "Penerapan Model Pembelajaran Generatif Untuk Meningkatkan Aktivitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 1 MAN 2 Jember Tahun Ajaran 2014-2015". Tidak diterbitkan. *Skripsi*. Jember: Universitas Jember.
- Sulistiyani, R. 2015. "Keefektifan Model *Pictorial Riddle* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Karangmanyar Kabupaten Purbalingga". Tidak diterbitkan. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

### Internet

- Hasan, S. H. Tanpa Tahun. *Problematika Pendidikan Sejarah*. [http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR.\\_PEND.\\_SEJARAH/194403101967101SAID\\_HAMID\\_HASAN/Makalah/Beberapa\\_Problematik\\_Dalam\\_Pendidikan\\_Sejarah.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._SEJARAH/194403101967101SAID_HAMID_HASAN/Makalah/Beberapa_Problematik_Dalam_Pendidikan_Sejarah.pdf). [13 April 2016]
- Ismail, M. 2015. *Teori Pemrosesan Informasi Robert Mills*. <http://makalahpendidikanislamismail.blogspot.co.id/2015/06/teori-pemrosesan-informasi-robert-mills.html> [13 April 2016]

Rabiudin, E. 2011. *Teori Pemrosesan Informasi dalam Pembelajaran*.  
<http://rabiudin.blogspot.co.id/2011/11/teori-pemrosesan-informasi-dalam.html>.  
[13 April 2016]



**Lampiran A**

Matriks Penelitian

JUDUL	PERMASALAHAN	KATA KUNCI	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS TINDAKAN
Penerapan Model Pembelajaran Generatif ( <i>Generative Learning</i> ) Disertai Media <i>Pictorial Riddle</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>Apakah penerapan model pembelajaran generatif (<i>generative learning</i>) disertai media <i>pictorial riddle</i> dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember semester genap tahun pelajaran 2015/2016?</li> <li>Apakah penerapan model pembelajaran generatif (<i>generative learning</i>) disertai media <i>pictorial riddle</i> dapat meningkatkan hasil belajar</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Model Pembelajaran Generatif (<i>Generative Learning</i>)</li> <li>Media <i>Pictorial Riddle</i></li> <li>Keterampilan Berpikir Kritis</li> <li>Hasil Belajar</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Indikator keterampilan berpikir kritis dalam penelitian ini yaitu :                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Klarifikasi elementary (penilaian proses)</li> <li>Dukungan dasar (penilaian produk)</li> <li>Menyimpulkan (penilaian produk)</li> <li>Memberikan klasifikasi lebih lanjut (penilaian produk)</li> <li>Mengatur strategi (penilaian proses)</li> </ol> </li> <li>Hasil belajar : Ranah kognitif: Menganalisis (C4)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Observasi : Mengamati kegiatan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung, sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran generatif (<i>generative learning</i>) disertai media <i>pictorial riddle</i></li> <li>Wawancara : pada pendidik dan peserta didik yang dilakukan sebanyak 3 kali mengenai model pembelajaran sejarah dan media yang digunakan, kondisi serta situasi sebelum dan saat pembelajaran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Jenis Penelitian : Penelitian Tindakan Kelas</li> <li>Setting Penelitian : Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember</li> <li>Metode Pengumpulan Data : Observasi, Wawancara, Tes, dan Dokumentasi</li> <li>Analisis Data : Rumus yang digunakan dalam peningkatan hasil belajar :                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Peningkatan hasil belajar :                                     <math display="block">\frac{\text{Ketuntasan hasil belajar perorangan/ individu}}{\text{Rumus ketuntasan}} =</math> </li> <li>Ketuntasan hasil belajar secara klasikal                                     <math display="block">\frac{\text{Ketuntasan klasikal}}{\text{Rumus ketuntasan}} =</math> </li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pembelajaran sejarah dengan menerapkan model pembelajaran generatif (<i>generative learning</i>) disertai media <i>pictorial riddle</i> dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember.</li> <li>Pembelajaran sejarah dengan menerapkan model pembelajaran generatif (<i>generative learning</i>) disertai</li> </ol>

JUDUL	PERMASALAHAN	KATA KUNCI	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS TINDAKAN	
	peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember semester genap tahun pelajaran 2015/2016?			berlangsung 3. Tes : tertulis 4. Dokumentasi : Daftar nama peserta didik, daftar nilai, silabus pendidik, dan kondisi serta situasi peserta didik 5. Responden : Kepala Sekolah, TU, bagian kurikulum, pendidik sejarah, dan peserta didik		b. Untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis peserta didik menggunakan rumus : $SA = \frac{\text{---}}{\text{---}} \times 100\%$  Keterangan: SA = Skor akhir = Jumlah skor yang diperoleh SM= Jumlah skor maksimal yang diperoleh	media pictorial riddle dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember

## Lampiran B. Pedoman Penelitian

## PEDOMAN PENELITIAN

## B. 1 Pedoman Observasi

No	Data yang ingin diperoleh	Sumber Data
1	Observasi untuk mengidentifikasi masalah a. Kurikulum yang digunakan oleh sekolah b. Model pembelajaran yang digunakan pendidik dalam pembelajaran c. Hasil belajar peserta didik kelas X	a. Pendidik b. Pendidik c. Nilai rata-rata setiap kelas
2	Observasi sebelum pelaksanaan penelitian a. Cara pendidik dalam mengajar b. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran	a. Pendidik mata pelajaran sejarah Indonesia dalam proses pembelajaran b. Peserta didik kelas X IPS 2
3	Pada saat penelitian a. Cara pendidik menerapkan model pembelajaran generatif ( <i>generative learning</i> ) disertai media <i>pictorial riddle</i> pada proses pembelajaran sejarah b. Tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik menggunakan model pembelajaran generatif ( <i>generative learning</i> ) disertai media <i>pictorial riddle</i> . Indikator kemampuan berpikir kritis yaitu: klarifikasi elementari, dukungan dasar, menyimpulkan, memberikan klasifikasi lebih lanjut dan mengatur strategi.	a. Aktivitas pendidik dalam proses pembelajaran b. Peserta didik kelas X IPS 2 saat pembelajaran sejarah

## B. 2 Pedoman Wawancara

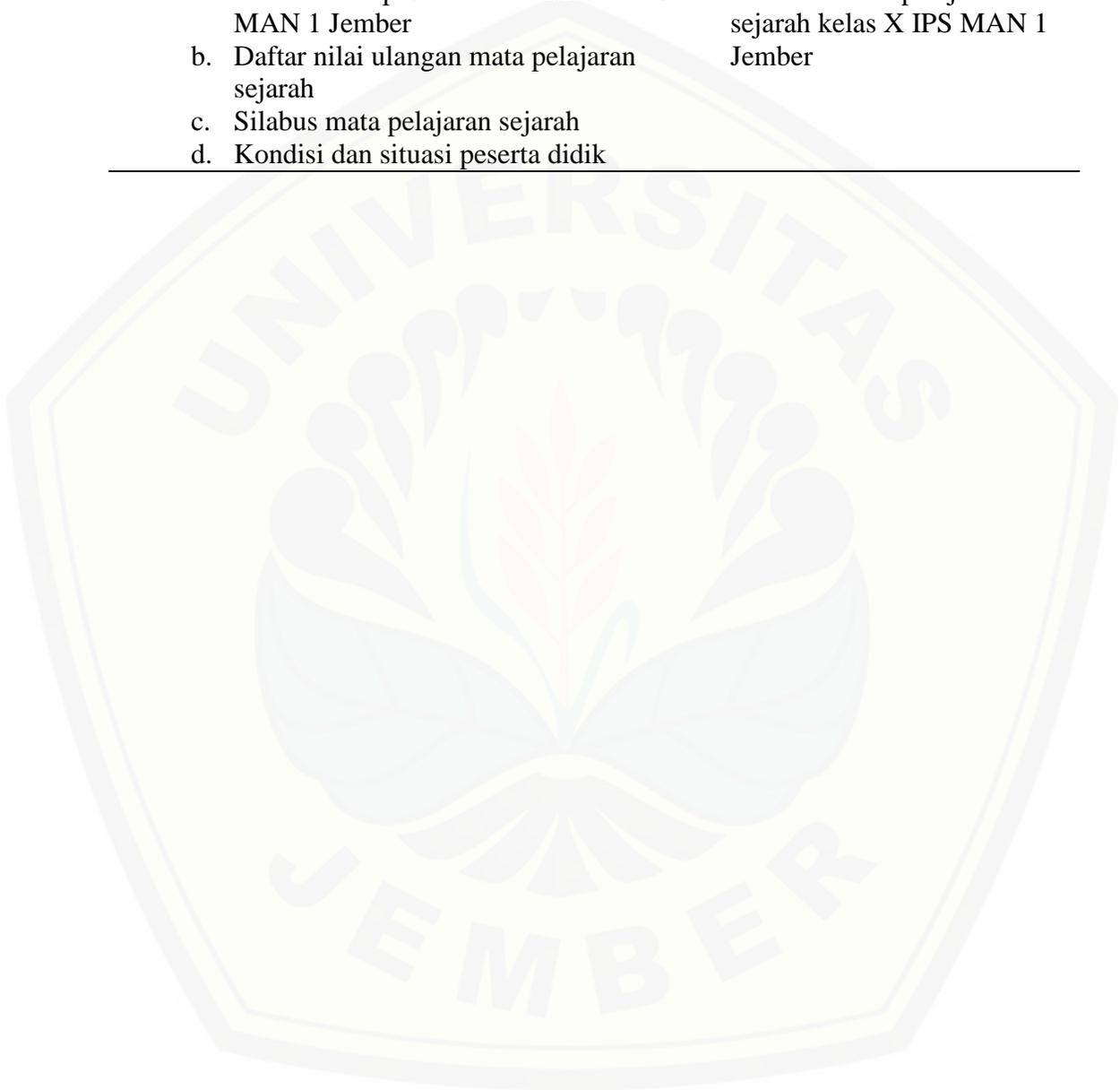
No	Data yang ingin diperoleh	Sumber Data
1	Wawancara untuk mengidentifikasi masalah: a. Bagaimana proses pembelajaran sejarah di MAN 1 Jember. b. Bagaimana respon peserta didik pada pembelajaran sejarah.	Pendidik mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember
2	Wawancara sebelum pelaksanaan penelitian: a. Model pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran sejarah. b. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. c. Bagaimana hasil belajar yang diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran. d. Kendala atau masalah yang dihadapi pada saat proses pembelajaran.	Pendidik mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember
3	Wawancara pada saat penelitian: a. Tanggapan mengenai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran generatif ( <i>generative learning</i> ) disertai media <i>Pictorial Riddle</i> . b. Kendala yang dihadapi saat proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran generatif ( <i>generative learning</i> ) disertai media <i>Pictorial Riddle</i> .	Pendidik mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember

## B. 3 Pedoman Tes

No	Data yang ingin diperoleh	Sumber Data
1	Nilai/hasil tes akhir dengan ranah kognitif dalam masing-masing siklus	Peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember

## B. 4 Pedoman Dokumentasi

No	Data yang ingin diperoleh	Sumber Data
1	a. Daftar nama peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember b. Daftar nilai ulangan mata pelajaran sejarah c. Silabus mata pelajaran sejarah d. Kondisi dan situasi peserta didik	Pendidik mata pelajaran sejarah kelas X IPS MAN 1 Jember



## Lampiran C. Lembar Wawancara

### C. 1 Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan

Tujuan : Untuk mengetahui model pembelajaran dan media yang biasa digunakan oleh pendidik, kendala yang dihadapi peserta didik serta peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam proses pembelajaran.

Bentuk : Wawancara terbuka

Nama pendidik : Ade Sa'diyah, S.Pd

Pedoman wawancara awal

1. Dukungan apa saja yang diberikan oleh sekolah untuk menunjang proses pembelajaran?
2. Model pembelajaran apa yang ibu gunakan dalam proses pembelajaran sejarah?
3. Apakah peserta didik senang dengan model pembelajaran yang ibu gunakan?
4. Apakah ibu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?
5. Bagaimana keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik saat proses pembelajaran sejarah?
6. Dengan model pembelajaran yang ibu terapkan selama ini, bagaimana hasil belajar yang dicapai peserta didik? Apakah semua peserta didik sudah mencapai nilai KKM?
7. Apakah ibu pernah menerapkan model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk mengasah keterampilan berpikir kritisnya?
8. Kendala apa yang ibu hadapi selama melakukan proses pembelajaran sejarah?
9. Apakah peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan ibu pada saat proses pembelajaran berlangsung?
10. Apakah peserta didik mampu berinteraksi dengan teman sejawatnya dengan baik?
11. Apakah ibu pernah menerapkan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *pictorial riddle* dalam pembelajaran sejarah?

### C. 2 Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan

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

Bentuk : Wawancara bebas

Nama peserta didik : M. Rissal Afandi

Pedoman wawancara awal

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

### C.3 Wawancara Pendidik Setelah Tindakan

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan pendidik tentang penerapan model pembelajaran generatif (*Generative Learning*) disertai media *Pictorial Riddle* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar

Bentuk : Wawancara terbuka

Nama pendidik : Ade Sa'diyah, S.Pd

Pedoman wawancara awal

1. Bagaimana pendapat Ibu mengenai model pembelajaran generatif (*Generative Learning*) disertai media *Pictorial Riddle*?
2. Apakah ada kesulitan dalam mengajar sejarah dengan menggunakan model pembelajaran generatif (*Generative Learning*) disertai media *Pictorial Riddle*?
3. Menurut Ibu, apakah peserta didik memiliki rasa antusiasme belajar terhadap diskusi yang diberikan?
4. Menurut Ibu, apakah peserta didik mampu menerima materi yang telah disampaikan tadi?
5. Menurut Ibu, apakah peserta didik mampu mengungkapkan pendapatnya?
6. Menurut Ibu, apakah peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik?
7. Menurut Ibu, apakah peserta didik mampu menyimpulkan materi di akhir pembelajaran?
8. Menurut Ibu, apakah peserta didik mampu berinteraksi dan bekerja sama secara kolaboratif dengan teman sejawatnya selama proses diskusi dan menyelesaikan permasalahan?
9. Berdasarkan pengamatan Ibu selama proses pembelajaran berlangsung, apakah semua peserta didik tertarik dengan model pembelajaran generatif (*Generative Learning*) disertai media *Pictorial Riddle*?

#### C.4 Wawancara Peserta Didik Setelah Tindakan

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan peserta didik tentang penerapan model pembelajaran generatif (*Generative Learning*) disertai media *Pictorial Riddle* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar

Bentuk : Wawancara terbuka

Nama Peserta Didik : M. Rissal Afandi

Pedoman wawancara awal

1. Apakah Anda suka dengan mata pelajaran Sejarah Indonesia?
2. Bagaimana perasaan Anda setelah mengikuti proses pembelajaran yang baru saja berlangsung? Apa alasannya!
3. Apakah Anda mengalami kesulitan atau kendala dalam mengikuti proses pembelajaran yang baru saja berlangsung?
4. Apakah dengan model pembelajaran yang baru digunakan pendidik membuat anda lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran?
5. Apakah dengan model pembelajaran yang baru digunakan pendidik membuat anda lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan?
6. Apakah penerapan model pembelajaran yang baru digunakan pendidik mampu mengasah keterampilan berpikir kritis saat proses pembelajaran berlangsung?
7. Apakah penerapan model pembelajaran yang baru digunakan pendidik mampu mengajak Anda bekerja sama dengan teman sejawat secara kolaboratif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan?
8. Apakah Anda memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran sejarah peminatan setelah menerapkan model pembelajaran generatif (*Generative Learning*) disertai media *Pictorial Riddle*?

**C. 5 Hasil Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan**

- Peneliti : Dukungan apa saja yang diberikan oleh sekolah untuk menunjang proses pembelajaran?
- Pendidik : LCD kelas, papan tulis, buku paket tapi terbitan lama sehingga tidak pernah digunakan
- Peneliti : Model pembelajaran apa yang ibu gunakan dalam proses pembelajaran sejarah?
- Pendidik : model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi, tetapi lebih banyak diskusi, ceramah dan penugasan
- Peneliti : Apakah peserta didik senang dengan pembelajaran yang ibu gunakan?
- Pendidik : Sebagian peserta didik terlihat senang dengan model pembelajaran yang saya gunakan, tetapi model tersebut masih membuat peserta didik sering ramai dan kurang memperhatikan
- Peneliti : Apakah ibu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?
- Pendidik : Iya, dengan memaparkan tulisan dalam Microsoft Word di viewer
- Peneliti : Bagaimana keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik saat proses pembelajaran sejarah?
- Pendidik : kemampuan berpikir kritis peserta didik masih kurang tetapi beberapa anak ada yang sudah mampu berpikir kritis, saat proses pembelajaran masih cenderung pasif
- Peneliti : Dengan model pembelajaran yang ibu terapkan selama ini, bagaimana hasil belajar yang dicapai peserta didik? Apakah semua peserta didik sudah mencapai nilai KKM?

- Pendidik : Hasil belajar peserta didik masih banyak yang nilainya di bawah KKM khususnya kelas X IPS 2, hanya beberapa saja peserta didik yang sudah mencapai KKM
- Peneliti : Apakah ibu pernah menerapkan model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk mengasah kemampuan berpikir kritisnya?
- Pendidik : belum pernah
- Peneliti : Kendala apa yang ibu hadapi selama melakukan proses pembelajaran sejarah?
- Pendidik : Peserta didik ramai di kelas, pasif, antusias pada pembelajaran sejarah masih kurang
- Peneliti : Apakah peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan ibu pada saat proses pembelajaran berlangsung?
- Pendidik : hanya sebagian saja
- Peneliti : Apakah peserta didik mampu berinteraksi dengan teman sejawatnya dengan baik?
- Pendidik : Semua peserta didik mampu untuk berinteraksi dengan teman temannya dengan baik
- Peneliti : Apakah ibu pernah menerapkan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *pictorial riddle* dalam pembelajaran sejarah?
- Pendidik : belum pernah

**C. 6 Hasil Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan**

- Peneliti : Apakah Anda suka dengan mata pelajaran sejarah?
- Peserta didik : saya kurang suka dengan pelajaran sejarah karena banyak cerita dan bacaan sehingga membuat saya bosan sama pelajaran sejarah
- Peneliti : Apa saja aktivitas yang dilakukan pendidik dalam mengajar di kelas?
- Peserta didik : biasanya menerangkan lewat viewer ataupun buku di depan kelas lalu kita disuruh diskusi, tanya jawab, mengerjakan soal
- Peneliti : Bagaimana hasil belajar Anda pada mata pelajaran sejarah?
- Peserta didik : tidak terlalu jelek
- Peneliti : Apakah pendidik mata pelajaran sejarah pernah menerapkan model pembelajaran yang dapat mengasah keterampilan berpikir kritis peserta didik?
- Peserta didik : belum pernah
- Peneliti : Apakah Anda memiliki banyak gagasan atau ide terhadap tugas yang diberikan oleh pendidik?
- Peserta didik : tergantung bab yang dipelajari
- Peneliti : Apakah Anda tepat waktu dalam pengumpulan tugas yang diberikan oleh pendidik?
- Peserta didik : kadang-kadang pernah terlambat
- Peneliti : Apakah Anda antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah?
- Peserta didik : lumayan
- Peneliti : Apakah Anda mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik pada saat pembelajaran berlangsung?
- Peserta didik : kalau materi dari LKS saya bisa menjawab
- Peneliti : Apakah Anda ikut berpartisipasi saat menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh pendidik?
- Peserta didik : terkadang iya, terkadang tidak

**C. 7 Hasil Wawancara Pendidik Setelah Tindakan**

- Peneliti : Bagaimana pendapat Ibu mengenai model pembelajaran generatif (*Generative Learning*) disertai media *Pictorial Riddle*?
- Pendidik : Bagus, peserta didik lebih mampu berpikir dengan kritis dalam pembelajaran sejarah
- Peneliti : Apakah ada kesulitan dalam mengajar sejarah dengan menggunakan model pembelajaran generatif (*Generative Learning*) disertai media *Pictorial Riddle*?
- Pendidik : Awalnya saya sedikit bingung dalam membimbing peserta didik untuk memecahkan masalah yang mereka temukan karena kurang faham dengan model pembelajaran ini, namun setelah beberapa pertemuan menggunakan model pembelajaran tersebut saya mulai faham
- Peneliti : Menurut Ibu, apakah peserta didik memiliki rasa antusiasme belajar terhadap diskusi yang diberikan?
- Pendidik : Iya, mereka sangat antusias untuk berdiskusi dalam pembelajaran sejarah
- Peneliti : Menurut Ibu, apakah peserta didik mampu menerima materi yang telah disampaikan tadi?
- Pendidik : Iya, saya rasa peserta didik mampu menerima materi yang telah saya sampaikan tadi dengan baik
- Peneliti : Menurut Ibu, apakah peserta didik mampu mengungkapkan pendapatnya?
- Pendidik : Iya, mereka mampu mengungkapkan pendapatnya dan mampu menghargai pendapat teman sejawatnya
- Peneliti : Menurut Ibu, apakah peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik?

- Pendidik : Iya, sebagian besar peserta didik sudah mampu menjawab pertanyaan dengan baik
- Peneliti : Menurut Ibu, apakah peserta didik mampu menyimpulkan materi di akhir pembelajaran?
- Pendidik : Menurut saya, peserta didik sudah banyak yang mampu menyimpulkan materi di akhir pembelajaran dengan baik
- Peneliti : Menurut Ibu, apakah peserta didik mampu berinteraksi dan bekerja sama secara kolaboratif dengan teman sejawatnya selama proses diskusi dan menyelesaikan permasalahan?
- Pendidik : Peserta didik sudah mampu berinteraksi dan bekerja sama dengan baik terutama dalam mengerjakan tugas kelompok yang saya berikan
- Peneliti : Berdasarkan pengamatan Ibu selama proses pembelajaran berlangsung, apakah semua peserta didik tertarik dengan model pembelajaran generatif (*Generative Learning*) disertai media *Pictorial Riddle*?
- Pendidik : Iya, karena model pembelajaran pembelajaran generatif (*Generative Learning*) disertai media *Pictorial Riddle* dapat merangsang peserta didik untuk berpikir secara kritis, hal ini terlihat saat proses pembelajaran berlangsung dan hasil belajar mereka setelah pelaksanaan siklus 3 yang sangat baik

**C.8 Hasil Wawancara Peserta Didik Setelah Tindakan**

Peneliti : Apakah Anda suka dengan mata pelajaran Sejarah Indonesia?

Peserta didik : Iya, saya suka

Peneliti : Bagaimana perasaan Anda setelah mengikuti proses pembelajaran yang baru saja berlangsung? Apa alasannya!

Peserta didik : saya merasa tidak bosan dan senang dengan pembelajaran sejarah karena saya bisa mengutarakan ide-ide saya pada saat pembelajaran berlangsung

Peneliti : Apakah Anda mengalami kesulitan atau kendala dalam mengikuti proses pembelajaran yang baru saja berlangsung?

Peserta didik : awalnya sedikit bingung dengan model pembelajaran yang diterapkan karena disuruh menganalisis gambar kemudian langsung disuruh mengungkapkan ide terkait gambar tersebut, tetapi setelah dipelajari lagi pelajarannya jadi lebih mudah dan menyenangkan

Peneliti : Apakah dengan model pembelajaran yang baru digunakan pendidik membuat anda lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran?

Peserta didik : Iya, saya lebih mudah memahami

Peneliti : Apakah dengan model pembelajaran yang baru digunakan pendidik membuat anda lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan?

Peserta didik : Iya bu, saya mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan mudah

Peneliti : Apakah penerapan model pembelajaran yang baru digunakan pendidik mampu mengasah keterampilan berpikir kritis saat proses pembelajaran berlangsung?

- Peserta didik : Iya bu, karena sebagian besar teman-teman termasuk saya mampu menganalisis, menyampaikan ide-ide, menyimpulkan, dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang diberikan
- Peneliti : Apakah penerapan model pembelajaran yang baru digunakan pendidik mampu mengajak Anda bekerja sama dengan teman sejawat secara kolaboratif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan?
- Peserta didik : Iya, saya bisa bekerja sama dengan teman-teman saya dan bisa saling menghargai pendapat teman yang lain
- Peneliti : Apakah Anda memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran sejarah Indonesia setelah menerapkan model pembelajaran generatif (*Generative Learning*) disertai media *Pictorial Riddle*?
- Peserta didik : Tentu bu, setelah menggunakan model pembelajaran tersebut saya lebih berminat untuk mempelajari pelajaran sejarah Indonesia

Lampiran D. Lembar Observasi Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pra Siklus (Penilaian Proses dan Produk)

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PRA SIKLUS PESERTA DIDIK  
KELAS X IPS 2 DI MAN 1 JEMBER

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator keterampilan berpikir kritis												Σ Skor Setiap peserta didik	X 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	AHMAD NUR S.			√		3			√		2			√		2			√		2				√		3	12	60
2	AHMAD RAHMAD D.		√			2			√		2			√		2			√		2				√		2	10	50
3	ANDIKA ARDI B.	√				1			√		1			√		2			√		1				√		2	7	35
4	BAGAS YUDA H.		√			2			√		1			√		1			√		1				√		1	6	30
5	CHUSNUL CHULUQ		√			2			√		1			√		2			√		2				√		1	8	40
6	FARHAN H.		√			2			√		1			√		1			√		2				√		2	8	40
7	M. RISSAL AFFANDI			√		3			√		2			√		2			√		2				√		2	11	55
8	MIFTAHUL AKBAR		√			2			√		1			√		1			√		1				√		2	7	35
9	MOHAMMAD BADIK		√			2			√		2			√		2			√		1				√		1	8	40
10	MUHAMMAD ADJI S.			√		3			√		1			√		2			√		2				√		1	9	45
11	MUHAMMAD FAHRI			√		3			√		2			√		2			√		2				√		3	12	60
12	M. RAYNANDY V.	√				1			√		2			√		1			√		1				√		2	7	35
13	NAUFAL R. A.		√			2			√		2			√		1			√		1				√		2	8	40
14	ANGGIE PRISCELIA			√		3			√		2			√		2			√		3				√		3	13	65
15	ANGGY YULI M.			√		3			√		1			√		2			√		2				√		2	10	50
16	ANIS IRMA M.	√				1			√		2			√		1			√		2				√		2	8	40

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai pada masing-masing indikator keterampilan berpikir kritis										Σ Skor Setiap peserta didik	X Skor setiap peserta didik					
		A		Skor	B		Skor	C		Skor	D			Skor	E		Skor	
		1	2		3	4		1	2		3				4	1		2
17	HIDAYATUL L.	√		2		√		2		√		2		√		1	9	45
18	IKA NOVITA SARI		√	3		√		1		√		2		√		3	11	55
19	KUMALA SA'ADAH	√		2		√		2		√		2		√		2	11	55
20	KURNIATUL J.		√	3		√		2		√		3		√		1	12	60
21	LAILIYATUL M.		√	3		√		1		√		2		√		2	10	50
22	MAYADA AFRIGA A.	√		2		√		2		√		2		√		2	10	50
23	MOSLEHATUL U.		√	3			√	3		√		2		√		2	13	65
24	NURMA RAFIKI		√	3		√		2		√		2		√		3	13	65
25	RICA DELIYA O.	√		2		√		1		√		2		√		2	10	50
26	SAVIRA A. R.	√		2		√		2		√		1		√		1	8	40
27	SHINTA DWI S.		√	3		√		2		√		1		√		2	9	45
28	SILVIANA A.	√		2		√		2		√		2		√		1	9	45
29	SYAHAN SYAH L.	√		2		√		2		√		2		√		2	11	55
30	TANIA DIAH AYU W.	√		2		√		2		√		1		√		1	8	40
31	VIVIN AGUSTIN	√		1		√		2		√		2		√		1	9	45
32	WINDI APRILIA A.		√	3		√		2		√		1		√		1	8	40
33	YUNI MAULIDATUL	√		2		√		2		√		2		√		2	10	50
Σ Skor Akhir				75				57				59				60	315	
Persentase (%)				56,82%				43,18%				44,69%				45,45%	47,72%	

\*Adaptasi dari pendapat Ennis (dalam Filsaime, 2008:59)

Keterangan Indikator Keterampilan Berpikir Kritis:

- A. Klarifikasi elementari (penilaian proses)
- B. Dukungan dasar (penilaian produk)
- C. Menyimpulkan (penilaian produk)
- D. Memberikan klasifikasi lebih lanjut (penilaian produk)
- E. Mengatur strategi (penilaian proses)

Rentang:

- 4 = Amat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang Baik

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Skor Akhir} &= \frac{\text{SA}}{\text{SM}} \times 100\% \\ &= \frac{23,75}{50} \times 100\% \\ &= 47,5\% \end{aligned}$$

Keterangan :

- SA = Skor akhir
- SP = Jumlah skor yang diperoleh
- SM = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Sumber: Afifah, dkk. (2014:3)

Berdasarkan hasil analisis data pra siklus peserta didik kelas X IPS 2 termasuk dalam kriteria keterampilan berpikir kritis tingkat rendah.

Kriteria keterampilan berpikir kritis peserta didik adalah:

Interval	Kriteria
80% SA 100%	Sangat Tinggi
70% SA 79%	Tinggi
60% SA 69%	Cukup Tinggi
60%	Rendah

Sumber: Adaptasi dari Kemendikbud (2014:93)

## Jumlah Persentase Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pra Siklus

## 1. Indikator memberikan klarifikasi elementari = 56,82%

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

## 2. Indikator membangun dukungan dasar = 43,18%

Skor 1	= 10 peserta didik
Skor 2	= 22 peserta didik
Skor 3	= 1 peserta didik
Skor 4	= 0 peserta didik

## 3. Indikator menyimpulkan = 44,69%

Skor 1	= 9 peserta didik
Skor 2	= 22 peserta didik
Skor 3	= 2 peserta didik
Skor 4	= 0 peserta didik

## 4. Indikator memberikan klasifikasi lebih lanjut = 48,48%

Skor 1	= 9 peserta didik
Skor 2	= 17 peserta didik
Skor 3	= 7 peserta didik
Skor 4	= 0 peserta didik

## 5. Indikator mengatur strategi = 45,45%

Skor 1	= 11 peserta didik
Skor 2	= 17 peserta didik
Skor 3	= 5 peserta didik
Skor 4	= 0 peserta didik

### Pedoman Kriteria Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis

No	Indikator Kemampuan	Kriteria	Skor
1	Klarifikasi elementari	Peserta didik mampu menganalisis pertanyaan dan argumen-argumennya dengan benar dan rinci	4
		Peserta didik mampu menganalisis pertanyaan dan argumen-argumennya dengan benar namun kurang rinci	3
		Peserta didik kurang mampu dalam menganalisis pertanyaan dan argumen-argumennya dengan benar dan rinci	2
		Peserta didik tidak mampu menganalisis pertanyaan dan argumen-argumennya dengan benar dan rinci	1
2	Dukungan dasar	Peserta didik mampu menentukan kredibilitas suatu sumber dan mampu membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	4
		Peserta didik kurang mampu menentukan kredibilitas suatu sumber, namun mampu membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	3
		Peserta didik kurang mampu menentukan kredibilitas suatu sumber dan membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	2
		Peserta didik tidak mampu menentukan kredibilitas suatu sumber dan membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	1
3	Menyimpulkan	Peserta didik mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat, benar dan lengkap	4
		Peserta didik mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat dan benar namun kurang lengkap	3
		Peserta didik kurang mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat, benar dan lengkap	2
		Peserta didik tidak mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat, benar dan lengkap	1
4	Memberi klasifikasi lebih lanjut	Peserta didik mampu mendefinisikan asumsi, istilah dan menjelaskan materi secara mendalam dengan baik	4
		Peserta didik mampu mendefinisikan asumsi, istilah namun kurang bisa menjelaskan materi secara mendalam	3
		Peserta didik kurang mampu mendefinisikan asumsi, istilah dan menjelaskan materi secara mendalam	2
		Peserta didik tidak mampu mendefinisikan asumsi, istilah dan menjelaskan materi	1
5	Mengatur Strategi	Peserta didik mampu mengambil keputusan dengan tepat dan cepat	4
		Peserta didik mampu mengambil keputusan dengan tepat namun lambat	3
		Peserta didik kurang mampu mengambil keputusan dengan tepat	2
		Peserta didik tidak mampu mengambil keputusan dengan tepat	1

**Lampiran E. Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus****Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember**

KKM: 75

No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	AHMAD NUR SHODIQIN	L	72		
2	AHMAD RAHMAD DANI	L	72		
3	ANDIKA ARDI BAHTIAR	L	72		
4	BAGAS YUDA HAMDANI	L	72		
5	CHUSNUL CHULUQ F.	L	72		
6	FARHAN HARIYANTO	L	72		
7	M. RISSAL AFFANDI	L	72		
8	MIFTAHUL AKBAR H.	L	72		
9	MOHAMMAD BADIK M.	L	72		
10	MUHAMMAD ADJI SUKMA	L	72		
11	MUHAMMAD FAHRI HIDAYAT	L	72		
12	MUHAMMAD RAYNANDY V.	L	72		
13	NAUFAL ROMADHON A.	L	72		
14	ANGGIE PRISCELIA	P	77		
15	ANGGY YULI MASRUROH	P	72		
16	ANIS IRMA MASYITOH	P	72		
17	HIDAYATUL LATIFAH	P	72		
18	IKA NOVITA SARI	P	72		
19	KUMALA SA'ADAH	P	72		
20	KURNIATUL JANNAH	P	78		
21	LAILIYATUL MAGHFIROH	P	80		
22	MAYADA AFRIGA ARUM DARI	P	72		
23	MOSLEHATUL UMAH	P	77		
24	NURMA RAFIKI	P	72		
25	RICA DELIYA OKTAVIA	P	76		
26	SAVIRA ASHIFIHANA R.	P	72		
27	SHINTA DWI SAFITRI	P	72		
28	SILVIANA ADIYANTO	P	76		
29	SYAHAN SYAH LUBABA I.W.	P	72		
30	TANIA DIAH AYU WIDYA	P	72		
31	VIVIN AGUSTIN	P	76		
32	WINDI APRILIA ANGGRAINI	P	72		
33	YUNI MAULIDATUL M.	P	72		
Jumlah			2407	7	26
Rata-rata			72,9		

Nilai rata-rata kelas = \_\_\_\_\_

= \_\_\_\_\_

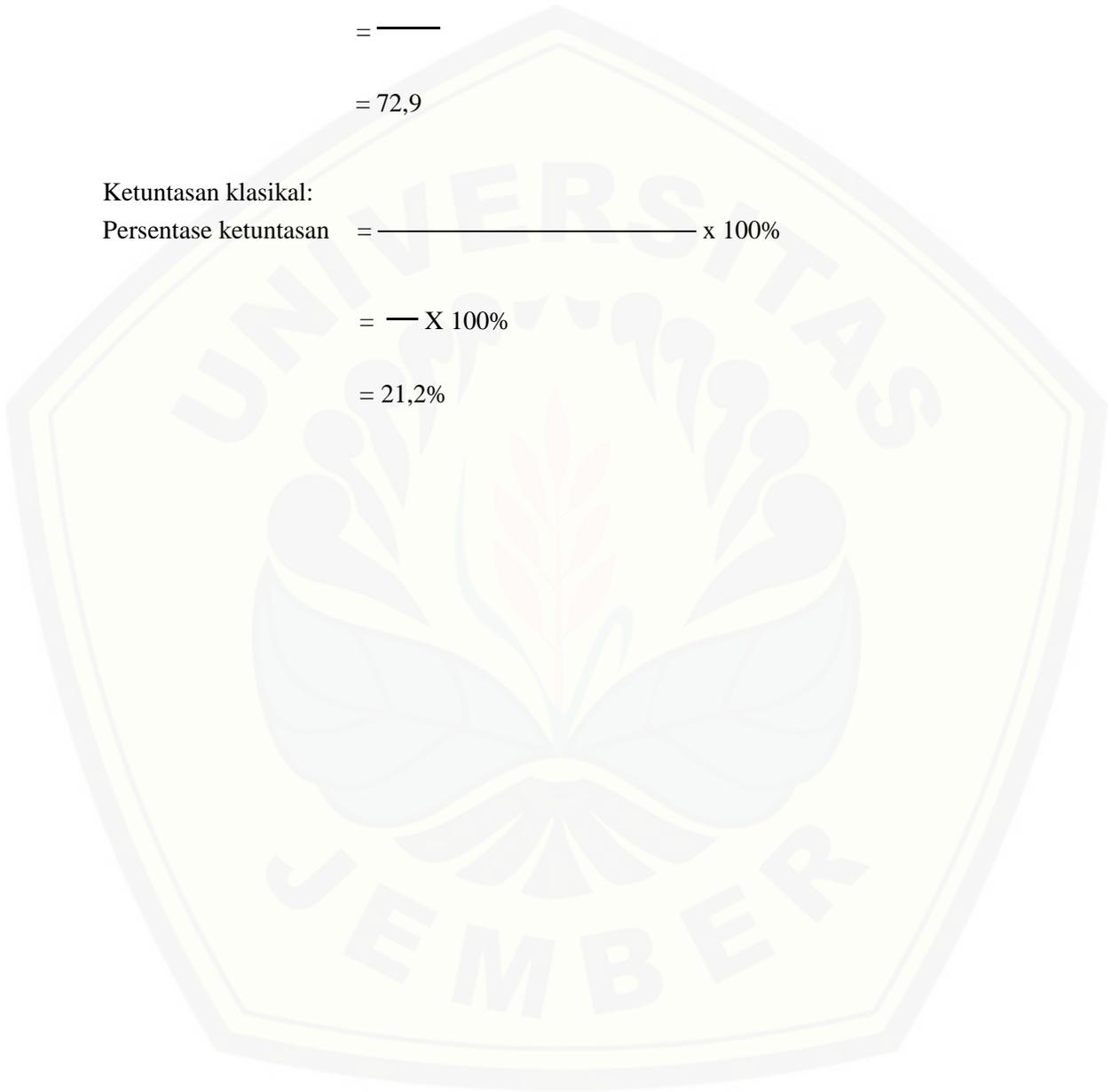
= 72,9

Ketuntasan klasikal:

Persentase ketuntasan = \_\_\_\_\_ x 100%

= \_\_\_\_\_ X 100%

= 21,2%



**Lampiran F. Lembar Observasi**

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

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

NO.	Aktivitas Pendidik	Ya	Tidak
1.	Pendidik membuka pelajaran dengan mempersiapkan peserta didik secara fisik dan psikis		
2.	Pendidik melakukan kegiatan apersepsi		
3.	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran		
4.	Pendidik menjelaskan langkah-langkah pembelajaran generatif ( <i>generative learning</i> ) disertai media <i>Pictorial Riddle</i>		
5.	Pendidik memberikan aktivitas melalui pengamatan terhadap <i>pictorial riddle</i>		
6.	Pendidik mendorong dan merangsang peserta didik untuk mengemukakan ide		
7.	Pendidik membimbing peserta didik untuk mengklasifikasikan pendapat		
8.	Pendidik membimbing peserta didik melakukan proses diskusi kelompok		
9.	Pendidik mengarahkan peserta didik agar terjadi pertukaran ide antar peserta didik		
10.	Pendidik membimbing dan membawa peserta didik mengklarifikasikan idenya		
11.	Pendidik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung		
12.	Pendidik merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas individu maupun kelompok		
13.	Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya		

Jember, Mei 2016

Observer



Keterangan Indikator Keterampilan Berpikir Kritis:

- A. Klarifikasi elementari (penilaian proses)
- B. Dukungan dasar (penilaian produk)
- C. Menyimpulkan (penilaian produk)
- D. Memberikan klasifikasi lebih lanjut (penilaian produk)
- E. Mengatur strategi (penilaian proses)

Rentang:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{---}}{\text{---}} \times 100\%$$

Keterangan:

SA = Skor Akhir

SP = Jumlah skor yang diperoleh

= Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Kriteria keterampilan berpikir kritis peserta didik adalah:

Interval			Kriteria
80%	SA	100%	Sangat Tinggi
70%	SA	79%	Tinggi
60%	SA	69%	Cukup Tinggi
		60%	Rendah

Sumber: Adaptasi dari Kemendikbud (2014:93)

### Pedoman Kriteria Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis

No	Indikator Kemampuan	Kriteria	Skor
1	Klarifikasi elementari	Peserta didik mampu menganalisis pertanyaan dan argumen-argumennya dengan benar dan rinci	4
		Peserta didik mampu menganalisis pertanyaan dan argumen-argumennya dengan benar namun kurang rinci	3
		Peserta didik kurang mampu dalam menganalisis pertanyaan dan argumen-argumennya dengan benar dan rinci	2
		Peserta didik tidak mampu menganalisis pertanyaan dan argumen-argumennya dengan benar dan rinci	1
2	Dukungan dasar	Peserta didik mampu menentukan kredibilitas suatu sumber dan mampu membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	4
		Peserta didik kurang mampu menentukan kredibilitas suatu sumber, namun mampu membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	3
		Peserta didik kurang mampu menentukan kredibilitas suatu sumber dan membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	2
		Peserta didik tidak mampu menentukan kredibilitas suatu sumber dan membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	1
3	Menyimpulkan	Peserta didik mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat, benar dan lengkap	4
		Peserta didik mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat dan benar namun kurang lengkap	3
		Peserta didik kurang mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat, benar dan lengkap	2
		Peserta didik tidak mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat, benar dan lengkap	1
4	Memberi klasifikasi lebih lanjut	Peserta didik mampu mendefinisikan asumsi, istilah dan menjelaskan materi secara mendalam dengan baik	4
		Peserta didik mampu mendefinisikan asumsi, istilah namun kurang bisa menjelaskan materi secara mendalam	3
		Peserta didik kurang mampu mendefinisikan asumsi, istilah dan menjelaskan materi secara mendalam	2
		Peserta didik tidak mampu mendefinisikan asumsi, istilah dan menjelaskan materi	1
5	Mengatur Strategi	Peserta didik mampu mengambil keputusan dengan tepat dan cepat	4
		Peserta didik mampu mengambil keputusan dengan tepat namun lambat	3
		Peserta didik kurang mampu mengambil keputusan dengan tepat	2
		Peserta didik tidak mampu mengambil keputusan dengan tepat	1



Keterangan Indikator Penilaian Kinerja (Psikomotor):

- A. Dukungan dasar
- B. Menyimpulkan
- C. Memberikan klasifikasi lebih lanjut

Rentang:

4 = Amat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang Baik

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{---}}{\text{---}} \times 100\%$$

Keterangan:

SA = Skor Akhir

SP = Jumlah skor yang diperoleh

= Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Kriteria Penilaian Produk (Psikomotor) adalah:

Interval		Kriteria
80%	SA 100%	Sangat Baik
70%	SA 79%	Baik
60%	SA 69%	Cukup baik
	60%	Kurang Baik

Sumber: Adaptasi dari Kemendikbud (2014:93)

**Pedoman Kriteria Penilaian Produk (Psikomotor)**

<b>No</b>	<b>Indikator Kemampuan</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
1	Dukungan dasar	Peserta didik mampu menentukan kredibilitas suatu sumber dan mampu membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	4
		Peserta didik kurang mampu menentukan kredibilitas suatu sumber, namun mampu membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	3
		Peserta didik kurang mampu menentukan kredibilitas suatu sumber dan membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	2
		Peserta didik tidak mampu menentukan kredibilitas suatu sumber dan membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	1
2	Menyimpulkan	Peserta didik mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat, benar dan lengkap	4
		Peserta didik mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat dan benar namun kurang lengkap	3
		Peserta didik kurang mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat, benar dan lengkap	2
		Peserta didik tidak mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat, benar dan lengkap	1
3	Memberi klasifikasi lebih lanjut	Peserta didik mampu mendefinisikan asumsi, istilah dan menjelaskan materi secara mendalam dengan baik	4
		Peserta didik mampu mendefinisikan asumsi, istilah namun kurang bisa menjelaskan materi secara mendalam	3
		Peserta didik kurang mampu mendefinisikan asumsi, istilah dan menjelaskan materi secara mendalam	2
		Peserta didik tidak mampu mendefinisikan asumsi, istilah dan menjelaskan materi	1



**Keterangan:****a. Sikap Spiritual**

Indikator sikap spiritual “mensyukuri” :

- 1) Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran
- 2) Memberi salam pada awal dan akhir presentasi
- 3) Saling menghormati, toleransi
- 4) Memelihara hubungan baik dengan sesama teman

Rubrik pemberian skor :

- 4 = Jika siswa melakukan 4 (empat) kegiatan tersebut
- 3 = Jika siswa melakukan 3 (tiga) kegiatan tersebut
- 2 = Jika siswa melakukan 2 (dua) kegiatan tersebut
- 1 = Jika siswa melakukan 1 (satu) kegiatan tersebut

**b. Sikap Sosial****1) Sikap jujur**

Indikator sikap sosial “jujur”:

- a) Tidak berbohong
- b) Mengembalikan kepada yang berhak bila menemukan sesuatu
- c) Tidak menyontek
- d) Terus terang

Rubrik pemberian skor :

- 4 = Jika siswa melakukan 4 (empat) kegiatan tersebut
- 3 = Jika siswa melakukan 3 (tiga) kegiatan tersebut
- 2 = Jika siswa melakukan 2 (dua) kegiatan tersebut
- 1 = Jika siswa melakukan salah satu kegiatan tersebut

**2) Sikap kerjasama**

Indikator sikap sosial “kerjasama” :

- a) Peduli kepada sesama

- b) Saling membantu dalam hal kebaikan
- c) Saling menghargai pendapat orang lain
- d) Ramah dengan sesama

Rubrik pemberian skor :

- 4 = Jika siswa melakukan 4 (empat) kegiatan tersebut
- 3 = Jika siswa melakukan 3 (tiga) kegiatan tersebut
- 2 = Jika siswa melakukan 2 (dua) kegiatan tersebut
- 1 = Jika siswa melakukan salah satu kegiatan tersebut

3) Sikap Tanggung Jawab

Indikator sikap sosial “tanggung jawab” :

- a) Patuh terhadap tata tertib sekolah
- b) Mengikuti pembelajaran dengan baik
- c) Mengerjakan tugas tepat waktu
- d) Belajar mandiri dalam mengerjakan tugas

Rubrik pemberian skor :

- 4 = Jika siswa melakukan 4 (empat) kegiatan tersebut
- 3 = Jika siswa melakukan 3 (tiga) kegiatan tersebut
- 2 = Jika siswa melakukan 2 (dua) kegiatan tersebut
- 1 = Jika siswa melakukan salah satu kegiatan tersebut

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut.

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

=

Keterangan :

SA = Skor akhir

SP = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Sumber: Afifah, dkk. (2014:3)

Kriteria Penilaian Sikap (Afektif) adalah:

Interval			Kriteria
80%	SA	100%	Sangat Baik
70%	SA	79%	Baik
60%	SA	69%	Cukup baik
		60%	Kurang Baik

Sumber: Adaptasi dari Kemendikbud (2014:93)

**Lampiran G. Silabus**

**SILABUS MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA**

**Satuan Pendidikan** : SMA/MA

**Kelas** : X

**Kompetensi Inti** :

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

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari					
2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada zaman pra aksara, Hindu-Buddha dan Islam					
2.2 Meneladani sikap dan tindakan cinta damai, responsif dan pro aktif yang ditunjukkan oleh tokoh sejarah dalam mengatasi masalah sosial dan lingkungannya					
2.3 Berlaku jujur dan bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah					
3.7 Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Islam di Indonesia.	<b>Perkembangan Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia</b>	<b>Mengamati:</b>	<b>Tugas:</b>	24 jp	• Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X.
3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teori-teori masuk dan berkembangnya Islam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca buku teks dan melihat gambar-gambar peninggalan zaman perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia</li> </ul> <b>Menanya:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menanya untuk mendapatkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan dalam bentuk tulisan mengenai perkembangan kerajaan-kerajaan Islam dan hasil-hasil kebudayaannya di Indonesia</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku-buku lainya</li> <li>Internet (jika</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.</p> <p>4.7 Mengolah informasi mengenai proses masuk dan perkembangan kerajaan Islam dengan menerapkan cara berpikir kronologis, dan pengaruhnya pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini serta mengemukakannya dalam bentuk tulisan.</p> <p>4.8 Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Islam dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia</li> <li>• Bukti-bukti Kehidupan dan hasil-hasil budaya pengaruh Islam yang masih ada pada saat ini</li> </ul>	<p>klarifikasi tentang zaman perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.</p> <p><b>Mengeksplorasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan informasi terkait dengan pertanyaan dan materi tentang zaman perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia melalui bacaan, internet, pengamatan terhadap sumber-sumber sejarah yang ada di museum dan atau peninggalan-peninggalan yang ada di lingkungan terdekat. <p><b>Mengasosiasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis informasi dan data-data yang didapat baik dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait untuk mendapatkan kesimpulan tentang zaman perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. <p><b>Mengomunikasikan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaporkan dalam bentuk tulisan hasil analisis dan kesimpulan tentang Indonesia pada zaman perkembangan kerajaan-kerajaan Islam.</li> </ul> </li></ul> </li></ul>	<p><b>Observasi:</b> Mengamati kegiatan peserta didik dalam proses mengumpulkan data, analisis data dan pembuatan laporan tentang perkembangan kerajaan-kerajaan Islam dan hasil-hasil kebudayaannya di Indonesia</p> <p><b>Portofolio:</b> Menilai laporan-laporan dan karya peserta didik berkaitan dengan materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.</p> <p><b>Tes tertulis/lisan:</b> Menilai kemampuan peserta didik dalam menganalisis konsep tentang perkembangan kerajaan-kerajaan Islam dan hasil-hasil kebudayaannya di Indonesia</p>		<p>tersedia)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar hasil-hasil peninggalan zaman Islam</li> <li>• Peta letak kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia</li> </ul>

**Lampiran H. Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP)****Lampiran H. 1 Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus I****RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Kelas/Semester : X IPS 2/II

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

Siklus ke- : 1 (satu)

**A. Kompetensi Inti**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret menggunakan, mengurai, merangkai, modifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

**B. Kompetensi Dasar**

- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

- 2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada zaman pra aksara, Hindu-Buddha dan Islam.
- 3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.
  - 3.8.1 Menganalisis contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini
    - a. Menganalisis makna akulturasi dan bukti-buktinya;
    - b. Menganalisis berbagai contoh bentuk seni bangunan Islam;
    - c. Menganalisis perkembangan seni ukir zaman Islam.
- 4.8 Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Islam dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini.

### **C. Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan berdiskusi, peserta didik diharapkan mampu menganalisis makna akulturasi dan bukti-buktinya;
2. Dengan berdiskusi, peserta didik dapat menganalisis berbagai contoh bentuk seni bangunan Islam;
3. Dengan berdiskusi, peserta didik dapat menganalisis perkembangan seni ukir zaman Islam;
4. Dengan berdiskusi peserta didik mampu menyajikan tulisan tentang contoh bukti akulturasi Islam yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini

### **D. Materi Pembelajaran**

1. Makna akulturasi dan bukti-buktinya;
2. Contoh bentuk seni bangunan Islam;

3. Perkembangan seni ukir zaman Islam.

**E. Metode Pembelajaran**

Model : Pembelajaran Generatif (*generative learning*)

Pendekatan : *Saintific*

**F. Media, alat, dan sumber belajar**

1. Media : media *Pictorial Riddle* (Teka-Teki Gambar) terkait materi akulturasi dan perkembangan budaya Islam
2. Alat/Bahan : Laptop, LCD, Monitor, *White board*/papan flannel, kertas manila
3. Sumber Belajar :
  - a. Buku Sejarah Pegangan Guru Kelas X (Kemendikbud).
  - b. Buku Sejarah Pegangan Siswa Kelas X (Kemendikbud)
  - c. Rokhman, M. N. 2013. *Indonesia Pada Masa Pengaruh Islam*. Diklat. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
  - d. Zuhendri, F. 2008. *Kerajaan-Kerajaan di Indonesia*. Jakarta: PT Kiara Alifiani.
  - e. Sumber lain yang relevan

## G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Pendidik	Peserta Didik	
<b>1. Pendahuluan</b>	<p>Pendidik membuka pelajaran dengan salam dan menyiapkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran; Memberikan motivasi belajar dengan melakukan tanya jawab terkait materi sebelumnya; Pendidik memberikan apersepsi kepada peserta didik; Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; Pendidik membimbing peserta didik membagi kelompok diskusi ke dalam kelompok-kelompok kecil; Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p> <p>Tahap 1 Eksplorasi</p> <p>a. Pendidik memberikan aktivitas melalui pengamatan terhadap <i>pictorial riddle</i> berupa gambar terkait materi yang dapat merangsang peserta didik untuk melakukan eksplorasi;</p> <p>b. Pendidik mendorong dan merangsang peserta didik untuk mengemukakan ide atau pendapat kelompoknya</p>	<p>Menjawab salam pada pendidik dan berdoa;</p> <p>Memperhatikan penjelasan pendidik.</p> <p>a. Menganalisa <i>pictorial riddle</i> dengan mengeksplorasi pengetahuan, ide atau konsepsi awal yang diperoleh dari pengetahuan awal yang dimiliki pada tingkat kelas sebelumnya (SMP)</p> <p>b. Mengutarakan ide-ide dan merumuskan hipotesis dalam kelompok dengan mengutarakan pendapat</p>	20 menit

Langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Pendidik	Peserta Didik	
	serta merumuskan hipotesis;	terkait materi pembelajaran yang disajikan dalam sebuah teka-teki gambar	
	c. Pendidik membimbing peserta didik untuk mengklasifikasikan pendapat. untuk mengklasifikasikan pendapat.	c. Melakukan klasifikasi pendapat atau ide-ide yang telah ada.	
<b>2. Kegiatan Inti</b>	Tahap 2 Pemfokusan		55 menit
	a. Pendidik memberikan LKPD		
	b. Pendidik membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menetapkan konteks permasalahan berkaitan dengan ide peserta didik yang kemudian dilakukan pengujian;	a. Menetapkan konteks permasalahan, memahami, mencermati permasalahan sehingga peserta didik menjadi familier terhadap bahan yang digunakan	
	c. Pendidik membimbing peserta didik melakukan proses diskusi kelompok;	b. Melakukan pengujian hipotesis, menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan konsep, dan mengklarifikasikan ide ke dalam konsep. Memutuskan dan menggambarkan apa yang peserta didik ketahui.	
	d. Menguraikan ide peserta didik.		

Langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Pendidik	Peserta Didik	
	Tahap 3 Tantangan  Pendidik mengarahkan peserta didik agar terjadi pertukaran ide antar peserta didik.	Memberikan pertimbangan ide kepada peserta didik dalam kelas dengan menguji validitas ide atau pendapat dengan mencari bukti berdasarkan sumber	
	Tahap 4 Penerapan		
	a. Pendidik membimbing dan membawa peserta didik mengklarifikasikan ide baru;	a. Menyelesaikan permasalahan melalui konsep baru yang dipelajari.	
	b. Pendidik membimbing peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan.	b. Menyelesaikan permasalahan berdasarkan konsep yang diperoleh dari tahap sebelumnya.	
<b>3. Penutup</b>	a. Pendidik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung; b. Memberikan tes c. Memberikan tugas rumah berupa laporan berdasarkan LKPD.	Peserta didik membuat kesimpulan mengenai pembelajaran	15 menit

## Lampiran 1

### Materi Pembelajaran

## **AKULTURASI KEBUDAYAAN LOKAL, HINDU, BUDHA, DAN ISLAM DI INDONESIA**

### **A. Akulturasi**

#### 1. Pengertian Akulturasi

Secara umum, akulturasi diartikan sebagai proses perpaduan antara dua kebudayaan atau lebih, sehingga melahirkan bentuk kebudayaan baru. Akan tetapi, unsur-unsur penting dari masing-masing kebudayaan (baik kebudayaan lama maupun kebudayaan yang datang berikutnya) masih terlihat. Dengan demikian, proses akulturasi akan terjadi apabila masing-masing kebudayaan yang saling berpadu itu seimbang.

Masuknya pengaruh Kebudayaan Hindu-Budha ke Indonesia juga telah melahirkan akulturasi antara kebudayaan Hindu-Budha dengan kebudayaan Indonesia asli. Hal ini terjadi karena antara kebudayaan Hindu-Budha dengan kebudayaan Indonesia asli, sama-sama kuat. Begitu juga pada waktu kebudayaan Islam datang, terjadi proses akulturasi dengan kebudayaan Indonesia yang sudah ada.

Berkembangnya kebudayaan Islam memang tidak kemudian menggantikan atau memusnahkan kebudayaan yang sudah ada. Antara kebudayaan Islam dengan kebudayaan yang telah berkembang sebelumnya terjadi akulturasi. Dari perpaduan budaya ini melahirkan kebudayaan baru yang unik dan menarik.

#### 2. Terjadinya Akulturasi

Terjadinya interaksi antara kebudayaan Hindu Budha dengan Islam sekaligus terjadi interaksi dengan kebudayaan lokal. Seperti telah kalian kaji pada bab sebelumnya, bahwa kedatangan pengaruh agama Hindu Budha di Indonesia menimbulkan akulturasi dengan kebudayaan setempat. Hal ini terus berlanjut hingga pada masa pengaruh Islam. Kalian bisa mengidentifikasi terjadinya akulturasi antara

tradisi lokal, Hindu Budha dan Islam ini dengan membandingkan kebudayaan pengaruh Hindu Buda dengan pengaruh Islam.

Sifat kebudayaan adalah dinamis, dan saling memengaruhi. Interaksi antar budaya akan menghasilkan budaya baru, atau kalau budaya itu sangat bertentangan maka akan muncul dampak negatif berupa konflik. Sementara dalam kajian kita terdahulu sangat jelas bahwa agama Hindu, Budha, maupun Islam masuk dengan penuh kedamaian. Masing-masing masuk dengan menyesuaikan pada kebudayaan setempat. Akhirnya semua kebudayaan tersebut dapat diterima oleh masyarakat Indonesia tanpa menimbulkan tragedi yang mengerikan, yakni pertumpahan darah.

Bentuk lain interaksi antara tradisi lokal, Hindu Budha, dan Islam adalah dalam hal kepercayaan. Pada jaman megalithikum telah mengenal persembahan. Mantera, ritual kepercayaan animisme dan dinamisme. Hal ini terus berlanjut pada masa pengaruh Hindu Budha. Pada masa kedatangan Islam pun tidak hilang begitu saja. Konsep-konsep animisme dan dinamisme pada masyarakat Islam Indonesia masih kita temukan hingga saat ini. Terjadinya percampuran dalam keagamaan ini disebut *sinkritisme*.

Kalian bisa menemukan hal-hal ini terutama pada masyarakat Jawa yang melakukan sesaji pada tempat-tempat yang dianggap keramat. Memuja senjata, binatang, gunung, laut, danau, dan sebagainya.

## **B. Bentuk Akulturasi**

Berkembangnya kebudayaan Islam di Kepulauan Indonesia telah menambah khasanah budaya nasional Indonesia, serta ikut memberikan dan menentukan corak kebudayaan bangsa Indonesia. Akan tetapi karena kebudayaan yang berkembang di Indonesia sudah begitu kuat di lingkungan masyarakat maka berkembangnya kebudayaan Islam tidak menggantikan atau memusnahkan kebudayaan yang sudah ada. Dengan demikian terjadi akulturasi antara kebudayaan Islam dengan kebudayaan yang sudah ada.

Hasil proses akulturasi antara kebudayaan pra-Islam dengan ketika Islam masuk tidak hanya berbentuk fisik kebendaan seperti seni bangunan, seni ukir atau pahat, dan karya sastra tetapi juga menyangkut pola hidup dan kebudayaan non fisik lainnya. Beberapa contoh bentuk akulturasi akan ditunjukkan pada paparan berikut.

### 1. Seni Bangunan

Seni dan arsitektur bangunan Islam di Indonesia sangat unik, menarik dan akulturatif. Seni bangunan yang menonjol di zaman perkembangan Islam ini terutama masjid, menara serta makam.

#### a. Masjid dan Menara

Seni bangunan yang berkembang pada jaman Indonesia masa Islam menunjukkan adanya perpaduan antara unsur Islam dengan kebudayaan Indonesia yang telah ada. Salah satu bentuk perpaduan seni bangunan Islam dengan seni bangunan yang telah berkembang sebelumnya adalah seni bangunan masjid. Fungsi utama dari masjid, adalah tempat beribadah bagi orang Islam. Masjid atau mesjid dalam bahasa Arab mungkin berasal dari bahasa Aramik atau bentuk bebas dari perkataan *sajada* yang artinya merebahkan diri untuk bersujud. Dalam bahasa Ethiopia terdapat perkataan *mesgad* yang dapat diartikan dengan kuil atau gereja. Di antara dua pengertian tersebut yang mungkin primer ialah tempat orang merebahkan diri untuk bersujud ketika salat atau sembahyang.

Pengertian tersebut dapat dikaitkan dengan salah satu hadis sahih al-Bukhârî yang menyatakan bahwa “Bumi ini dijadikan bagiku untuk masjid (tempat salat) dan alat pensucian (buat tayamum) dan di tempat mana saja seseorang dari umatku mendapat waktu salat, maka salatlah di situ”. Jika pengertian tersebut dapat dibenarkan dapat pula diambil asumsi bahwa ternyata agama Islam telah memberikan pengertian perkataan masjid atau mesjid itu bersifat universal.

Dengan sifat universal itu, maka orang-orang Muslim diberikan keleluasaan untuk melakukan ibadah salat di tempat manapun asalkan bersih. Karena itu tidak mengherankan apabila ada orang Muslim yang melakukan salat di atas batu di sebuah sungai, di atas batu di tengah sawah atau ladang, di tepi jalan, di

lapangan rumput, di atas gubug penjaga sawah atau ranggon (Jawa, Sunda), di atas bangunan gedung dan sebagainya. Meskipun pengertian hadist tersebut memberikan keleluasaan bagi setiap Muslim untuk salat, namun dirasakan perlunya mendirikan bangunan khusus yang disebut masjid sebagai tempat peribadatan umat Islam. Masjid sebenarnya mempunyai fungsi yang luas yaitu sebagai pusat untuk menyelenggarakan keagamaan Islam, pusat untuk mempraktikkan ajaran-ajaran persamaan hak dan persahabatan di kalangan umat Islam. Demikian pula masjid dapat dianggap sebagai pusat kebudayaan bagi orang-orang Muslim.

Di Indonesia sebutan masjid serta bangunan tempat peribadatan lainnya ada bermacam-macam sesuai dan tergantung kepada masyarakat dan bahasa setempat. Sebutan masjid, dalam bahasa Jawa lazim disebut mesjid, dalam bahasa Sunda disebut masigit, dalam bahasa Aceh disebut meuseugit, dalam bahasa Makassar dan Bugis disebut masigi.

Bangunan masjid di Indonesia pada jaman perkembangan Islam memiliki bentuk yang unik. Perhatikan dan cermati gambar masjid Demak dan Masjid Kuno Aceh, temukan keunikannya!

Bentuk bangunan Masjid yang merupakan hasil akulturasi memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- 1) Atapnya berupa atap tumpang, yaitu atap yang bersusun atau bertingkat, semakin ke atas semakin kecil dan tingkat yang paling atas berbentuk limas. Jumlah tumpang biasanya selalu gasal, ada yang tiga, ada juga yang lima. Bentuk atap bertumpang ini adalah karena pengaruh bentuk meru pada bangunan suci (Pure) Hindu. Atap masjid biasanya masih diberi lagi sebuah kemuncak yang dinamakan mustaka.
- 2) Tidak adanya menara yang berfungsi sebagai tempat mengumandangkan adzan. Masjid luar Indonesia umumnya memiliki menara sebagai tempat mengumandangkan adzan. Masjid-masjid di Mesir dan Masjid Abas di Karbala, Irak, memiliki menara yang sangat tinggi dan megah. Menara

menjadi bagian penting, karena merupakan tempat muadzin menyerukan adzan sebagai panggilan orang untuk shalat.

Di Indonesia pemberitahuan waktu shalat di samping dengan seruan adzan, juga dilakukan dengan pemukulan sebuah bedug atau kentongan.

Masjid kuno di Indonesia contohnya Masjid Kudus dan masjid Banten ada menaranya. Kedua menara itu bentuknya sangat unik. Menara Kudus merupakan sebuah candi langgam Jawa Timur yang telah diubah dan disesuaikan fungsinya. Ada juga yang menyatakan, bentuk menara masjid kudus mirip dengan Bale Kulkul. Bale Kulkul adalah bagian bangunan dari bangunan sebuah Pure. Keunikan lain masjid Kudus adalah pada pintu-pintu masuk dan tempat wudhunya. Pintu-pintu masuk masjid Kudus, aslinya menyerupai pintu-pintu masuk dalam bangunan agama Hindu. Tempat wudhunya juga unik, karena air wudhu keluar memancar dari mulut kalamakara. Ini jelas merupakan bentuk akulturasi antara Islam dengan Hindu.

Menara masjid Banten adalah tambahan dari zaman kemudian yang diusahakan oleh seorang Belanda yang bernama Cardeel. Bentuk menaranya menyerupai sebuah mercusuar. Cermati gambar berikut ini.

- 3) Masjid umumnya didirikan di ibu kota atau dekat istana kerajaan. Ada juga masjid-masjid yang dipandang keramat yang dibangun di atas bukit atau dekat makam. Masjid-masjid di zaman Wali Sanga umumnya berdekatan dengan makam.

b. Makam

Pemakaman mayat pada jaman Indonesia masa Islam banyak dipengaruhi oleh pandangan dan budaya yang berkembang pada masa sebelumnya. Kebiasaan-kebiasaan jaman sebelum kedatangan dan perkembangan Islam akhirnya juga banyak dilakukan oleh masyarakat Islam. Misalnya, kalau pada jaman kuno mayat dimasukkan dalam kubur batu, pada jaman islam ada yang dimasukkan dalam peti. Sering pula di atas kubur ditabur bunga-bunga. Saji-sajian dan

selamatan yang telah berkembang pada jaman pra sejarah dan Hindu-Budha tetap hidup pada jaman Islam. Sehingga tidak mengherankan apabila pada hari-hari ke 1, 3, 7, 40, 100, 1 tahun, 2 tahun dan 1000 harinya orang meninggal, sering diadakan selamatan dan kenduri. Selamatan dan kenduri ini diiringi dengan doa-doa Islam, yang kemudian lebih dikenal dengan *tahlil*. Selamatan ini dimaksudkan untuk mengantar roh ke hadirat *Illahi*. Ini jelas menunjukkan adanya perpaduan antara Islam dengan Budaya Hindu-Budha dan pra sejarah.

Sesudah selamatan terakhir (*nguwis-uwisi*), yakni pada hari ke 1000, umumnya kuburan kemudian diabadikan (diperkuat dengan bangunan dari Batu). Pengabdian kubur ini biasanya dilakukan dengan membuat jirat atau nisan di atas kubur. Bagi orang-orang tertentu, umumnya bangsawan atau tokoh penting, di atas jirat didirikan rumah atau sering disebut *cungkup*.

Banyak masyarakat berpandangan, bahwa makam merupakan kediaman terakhir yang abadi, maka diusahakan pula semacam rumah yang sesuai dengan kedudukan orang yang dikubur. Makam para raja atau orang penting dibangun seperti layaknya istana. Seakan-akan makam itu disamakan dengan orangnya, lengkap dengan ke-luarganya serta pembesar-pembesar pengiringnya yang terdekat. Oleh karena itu bentuk pemakaman itu merupakan satu gugusan *cungkup-cungkup* dan *jirat-jirat* yang dikelompokkan menurut hubungan kekeluargaan. Gugusan ini dibagi menjadi berbagai halaman, yang dipisahkan oleh tembok tetapi dihubungkan dengan gapura-gapura. Di dekat makam itu biasanya dibangun masjid, sehingga dikenal dengan masjid makam. Masyarakat berpandangan bahwa makam, apalagi makam orang-orang terkemuka seperti para wali dan raja, adalah tempat yang suci dan keramat. Oleh karena itu, banyak bangunan masjid yang dibangun satu kompleks dengan makam. Sebagai contoh adalah masjid makam di Demak, Kudus, Muria, Ampel (Surabaya), Gunung Jati (Cirebon), Bayat (Klaten), dan Sendangduwur (Tuban). Apabila dihubungkan dengan budaya sebelumnya, pembuatan *cungkup* ini adalah karena pengaruh budaya sebelumnya. Pada jaman pra sejarah, tokoh-tokoh penting (kepala suku)

sesudah meninggal diabadikan dalam bentuk Menhir. Perhatikan gambar menhir di bawah ini. Bandingkan besar Menhir dengan orang disebelahnya.

Pengaruh pengembangan Menhir sebagai simbol nenek moyang mereka membawa pengaruh pada perkembangan jaman sesudahnya. Pada jaman Hindu-Budha, tokoh-tokoh penting (raja) diabadikan dalam bentuk bangunan candi. Hal ini jelas berbeda dengan aslinya di India. Di India candi adalah sebagai tempat bersemayamnya para Dewa. Di Indonesia, beberapa candi menjadi makam para raja. Adapun raja dan candi yang merupakan makamnya antara lain.

- 1) Erlangga : Candi Belahan, Malang;
- 2) Ken Arok: Candi Kagenengan, Jawa Timur;
- 3) Anusapati: Candi Kidal, Malang, dll.

Makam-makam yang terletak di tempat-tempat tinggi atau di atas bukit-bukit masih menunjukkan kesinambungan tradisi yang mengandung unsur kepercayaan pada ruh-ruh nenek moyang yang sebenarnya sudah dikenal dalam pengejawantahan pendirian punden-punden berundak Megalitik. Tradisi tersebut dilanjutkan pada masa kebudayaan Indonesia Hindu-Buddha yang diwujudkan dalam bentuk bangunan-bangunan yang disebut candi. Antara lain Candi Dieng yang berketinggian 2.000 meter di atas permukaan laut, Candi Gedongsanga, Candi Borobudur. Percandian Prambanan, Candi Ceto dan Candi Suku di daerah Surakarta, Percandian Gunung Penanggungan dan lainnya. Menarik perhatian kita bahwa makam Sultan Iskandar Tsani dimakamkan di Aceh dalam sebuah bangunan berbentuk gunung yang dikenal pula unsur meru.

## 2. Seni Ukir

Dalam ajaran Islam mengukir, membuat patung, melukis makhluk hidup apalagi manusia secara nyata tidak diperbolehkan. Hal ini menyebabkan seni patung di Indonesia pada zaman perkembangan Islam, kurang berkembang. Padahal pada masa Hindu-Budha seni patung sangat berkembang, baik patung-patung bentuk manusia maupun binatang. Walaupun seni patung untuk menggambarkan makhluk

hidup secara nyata tidak diperbolehkan, namun seni pahat atau seni ukir terus berkembang.

Untuk menghindari penggambaran makhluk hidup, para seniman kemudian mengembangkan seni hias dan seni ukir dengan motif daun-daunan dan bunga-bunga. Pada masa ini muncul kreasi baru, yaitu kalau terpaksa ingin melukiskan makhluk hidup, ukiran atau lukisan makhluk hidup akan disamarkan dengan berbagai hiasan, sehingga tidak lagi jelas-jelas berwujud binatang atau manusia. Bentuk yang semacam itu disebut dengan *stilir*. Kemudian juga ditambah seni hias dengan huruf Arab (kaligrafi).

Contoh seni hias dan seni ukir yang mewakili perkembangan seni ukir dan hias jaman Indonesia masa Islam paling banyak ditemui di masjid Mantingan, Jepara, Jawa Tengah, dan kompleks makam Sendangduwur, Jawa Timur. Selain itu, banyak sekali bangunan-bangunan Islam yang dihiasi dengan berbagai motif ukir-ukiran. Misalnya, ukir-ukiran pada pintu atau tiang pada bangunan keraton ataupun masjid, pada gapura atau pintu gerbang dan pada nisan makam Sultan Malik as-Shaleh. Dikembangkan juga seni hias atau seni ukir dengan bentuk tulisan Arab yang dicampur dengan ragam hias yang lain. Bahkan ada seni kaligrafi yang membentuk orang, binatang, atau wayang.

**Lampiran 2****LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK****A. Tujuan**

Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat:

1. menganalisis makna akulturasi dan bukti-buktinya;
2. menganalisis berbagai contoh bentuk seni bangunan Islam;
3. menganalisis perkembangan seni ukir zaman Islam;
4. menyajikan hasil analisis berupa tulisan tentang contoh bukti-bukti akulturasi Islam yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini

**B. Alat dan Bahan**

1. Alat tulis
2. Laptop, LCD, Monitor, *White board*/papan flannel, kertas manila
3. Buku dari berbagai literatur

**C. Cara Kerja**

1. Analisislah gambar yang ada pada media *pictorial riddle*;
2. Klasifikasikan konsep yang ada pada media *Pictorial Riddle* dalam bentuk tulisan;
3. Uraikan ide dalam bentuk tulisan dengan melakukan pertukaran ide antar peserta didik;
4. Klarifikasikan ide baru tersebut ke dalam diskusi kelompok;

**D. Tugas**

Buatlah laporan tertulis hasil analisis tentang akulturasi dan contoh bukti budaya Islam di Indonesia terkait akulturasi seni bangunan dan seni ukir! (Tulislah sumber rujukan yang digunakan)

**Lampiran 3**

Media Pembelajaran menggunakan *Pictorial Riddle* (Teka-Teki Gambar)



Gambar Kuno Masjid demak



Masjid Kuno Aceh



Meru pada bangunan Pura Taman Ayun Bali



Bedug Kuno di Masjid Demak



Kenthongan Kuno di Masjid Demak



Menara Kudus



Pintu masuk masjid Kudus



Tempat wudhu masjid kudus



Salah satu kran wudhu Jaman dulu



Masjid Banten



Kompleks makam raja-raja Kesultanan Palembang Cungkup Makam Sunan Drajat di Drajat



Makam di sekitar Masjid Demak



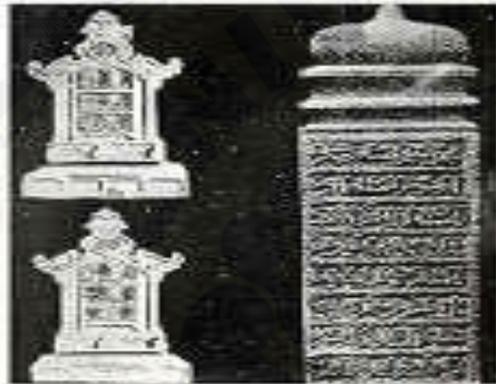
Menhir



Stilir Kera dan Ketam di Masjid Mantingan



Gapura Makam Sendang Duwur



Nisan Makam Sultan Malik As-Shaleh



Ukiran di Mimbar Masjid Gelgel, Klungkung, Bali



Kaligrafi bentuk manusia, hewan dan wayang

**Lampiran 4**

## Penilaian Hasil Belajar (Kognitif)

No.	Butir Instrumen	Skor
1	Jelaskan makna akulturasi budaya!	10
2	Analisislah proses terjadinya akulturasi kebudayaan Hindu-Budha dan Islam!	20
3	Analisislah contoh bukti akulturasi seni bangunan masjid dan menara pada masa Islam!	20
4	Analisislah contoh bukti akulturasi seni bangunan makam pada masa Islam!	20
5	Analisislah perkembangan seni ukir pada masa Islam!	20

Nilai = jumlah skor + 10

No	Jawaban Uraian	Skor
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban dan alasan benar dan lengkap sesuai = 20</li> <li>• Jawaban dan alasan benar tetapi tidak lengkap = 10</li> <li>• Ada jawaban tidak ada alasan = 5</li> <li>• Ada jawaban tetapi salah = 1</li> <li>• Tidak ada jawaban dan alasan = 0</li> </ul>	10
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban dan alasan benar dan lengkap = 20</li> <li>• Jawaban dan alasan benar tetapi tidak lengkap = 10</li> <li>• Ada jawaban tidak ada alasan = 5</li> <li>• Ada jawaban tetapi salah = 1</li> <li>• Tidak ada jawaban dan alasan = 0</li> </ul>	20
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban dan alasan benar dan lengkap = 20</li> <li>• Jawaban dan alasan benar tetapi tidak lengkap = 10</li> <li>• Ada jawaban tidak ada alasan = 5</li> <li>• Ada jawaban tetapi salah = 1</li> <li>• Tidak ada jawaban dan alasan = 0</li> </ul>	20

No	Jawaban Uraian	Skor
4	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jawaban dan alasan benar dan lengkap = 20</li><li>• Jawaban dan alasan benar tetapi tidak lengkap = 10</li><li>• Ada jawaban tidak ada alasan = 5</li><li>• Ada jawaban tetapi salah = 1</li><li>• Tidak ada jawaban dan alasan = 0</li></ul>	20
5	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jawaban dan alasan benar dan lengkap = 20</li><li>• Jawaban dan alasan benar tetapi tidak lengkap = 10</li><li>• Ada jawaban tidak ada alasan = 5</li><li>• Ada jawaban tetapi salah = 1</li><li>• Tidak ada jawaban dan alasan = 0</li></ul>	20
Jawaban dan alasan harus sesuai dengan kunci jawaban		

Jember, 20 April 2016

Mengetahui,  
Pendidik Mata Pelajaran Sejarah

Peneliti

Ade Sa'diyah, S.Pd  
NIP.

Nailatul Faizah  
NIM 120210302075

**Lampiran H. 2 Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus II****RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember  
Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia  
Kelas/Semester : X IPS 2/II  
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit  
Siklus ke- : 2 (dua)

**A. Kompetensi Inti**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret menggunakan, mengurai, merangkai, modifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

**B. Kompetensi Dasar**

- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

- 2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada zaman pra aksara, Hindu-Buddha dan Islam.
- 3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.
  - 3.8.1 Menganalisis contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini
    - a. Menganalisis perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam;
    - b. Menganalisis bukti-bukti kesenian rakyat pada zaman Islam;
    - c. Menganalisis penggunaan sistem kalender pada zaman Islam.
- 4.8 Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Islam dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini.

### **C. Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan berdiskusi, peserta didik dapat menganalisis perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam;
2. Dengan berdiskusi, peserta didik dapat menganalisis bukti-bukti kesenian rakyat pada zaman Islam;
3. Dengan berdiskusi, peserta didik dapat menganalisis penggunaan sistem kalender pada zaman Islam;
4. Dengan berdiskusi peserta didik mampu menyajikan tulisan tentang contoh bukti akulturasi Islam yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

### **D. Materi Pembelajaran**

1. Perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam;

2. Bukti-bukti kesenian rakyat pada zaman Islam;
3. Penggunaan sistem kalender pada zaman Islam.

**E. Metode Pembelajaran**

Model : Pembelajaran Generatif (*generative learning*)

Pendekatan : *Saintific*

**F. Media, alat, dan sumber belajar**

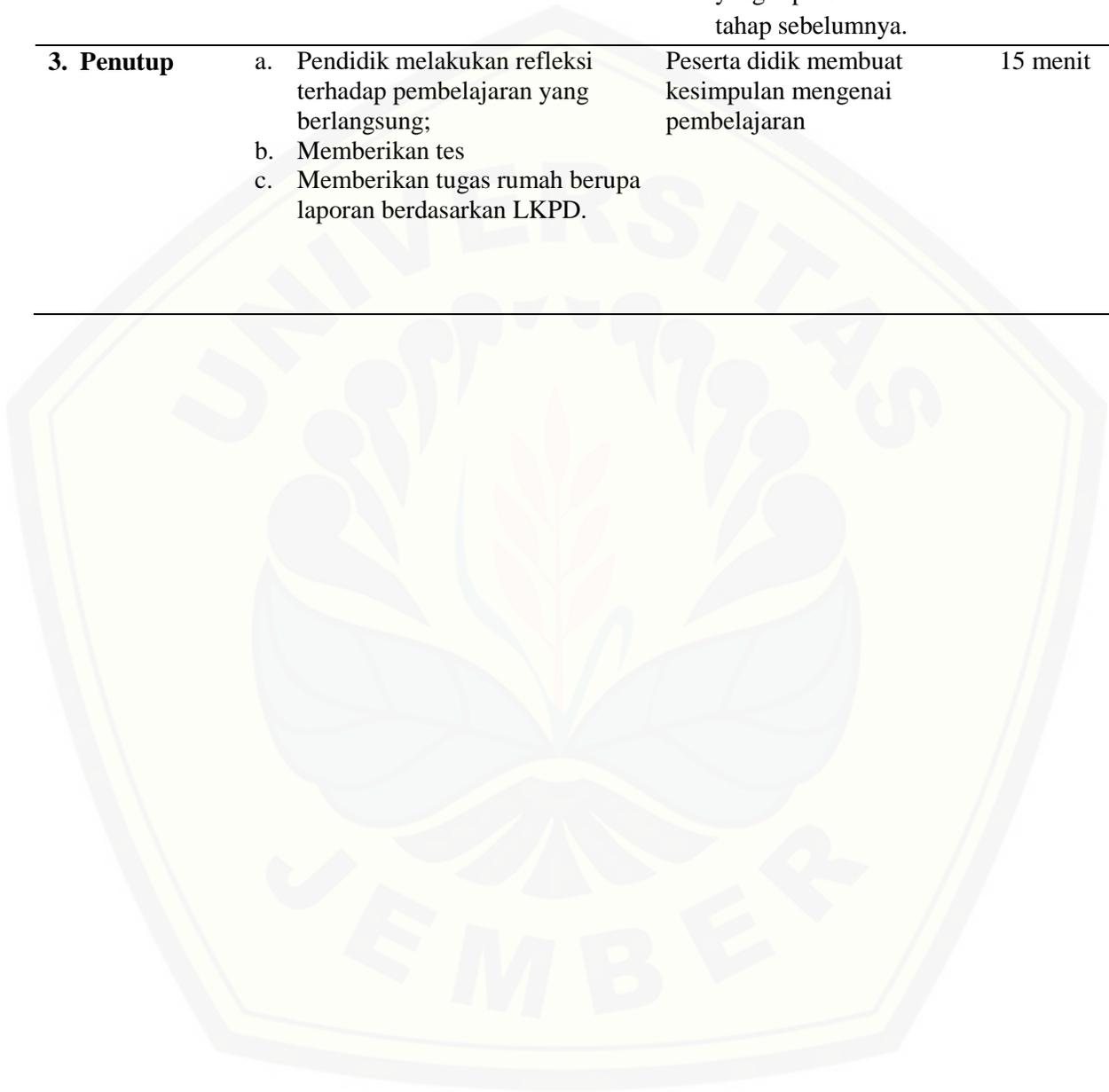
1. Media : media *Pictorial Riddle* (Teka-Teki Gambar) terkait materi contoh bukti-bukti akulturasi budaya Islam
2. Alat/Bahan : Laptop, LCD, Monitor, *White board*/papan flannel, kertas manila
3. Sumber Belajar :
  - a. Buku Sejarah Pegangan Guru Kelas X (Kemendikbud).
  - b. Buku Sejarah Pegangan Siswa Kelas X (Kemendikbud)
  - c. Rokhman, M. N. 2013. *Indonesia Pada Masa Pengaruh Islam*. Diklat. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
  - d. Zuhendri, F. 2008. *Kerajaan-Kerajaan di Indonesia*. Jakarta: PT Kiara Alifiani.
  - e. Sumber lain yang relevan

## G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Pendidik	Peserta Didik	
<b>1. Pendahuluan</b>	<p>Pendidik membuka pelajaran dengan salam dan menyiapkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran; Memberikan motivasi belajar dengan melakukan tanya jawab terkait materi sebelumnya; Pendidik memberikan apersepsi kepada peserta didik; Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; Pendidik membimbing peserta didik membagi kelompok diskusi ke dalam kelompok-kelompok kecil; Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p> <p>Tahap 1 Eksplorasi</p> <p>a. Pendidik memberikan aktivitas melalui pengamatan terhadap <i>pictorial riddle</i> berupa gambar terkait materi yang dapat merangsang peserta didik untuk melakukan eksplorasi;</p> <p>b. Pendidik mendorong dan merangsang peserta didik untuk mengemukakan ide atau pendapat kelompoknya serta merumuskan hipotesis;</p> <p>c. Pendidik membimbing peserta didik untuk mengklasifikasikan pendapat untuk mengklasifikasikan pendapat.</p>	<p>Menjawab salam pada pendidik dan berdoa;</p> <p>Memperhatikan penjelasan pendidik.</p> <p>a. Menganalisa <i>pictorial riddle</i> dengan mengeksplorasi pengetahuan, ide atau konsepsi awal yang diperoleh dari pengetahuan awal yang dimiliki pada tingkat kelas sebelumnya (SMP)</p> <p>b. Mengutarakan ide-ide dan merumuskan hipotesis dalam kelompok dengan mengutarakan pendapat terkait materi pembelajaran yang disajikan dalam sebuah teka-teki gambar</p> <p>c. Melakukan klasifikasi pendapat atau ide-ide yang telah ada.</p>	20 menit

Langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Pendidik	Peserta Didik	
<b>2. Kegiatan Inti</b>	Tahap 2 Pemfokusan		55 menit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pendidik memberikan LKPD</li> <li>b. Pendidik membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menetapkan konteks permasalahan berkaitan dengan ide peserta didik yang kemudian dilakukan pengujian;</li> <li>c. Pendidik membimbing peserta didik melakukan proses diskusi kelompok;</li> <li>d. Menguraikan ide peserta didik.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menetapkan konteks permasalahan, memahami, mencermati permasalahan sehingga peserta didik menjadi familier terhadap bahan yang digunakan;</li> <li>b. Melakukan pengujian hipotesis, menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan konsep, dan mengklarifikasikan ide ke dalam konsep. Memutuskan dan menggambarkan apa yang peserta didik ketahui berdasarkan gambar pada media <i>Pictorial Riddle</i>.</li> <li>c. Mempresentasikan ide ke dalam kelompok melalui diskusi.</li> </ul>	
	Tahap 3 Tantangan Pendidik mengarahkan peserta didik agar terjadi pertukaran ide antar peserta didik.	Memberikan pertimbangan ide kepada peserta didik dalam kelas dengan menguji validitas ide atau pendapat dengan mencari bukti berdasarkan sumber	
	Tahap 4 Penerapan		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pendidik membimbing dan membawa peserta didik mengklarifikasikan ide baru;</li> <li>b. Pendidik membimbing peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyelesaikan permasalahan melalui konsep baru yang dipelajari.</li> <li>b. Menyelesaikan permasalahan berdasarkan konsep</li> </ul>	

Langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Pendidik	Peserta Didik	
		yang diperoleh dari tahap sebelumnya.	
<b>3. Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>Pendidik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung;</li><li>Memberikan tes</li><li>Memberikan tugas rumah berupa laporan berdasarkan LKPD.</li></ol>	Peserta didik membuat kesimpulan mengenai pembelajaran	15 menit



## Lampiran 1

Materi Pembelajaran

### BUKTI-BUKTI AKULTURASI BUDAYA ISLAM

Hasil proses akulturasi antara kebudayaan Indonesia dengan kebudayaan Islam dapat dilihat dalam bentuk fisik kebendaan, seperti seni bangunan, seni ukir/pahat, dan karya sastra. Di samping dalam bidang fisik bendaan, akulturasi juga menyangkut perilaku masyarakat Indonesia.

Beberapa contoh bentuk akulturasi antara kebudayaan Islam dengan kebudayaan Indonesia yang telah berkembang sebelumnya adalah sebagai berikut.

#### A. Aksara dan Seni Sastra

Masuk dan berkembangnya pengaruh Islam di Indonesia juga membawa pengaruh dalam bidang aksara dan tulisan. Abjad atau huruf-huruf Arab kemudian digunakan untuk menulis. Bahasa Arab juga mulai digunakan di Indonesia. Yang cukup menarik, Huruf Arab digunakan di bidang seni ukir. Sehingga, berkembanglah seni kaligrafi.

Di samping pengaruh sastra Islam dan Persia, perkembangan sastra di zaman madya tidak terlepas dari pengaruh unsur sastra sebelumnya. Dengan demikian terjadilah akulturasi antara sastra Islam dengan sastra yang berkembang di zaman pra-Islam. Seni sastra di zaman Islam terutama berkembang di Melayu dan Jawa. Dilihat dari corak dan isinya, ada beberapa jenis seni sastra seperti berikut.

##### 1. Hikayat

Hikayat adalah karya sastra yang berisi cerita sejarah ataupun dongeng. Dalam hikayat banyak ditulis berbagai peristiwa yang menarik, keajaiban, atau hal-hal yang kadang-kadang tidak masuk akal. Hikayat ditulis dalam bentuk gancaran (karangan bebas atau prosa). Hikayat yang terkenal, antara lain, Hikayat Iskandar Zulkarnain, Hikayat Raja-Raja Pasai, Hikayat Khaidir, Hikayat si Miskin, Hikayat 1001 Malam, Hikayat Bayan Budiman, dan Hikayat Amir Hamzah.

## 2. Babad

Babad berisi cerita sejarah, tetapi isinya tidak selalu berdasarkan fakta. Tulisan Babad berisinya campuran antara fakta sejarah, mitos, dan kepercayaan. Itulah sebabnya, babad sering disamakan dengan hikayat. Di tanah Melayu tulisan yang mirip dengan babad dikenal dengan sebutan tambo atau silsilah. Contoh babad adalah Babad Tanah Jawi, Babad Cirebon, Babad Mataram, dan Babad Surakarta.

## 3. Suluk

Suluk adalah karya sastra yang berupa kitab-kitab dan isinya menjelaskan soal-soal tasawuf. Contoh suluk antara lain.

- a. Suluk Sukarsa, isinya mengisahkan perjalanan hidup Ki Sukarsa dalam mencari ilmu untuk mendapatkan kesempumaan hidup;
- b. Suluk Wujil, berisi wejangan atau ajaran Sunan Bonang kepada Wujil, yakni seorang kerdil yang pernah menjadi abdi di Kerajaan Majapahit;
- c. Suluk Malang Sumirang, berisi penghormatan dan pujian terhadap seseorang yang telah mencapai kesempumaan, mendekatkan diri, dan menyatu dengan Tuhan.

## 4. Syair

Syair berasal dari perkataan Arab untuk menamakan karya sastra berupa sajak-sajak yang terdiri atas empat baris setiap baitnya. Contoh syair sangat tua adalah syair yang tertulis pada batu nisan makam putri Pasai di Minye Tujoh. Contoh syair lain yaitu syair Abdul Malik dan syair Bidasari.

## **B. Kesenian**

Salah satu media proses penyebaran Islam di Indonesia adalah kesenian. Oleh karena itu pada jaman Indonesia masa Islam berkembang beberapa kesenian yang bertujuan untuk menyebarkan ajaran Islam. Kesenian tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Permainan debus, yaitu tarian yang pada puncak acara para penari menusukkan benda tajam ke tubuhnya tanpa meninggalkan luka dan mengeluarkan darah.

Tarian ini diawali dengan pembacaan ayat-ayat dalam Al Quran dan salawat nabi. Tarian ini dapat ditemui di Banten dan Minangkabau.

2. Seudati, sebuah bentuk tarian dari Aceh. Seudati berasal dari kata syaidati yang artinya permainan orang-orang besar. Seudati sering disebut saman artinya delapan. Sebutan delapan ini dikaitkan dengan jumlah penari Seudati. Tarian ini aslinya dimainkan oleh delapan orang penari. Para pemain menyanyikan lagu yang isinya antara lain salawat nabi.
3. Wayang. Sebenarnya, pertunjukan wayang sudah berkembang sejak zaman Hindu. Pada zaman perkembangan Islam di Indonesia, kesenian yang sangat disukai masyarakat ini terus dikembangkan. Cerita-cerita dalam pertunjukan wayang kemudian dikaitkan dengan ajaran Islam. Pada perkembangan berikutnya, muncul pertunjukan wayang golek. Wayang golek dikembangkan berdasarkan cerita Amir Hamzah.

### C. Kalender

Menjelang tahun ketiga pemerintahan Khalifah Umar bin Khattab, beliau berusaha membenahi kalender Islam. Perhitungan tahun yang dipakai atas dasar peredaran bulan (komariyah). Umar menetapkan tahun 1 H bertepatan dengan tanggal 14 September 622 M, sehingga sekarang kita mengenal tahun Hijriyah.

Sistem kalender itu juga berpengaruh di Nusantara. Bukti perkembangan sistem penanggalan (kalender) yang paling nyata adalah sistem kalender yang diciptakan oleh Sultan Agung. Sultan Agung yang telah menggabungkan antara kalender Jawa dengan kalender Islam. Jika sebelumnya digunakan kalender berdasarkan sistem matahari (Syamsiah), maka sebagai pengaruh dari sistem kalender Islam, diciptakan kalender dengan sistem peredaran bulan (komariyah). Sultan Agung juga melakukan sedikit perubahan mengenai nama-nama bulan dalam Islam pada tahun Saka. Misalnya bulan Muharam diganti dengan Sura dan Ramadan diganti dengan Pasa. Kalender tersebut dimulai tanggal 1 Muharam tahun 1043 H. Kalender Sultan Agung dimulai tepat dengan tanggal 1 Sura tahun 1555 Jawa (8 Agustus 1633).

Masih terdapat beberapa bentuk lain dan akulturasi antara kebudayaan pra-Islam dengan kebudayaan Islam. Misalnya upacara kelahiran perkawinan dan kematian. Masyarakat Jawa juga mengenal berbagai kegiatan selamat dengan bentuk kenduri. Selamatan diadakan pada waktu tertentu. Misalnya, selamatan atau kenduri pada 10 Muharam untuk memperingati Hasan-Husen (putra Ali bin Abu Thalib), Maulid Nabi (untuk memperingati kelahiran Nabi Muhammad), Ruwahan (Nyadran) untuk menghormati para leluhur atau sanak keluarga yang sudah meninggal.

#### **D. Bentuk-Bentuk Akulturasi yang Lain**

Bentuk lain dari akulturasi antara kebudayaan Indonesia dengan kebudayaan Islam antara lain nampak dalam hal-hal yang berkait dengan kelahiran, perkawinan, dan kematian. Pada upacara kelahiran dan perkawinan, terjadi perpaduan antara unsur Indonesia dengan unsur Islam. Pada upacara perkawinan, sangat nyata adanya perpaduan antara adat daerah di Indonesia dengan unsur Islam. Sepasang mempelai setelah dinikahkan dengan cara Islam, kemudian diikuti dengan berbagai upacara adat, yang masing-masing daerah sangat bervariasi.

Kebiasaan yang erat kaitannya dengan manusia yang sudah mati, di masyarakat Indonesia dikenal adanya kegiatan ziarah. Kegiatan ziarah diikuti dengan memanjatkan doa-doa. Di tempat-tempat yang dikunjungi, banyak diantara para peziarah yang juga minta dikabulkan keinginan dan harapannya. Misal, enteng jodoh, enteng rejeki, naik pangkat, mendapatkan keturunan, sembuh dari sakit, dapat pekerjaan, dan sebagainya.

Upacara grebeg yang sangat terkenal di lingkungan masyarakat Jawa, terutama masyarakat Jawa Tengah dan Cirebon, juga merupakan bentuk nyata dari adanya akulturasi. Upacara Grebeg pertama kali dilaksanakan di Kerajaan Demak, kemudian berkembang sampai Kerajaan Mataram. Upacara itu sekarang dilestarikan di Demak, kraton Surakarta, Yogyakarta, dan Cirebon.

Di Cirebon upacara mirip Grebeg dinamakan dengan panjang jimat. Panjang jimat sendiri adalah seperangkat piring dan baki untuk menempatkan makanan yang dibagi-bagikan. Piring dan baki itu hanya digunakan sekali setahun. Pada malam menjelang tanggal 12 Maulud, panjang jimat diarak dari kraton menuju masjid diiringi oleh sultan dan seluruh kerabat kraton.

Di Demak, Kraton Yogyakarta dan Surakarta sampai sekarang sering diadakan upacara garebeg sekaten. Maksud dari upacara Grebeg itu tidak lain sebagai bentuk ucapan syukur dari sultan kepada Tuhan. Sultan mengadakan syukuran karena lelah dipercaya untuk memimpin rakyat. Hal ini jelas sesuai dengan ajaran Islam. Akan tetapi dalam prosesi upacara dan perlengkapan serta saji-sajiannya, tidak terlepas dari aspek budaya sebelumnya, sedangkan doa-doanya menggunakan cara-cara Islam. Puncak upacara garbeg adalah arak-arakan gunung yang berisikan aneka hasil bumi. Gunung aneka hasil bumi ini kemudian menjadi rebutan masyarakat. Masyarakat memiliki keyakinan bahwa aneka hasil bumi yang mereka dapatkan dari gunung tersebut akan membawa keselamatan dan berkah bagi diri dan keluarganya. Kepercayaan semacam ini jelas merupakan pengaruh dari budaya sebelumnya.

Di samping upacara garebeg, upacara labuhan di pantai selatan yang sering dilakukan oleh kraton Yogyakarta dan Surakarta juga merupakan bentuk perpaduan antara budaya Islam dengan budaya Pra Sejarah, Hindu-Budha dan Islam. Ritual yang dilakukan dalam upacara labuhan berasal dari budaya jaman pra sejarah dan Hindu-Budha, sedangkan doa-doa yang digunakan umumnya berasal dari Islam.

Masyarakat nusantara, khususnya Jawa, juga mengenal berbagai kegiatan selamatan dengan bentuk kenduri. Selamatan diadakan pada waktu tertentu. Misalnya, selamatan atau kenduri pada 10 Muharam untuk memperingati Hasan-Husen (putra Ali bin Abu Thalib), Maulud Nabi (untuk memperingati kelahiran Nabi Muhammad), Ruwahan (Nyadran) untuk menghormati para leluhur atau sanak keluarga yang sudah meninggal, dan selamatan pada hari raya Idul Adha dan Idul Fitri. Dalam selamatan atau kenduri biasanya berkumpul beberapa anggota masyarakat yang duduk mengitari berbagai jenis makanan dan ada juga semacam saji-sajian. Kemudian dibacakan doa menurut Islam oleh seorang modin atau kaum.

**Lampiran 2****LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK****A. Tujuan**

Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat:

1. menganalisis perkembangan aksara dan seni sastra pada zaman Islam;
2. menganalisis bukti-bukti kesenian rakyat pada zaman Islam;
3. menganalisis penggunaan sistem kalender pada zaman Islam;
4. menyajikan tulisan tentang contoh bukti akulturasi Islam yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

**B. Alat dan Bahan**

1. Alat tulis
2. Laptop, LCD, Monitor, *White board*/papan flannel, kertas manila
3. Buku dari berbagai literatur

**C. Cara Kerja**

1. Analisislah gambar yang ada pada media *pictorial riddle*;
2. Klasifikasikan konsep yang ada pada media *Pictorial Riddle* dalam bentuk tulisan;
3. Uraikan ide dalam bentuk tulisan dengan melakukan pertukaran ide antar peserta didik;
4. Klarifikasikan ide baru tersebut ke dalam diskusi kelompok.

**D. Tugas**

Buatlah laporan tertulis hasil analisis tentang bukti akulturasi budaya Islam terkait akulturasi aksara dan sastra, kesenian, kalender, dan bentuk akulturasi yang lain!  
(Tulislah sumber rujukan yang digunakan)

**Lampiran 3**

Media Pembelajaran menggunakan *Pictorial Riddle* (Teka-Teki Gambar)



Hikayat raja-raja Pasai



Penulis Hikayat Amir Hamzah



Babad Tanah Jawi



Babad Cirebon



Babad Mataram



Babad Surakarta



Suluk Wujil



Syair Abdul Muluk



Syair Ratu Minye Tujoh



Permainan debus



Tarian Seudati



Wayang golek



Kalender



Ziarah di Makam Sunan Ampel, Surabaya



Iring-iringan gunung dalam rangkaian upacara garebeg sekaten



Upacara labuhan di pantai selatan jawa

**Lampiran 4**

Penilaian Hasil Belajar (kognitif)

No.	Butir Instrumen	Skor
1	Analisislah pengaruh sastra dalam perkembangan pada zaman Islam!	20
2	Analisislah contoh bukti akulturasi aksara dan seni sastra pada zaman Islam!	20
3	Analisislah contoh bukti akulturasi kesenian rakyat pada zaman Islam!	20
4	Analisislah contoh bukti akulturasi lain yang berkaitan dengan kelahiran, perkawinan, dan kematian!	20
5	Analisislah perkembangan sistem kalender pada zaman Islam!	20
Nilai = jumlah skor		
No	Jawaban Uraian	Skor
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban dan alasan benar dan lengkap sesuai = 20</li> <li>• Jawaban dan alasan benar tetapi tidak lengkap = 10</li> <li>• Ada jawaban tidak ada alasan = 5</li> <li>• Ada jawaban tetapi salah = 1</li> <li>• Tidak ada jawaban dan alasan = 0</li> </ul>	20
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban dan alasan benar dan lengkap = 20</li> <li>• Jawaban dan alasan benar tetapi tidak lengkap = 10</li> <li>• Ada jawaban tidak ada alasan = 5</li> <li>• Ada jawaban tetapi salah = 1</li> <li>• Tidak ada jawaban dan alasan = 0</li> </ul>	20
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban dan alasan benar dan lengkap = 20</li> <li>• Jawaban dan alasan benar tetapi tidak lengkap = 10</li> <li>• Ada jawaban tidak ada alasan = 5</li> <li>• Ada jawaban tetapi salah = 1</li> <li>• Tidak ada jawaban dan alasan = 0</li> </ul>	20

No	Jawaban Uraian	Skor
4	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jawaban dan alasan benar dan lengkap = 20</li><li>• Jawaban dan alasan benar tetapi tidak lengkap = 10</li><li>• Ada jawaban tidak ada alasan = 5</li><li>• Ada jawaban tetapi salah = 1</li><li>• Tidak ada jawaban dan alasan = 0</li></ul>	20
5	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jawaban dan alasan benar dan lengkap = 20</li><li>• Jawaban dan alasan benar tetapi tidak lengkap = 10</li><li>• Ada jawaban tidak ada alasan = 5</li><li>• Ada jawaban tetapi salah = 1</li><li>• Tidak ada jawaban dan alasan = 0</li></ul>	20
Jawaban dan alasan harus sesuai dengan kunci jawaban		

Jember, 22 April 2016

Mengetahui,  
Pendidik Mata Pelajaran Sejarah

Peneliti

Ade Sa'diyah, S.Pd  
NIP.

Nailatul Faizah  
NIM 120210302075

**Lampiran H. 3 Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus III****RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember  
Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia  
Kelas/Semester : X IPS 2/II  
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit  
Siklus ke- : 3 (tiga)

**A. Kompetensi Inti**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret menggunakan, mengurai, merangkai, modifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

**B. Kompetensi Dasar**

- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

- 2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada zaman pra aksara, Hindu-Buddha dan Islam.
- 3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.
  - 3.8.2 Menganalisis proses integrasi Nusantara
    - a. Menganalisis peran para ulama dalam proses integrasi
    - b. Menganalisis peran perdagangan antarpulau dalam proses integrasi pada masa Islam
    - c. Menganalisis peran bahasa dalam proses integrasi pada masa Islam
- 4.8 Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Islam dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini.

### **C. Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan berdiskusi, peserta didik dapat menganalisis peran para ulama dalam proses integrasi pada masa Islam;
2. Dengan berdiskusi, peserta didik dapat menganalisis perdagangan antarpulau dalam proses integrasi pada masa Islam;
3. Dengan berdiskusi, peserta didik dapat menganalisis peran bahasa dalam proses integrasi pada Islam;
4. Dengan berdiskusi peserta didik mampu menyajikan tulisan tentang proses integrasi di Nusantara berdasarkan contoh bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

### **D. Materi Pembelajaran**

1. Peran para ulama dalam proses integrasi pada masa Islam;

2. Perdagangan antarpulau dalam proses integrasi pada masa Islam;
3. Peran bahasa dalam proses integrasi pada Islam.

**E. Metode Pembelajaran**

Model : Pembelajaran Generatif (*generative learning*)

Pendekatan : *Saintific*

**F. Media, alat, dan sumber belajar**

1. Media : media *Pictorial Riddle* (Teka-Teki Gambar) terkait materi proses integrasi Nusantara
2. Alat/Bahan : Laptop, LCD, Monitor, *White board*/papan flannel, kertas manila
3. Sumber Belajar :
  - a. Buku Sejarah Pegangan Guru Kelas X (Kemendikbud).
  - b. Buku Sejarah Pegangan Siswa Kelas X (Kemendikbud)
  - c. Rokhman, M. N. 2013. *Indonesia Pada Masa Pengaruh Islam*. Diklat. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
  - d. Zuhendri, F. 2008. *Kerajaan-Kerajaan di Indonesia*. Jakarta: PT Kiara Alifiani.
  - a. Sumber lain yang relevan

## G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Pendidik	Peserta Didik	
<b>1. Pendahuluan</b>	<p>Pendidik membuka pelajaran dengan salam dan menyiapkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran; Memberikan motivasi belajar dengan melakukan tanya jawab terkait materi sebelumnya; Pendidik memberikan apersepsi kepada peserta didik; Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; Pendidik membimbing peserta didik membagi kelompok diskusi ke dalam kelompok-kelompok kecil; Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p> <p>Tahap 1 Eksplorasi</p> <p>a. Pendidik memberikan aktivitas melalui pengamatan terhadap <i>pictorial riddle</i> berupa gambar terkait materi yang dapat merangsang peserta didik untuk melakukan eksplorasi;</p> <p>b. Pendidik mendorong dan merangsang peserta didik untuk mengemukakan ide atau pendapat kelompoknya serta merumuskan hipotesis;</p>	<p>Menjawab salam pada pendidik dan berdoa;</p> <p>Memperhatikan penjelasan pendidik.</p> <p>a. Menganalisa <i>pictorial riddle</i> dengan mengeksplorasi pengetahuan, ide atau konsepsi awal yang diperoleh dari pengetahuan awal yang dimiliki pada tingkat kelas sebelumnya (SMP)</p> <p>b. Mengutarakan ide-ide dan merumuskan hipotesis dalam kelompok dengan mengutarakan pendapat terkait materi</p>	20 menit

Langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Pendidik	Peserta Didik	
		pembelajaran yang disajikan dalam sebuah teka-teki gambar	
	c. Pendidik membimbing peserta didik untuk mengklasifikasikan pendapat untuk mengklasifikasikan pendapat.	c. Melakukan klasifikasi pendapat atau ide-ide yang telah ada.	
<b>2. Kegiatan Inti</b>	Tahap 2 Pemfokusan		55 menit
	a. Pendidik memberikan LKPD	a. Peserta didik mengerjakan LKPD	
	b. Pendidik membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menetapkan konteks permasalahan berkaitan dengan ide peserta didik yang kemudian dilakukan pengujian;	b. Menetapkan konteks permasalahan, memahami, mencermati permasalahan sehingga peserta didik menjadi familier terhadap bahan yang digunakan	
	c. Pendidik membimbing peserta didik melakukan proses diskusi kelompok;	c. Melakukan pengujian hipotesis, menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan konsep, dan mengklarifikasikan ide ke dalam konsep. Memutuskan dan menggambarkan apa yang peserta didik ketahui.	
	d. Menguraikan ide peserta didik.	d. Mempresentasikan ide ke dalam kelompok melalui diskusi.	

Langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Pendidik	Peserta Didik	
	Tahap 3 Tantangan  Pendidik mengarahkan peserta didik agar terjadi pertukaran ide antar peserta didik.	Memberikan pertimbangan ide kepada peserta didik dalam kelas dengan menguji validitas ide atau pendapat dengan mencari bukti berdasarkan sumber	
	Tahap 4 Penerapan		
	a. Pendidik membimbing dan membawa peserta didik mengklarifikasikan ide baru;	a. Menyelesaikan permasalahan melalui konsep baru yang dipelajari.	
	b. Pendidik membimbing peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan.	b. Menyelesaikan permasalahan berdasarkan konsep yang diperoleh dari tahap sebelumnya.	
<b>3. Penutup</b>	a. Pendidik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung; b. Memberikan latihan soal sebagai tugas rumah.	Peserta didik membuat kesimpulan mengenai pembelajaran	15 menit

## Lampiran 1

### Materi Pembelajaran

#### **PROSES INTEGRASI NUSANTARA**

Integrasi adalah proses penyatuan, atau proses untuk membuat sesuatu menjadi utuh kembali. Integrasi suatu bangsa merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Adanya integrasi akan melahirkan satu kekuatan bangsa yang ampuh dan segala persoalan yang timbul dapat dihadapi bersama-sama. Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah wujud konkret dari proses integrasi bangsa. Proses integrasi bangsa Indonesia mengalami kemajuan sejak proses Islamisasi. Ulama-ulama dari Minangkabau misalnya sudah berhasil mengislamkan saudara-saudara masyarakat Sulawesi, begitu juga ulama Sulawesi juga telah berperan dalam mengislamkan saudara-saudara kita di Bima, Nusa Tenggara, Kepulauan Riau dan sebagainya, begitu juga ulama dari Jawa Timur telah mengislamkan Ternate dan Tidore.

Integrasi suatu bangsa merupakan suatu proses historis yang panjang. Integrasi terjadi dalam suatu proses yang dipengaruhi oleh banyak faktor. Kita merasa sebagai satu bangsa karena ada keterikatan budaya satu dengan lainnya, ada persamaan kepentingan, menggunakan bahasa yang sama, mengakui sistem nilai yang sama, ada persamaan identitas, dan ada solidaritas sebagai satu bangsa yang sama.

Semakin sering terjadi hubungan, kontak budaya, dan pergaulan antargolongan suku bangsa di Indonesia, akan semakin baik guna terbentuknya identitas bangsa. Melalui komunikasi yang terbuka antarsuku bangsa maka sikap prasangka, sentimen kesukuan atau kedaerahan, lambat laun dapat dihilangkan.

#### **A. Peranan Para Ulama dalam Proses Integrasi**

Agama Islam yang masuk dan berkembang di Nusantara mengajarkan kebersamaan dan mengembangkan toleransi dalam kehidupan beragama. Datangnya pedagang-pedagang Islam di Indonesia mendorong berkembangnya tempat-tempat perdagangan di daerah pantai. Tempat-tempat perdagangan itu kemudian berkembang

menjadi pelabuhan dan kota-kota pantai. Bahkan kota-kota pantai yang merupakan bandar dan pusat perdagangan, berkembang menjadi kerajaan. Timbulnya kerajaan-kerajaan Islam merupakan awal terjadinya proses integrasi. Meskipun masing-masing kerajaan memiliki cara dan faktor pendukung yang berbeda-beda dalam proses integrasinya.

Ulama menduduki posisi penting dalam masyarakat Islam tidak hanya sebagai figur ilmunan yang menguasai dan memahami ajaran-ajaran agama, tetapi juga sebagai penggerak, motivator dan dinamisator masyarakat ke arah pengembangan dan pembangunan umat. Para ulama juga berperan dalam bidang politik, ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, dan sebagainya.

Peranan para ulama dalam proses integrasi Nusantara antara lain sebagai berikut.

1. Agama Islam yang masuk dan berkembang di Nusantara mengajarkan kebersamaan dan mengembangkan toleransi dalam kehidupan beragama.
2. Islam mengajarkan persamaan dan tidak mengenal kasta-kasta dalam kehidupan masyarakat.
3. Konsep ajaran islam memunculkan perilaku ke arah persatuan dan persamaan derajat.

Dalam bidang kebudayaan, umat Islam mempunyai ciri yang khusus pula dari budaya material (*material culture*) dalam kehidupan sehari-hari, sampai kepada budaya spiritual (*spiritual culture*). Bahkan sampai sekarang masih bisa menyaksikan berbagai kesinambungan tertentu antara tradisi Islam dengan tradisi budaya spiritual praIslam yang sedikit banyak diwarnai tradisi Hindu, Budha, dan bahkan tradisi keagamaan spritual lokal.

## **B. Peran Perdagangan Antarpulau**

Proses integrasi juga terlihat melalui kegiatan pelayaran dan perdagangan antarpulau. Sejak zaman kuno, kegiatan pelayaran dan perdagangan sudah berlangsung di Kepulauan Indonesia. Pelayaran dan perdagangan itu berlangsung dari

daerah yang satu ke daerah yang lain, bahkan antara negara yang satu dengan negara yang lain. Kegiatan pelayaran dan perdagangan pada umumnya berlangsung dalam waktu yang lama. Hal ini, menimbulkan pergaulan dan hubungan kebudayaan antara para pedagang dengan penduduk setempat. Kegiatan semacam ini mendorong terjadinya proses integrasi.

Pada mulanya penduduk di suatu pulau cukup memenuhi kebutuhan hidupnya dengan apa yang ada di pulau tersebut. Dalam perkembangannya, mereka ingin mendapatkan barang-barang yang terdapat di pulau lain. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, terjadilah hubungan dagang antar pulau. Angkutan yang paling murah dan mudah adalah angkutan laut (kapal/perahu), maka berkembanglah pelayaran dan perdagangan. Terjadinya pelayaran dan perdagangan antarpulau di kepulauan Indonesia yang diikuti pengaruh di bidang budaya turut berperan serta mempercepat perkembangan proses integrasi. Misalnya, para pedagang dari Jawa berdagang ke Palembang, atau para pedagang dari Sumatra berdagang ke Jepara. Hal ini menyebabkan terjadinya proses integrasi antara Sumatra dan Jawa. Para pedagang di Banjarmasin berdagang ke Makassar, atau sebaliknya. Hal ini menyebabkan terjadi proses integrasi antara masyarakat Banjarmasin (Kalimantan) dengan masyarakat Makassar (Sulawesi). Para pedagang Makassar dan Bugis memiliki peranan penting dalam proses integrasi. Mereka berlayar hampir ke seluruh Kepulauan Indonesia bahkan jauh sampai ke luar Kepulauan Indonesia.

Pulau-pulau penting di Indonesia, pada umumnya memiliki pusat-pusat perdagangan. Sebagai contoh di Sumatra terdapat Aceh, Pasai, Barus, dan Palembang. Jawa memiliki beberapa pusat perdagangan misalnya Banten Sunda Kelapa, Jepara, Tuban, Gresik, Surabaya, dan Blambangan. Kemudian di dekat Sumatra ada bandar Malaka. Malaka berkembang sebagai bandar terbesar di Asia Tenggara. Tahun 1511 Malaka jatuh ke tangan Portugis. Akibatnya perdagangan Nusantara berpindah ke Aceh. Dalam waktu singkat Aceh berkembang sebagai bandar dan menjadi sebuah kerajaan yang besar. Para pedagang dari pulau-pulau lain di Indonesia juga datang dan berdagang di Aceh.

Sementara itu, sejak awal abad ke-16 di Jawa berkembang Kerajaan Demak dan beberapa bandar sebagai pusat perdagangan. Di kepulauan Indonesia bagian tengah maupun timur juga berkembang kerajaan dan pusat-pusat perdagangan. Dengan demikian, terjadi hubungan dagang antardaerah dan antarpulau. Kegiatan perdagangan antarpulau mendorong terjadinya proses integrasi yang terhubung melalui para pedagang. Proses integrasi itu juga diperkuat dengan berkembangnya hubungan kebudayaan. Bahkan juga ada yang diikuti dengan perkawinan.

### C. Peran Bahasa

Perlu juga kamu pahami bahwa bahasa juga memiliki peran yang strategis dalam proses integrasi. Kamu tahu bahwa Kepulauan Indonesia terdiri atas beribu-ribu pulau yang dihuni oleh aneka ragam suku bangsa. Tiap-tiap suku bangsa memiliki bahasa masing-masing. Untuk mempermudah komunikasi antarsuku bangsa, diperlukan satu bahasa yang menjadi bahasa perantara dan dapat dimengerti oleh semua suku bangsa. Jika tidak memiliki kesamaan bahasa, persatuan tidak akan terjadi karena di antara suku bangsa timbul kecurigaan dan prasangka lain.

Bahasa merupakan sarana pergaulan. Bahasa Melayu digunakan hampir di semua pelabuhan-pelabuhan di Kepulauan Nusantara. Bahasa Melayu sejak zaman kuno sudah menjadi bahasa resmi negara Melayu (Jambi). Pada masa kejayaan Kerajaan Sriwijaya, bahasa Melayu dijadikan bahasa resmi dan bahasa ilmu pengetahuan. Hal ini dapat dilihat dalam Prasasti Kedukan Bukit tahun 683 M, Prasasti Talang Tuo tahun 684 M, Prasasti Kota Kapur tahun 685 M, dan Prasasti Karang Berahi tahun 686 M.

Para pedagang di daerah-daerah sebelah timur Nusantara, juga menggunakan bahasa Melayu sebagai bahasa pengantar. Dengan demikian, berkembanglah bahasa Melayu ke seluruh Kepulauan Nusantara. Pada mulanya bahasa Melayu digunakan sebagai bahasa dagang. Akan tetapi lambat laun bahasa Melayu tumbuh menjadi bahasa perantara dan menjadi *lingua franca* di seluruh Kepulauan Nusantara. Di Semenanjung Malaka (Malaysia seberang), pantai timur Pulau Sumatra, pantai barat

Pulau Sumatra, Kepulauan Riau, dan pantai-pantai Kalimantan, penduduk menggunakan bahasa Melayu sebagai bahasa pergaulan.

Masuk dan berkembangnya agama Islam, mendorong perkembangan bahasa Melayu. Buku-buku agama dan tafsir al-Qur'an juga mempergunakan bahasa Melayu. Ketika menguasai Malaka, Portugis mendirikan sekolah-sekolah dengan menggunakan bahasa Portugis, namun kurang berhasil. Pada tahun 1641 VOC merebut Malaka dan kemudian mendirikan sekolah-sekolah dengan menggunakan bahasa Melayu. Jadi, secara tidak sengaja, kedatangan VOC secara tidak langsung ikut mengembangkan bahasa Melayu.

Bahasa melayu cepat berkembang di Nusantara karena hal-hal sebagai berikut.

1. Bahasa Melayu digunakan hampir di semua pelabuhan-pelabuhan di Kepulauan Nusantara.
2. Bahasa Melayu sejak zaman kuno sudah menjadi bahasa resmi Negara Melayu (Jambi).
3. Pada masa kejayaan Kerajaan Sriwijaya, bahasa Melayu dijadikan bahasa resmi dan bahasa ilmu pengetahuan.
4. Para pedagang di daerah-daerah sebelah timur Nusantara, juga menggunakan bahasa Melayu sebagai bahasa pengantar.
5. Pada tahun 1641 VOC merebut Malaka dan kemudian mendirikan sekolah-sekolah dengan menggunakan bahasa Melayu. Dengan demikian kedatangan VOC juga membantu mengembangkan bahasa Melayu.

Proses integrasi bangsa Indonesia yang dimulai sejak abad ke-16 sampai abad ke-19 dan diteruskan pada abad ke-20 melalui gerakan kebangsaan, sebenarnya tidak berakhir sampai terbentuknya negara kesatuan RI pada tanggal 17 Agustus 1945, melainkan terus berlanjut sampai sekarang.

**Lampiran 2****LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK****A. Tujuan**

Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat:

1. menganalisis peran para ulama dalam proses integrasi pada masa Islam;
2. menganalisis perdagangan antarpulau dalam proses integrasi pada masa Islam;
3. menganalisis peran bahasa dalam proses integrasi pada Islam;
4. menyajikan tulisan tentang proses integrasi di Nusantara berdasarkan contoh bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

**B. Alat dan Bahan**

1. Alat tulis
2. Laptop, LCD, Monitor, *White board*/papan flannel, kertas manila
3. Buku dari berbagai literatur

**C. Cara Kerja**

1. Analisislah gambar yang ada pada media *pictorial riddle*;
2. Klasifikasikan konsep yang ada pada media *Pictorial Riddle* dalam bentuk tulisan;
3. Uraikan ide dalam bentuk tulisan dengan melakukan pertukaran ide antar peserta didik;
4. Klarifikasikan ide baru tersebut ke dalam diskusi kelompok.

**D. Tugas**

Buatlah laporan tertulis hasil analisis tentang proses integrasi Nusantara!  
(Tuliskan sumber rujukan yang digunakan)

**Lampiran 3**

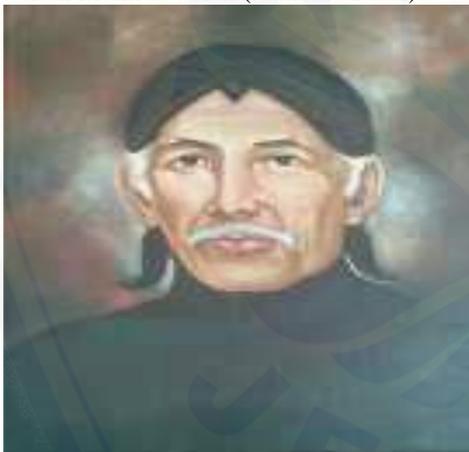
Media Pembelajaran menggunakan *Pictorial Riddle* (Teka-Teki Gambar)



Sultan Malik as Saleh (Samudra Pasai)



Raden Patah



Ki Ageng Pamanahan  
(Kerajaan Mataram Islam)



Syarif Idrus  
(Kerajaan Pontianak)



Sultan Suryanullah (Kerajaan Banjar)



Walisanga



Lukisan Suasana Kegiatan Perdagangan di Pesisir Banten



Perdagangan antarpulau di Indonesia bagian timur



Prasasti Kedukan Bukit



Prasasti Talang Tuo



Prasasti Kota Kapur



Prasasti Karang Berahi

**Lampiran 4**

## Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian Kognitif
  - a. Tes

No.	Butir Instrumen	Skor
1	Jelaskan makna integrasi Nusantara!	10
2	Analisislah peran para ulama dalam proses integrasi!	20
3	Analisislah perkembangan perdagangan antar pulau dalam proses integrasi!	20
4	Analisislah peran bahasa dalam proses integrasi!	20
5	Jelaskan nilai-nilai yang dapat dipetik dari peran para ulama dalam proses integrasi!	15

Nilai = jumlah skor + 15

No	Jawaban Uraian	Skor
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban dan alasan benar dan lengkap sesuai = 20</li> <li>• Jawaban dan alasan benar tetapi tidak lengkap = 10</li> <li>• Ada jawaban tidak ada alasan = 5</li> <li>• Ada jawaban tetapi salah = 1</li> <li>• Tidak ada jawaban dan alasan = 0</li> </ul>	10
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban dan alasan benar dan lengkap = 20</li> <li>• Jawaban dan alasan benar tetapi tidak lengkap = 10</li> <li>• Ada jawaban tidak ada alasan = 5</li> <li>• Ada jawaban tetapi salah = 1</li> <li>• Tidak ada jawaban dan alasan = 0</li> </ul>	20
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban dan alasan benar dan lengkap = 20</li> <li>• Jawaban dan alasan benar tetapi tidak lengkap = 10</li> <li>• Ada jawaban tidak ada alasan = 5</li> <li>• Ada jawaban tetapi salah = 1</li> <li>• Tidak ada jawaban dan alasan = 0</li> </ul>	20

No	Jawaban Uraian	Skor
4	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jawaban dan alasan benar dan lengkap = 20</li><li>• Jawaban dan alasan benar tetapi tidak lengkap = 10</li><li>• Ada jawaban tidak ada alasan = 5</li><li>• Ada jawaban tetapi salah = 1</li><li>• Tidak ada jawaban dan alasan = 0</li></ul>	20
5	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jawaban dan alasan benar dan lengkap = 20</li><li>• Jawaban dan alasan benar tetapi tidak lengkap = 10</li><li>• Ada jawaban tidak ada alasan = 5</li><li>• Ada jawaban tetapi salah = 1</li><li>• Tidak ada jawaban dan alasan = 0</li></ul>	15
Jawaban dan alasan harus sesuai dengan kunci jawaban		

Jember, 23 April 2016

Mengetahui,  
Pendidik Mata Pelajaran Sejarah

Peneliti

Ade Sa'diyah, S.Pd  
NIP.

Nailatul Faizah  
NIM 120210302075

## Lampiran I. Instrumen Tes

### I.1 Kisi-Kisi Soal Siklus 1

Jenis sekolah : MAN 1 Jember  
 Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia  
 Kurikulum : Kurikulum 2013

Alokasi Waktu:  
 Jumlah Soal : 5  
 Penyusun :

No. urut	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kelas/ Smt	Materi	Indikator Soal	Kategori	Bentuk Tes	No Soal
1	3. Mamahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	Kelas X IPS 2 / 2	Akulturası kebudayaan lokal, Hindu-Budha dan Islam di Indonesia	Disajikan masalah terkait materi akulturası kebudayaan lokal, Hindu-Budha dan Islam di Indonesia, peserta didik dapat: menjelaskan makna akulturası budaya; menganalisis proses terjadinya akulturası kebudayaan Hindu-Budha dan Islam; menganalisis contoh bukti akulturası seni bangunan masjid dan menara pada masa Islam; menganalisis contoh bukti akulturası seni bangunan makam pada masa Islam; menganalisis perkembangan seni ukir pada masa Islam.	C2 C4 C4 C4 C4	Uraian	1 2 3 4 5

## I.2 Kisi-Kisi Soal Siklus 2

Jenis sekolah : MAN 1 Jember  
 Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia  
 Kurikulum : Kurikulum 2013

Alokasi Waktu:  
 Jumlah Soal : 5  
 Penyusun :

No. urut	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kelas/ Smt	Materi	Indikator Soal	Kategori	Bentuk Tes	No Soal
2	3. Mamahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	Kelas X IPS 2 / 2	Contoh bukti-bukti akulturasi budaya Islam	Disajikan masalah terkait materi contoh bukti-bukti akulturasi budaya Islam, peserta didik dapat: menganalisis pengaruh sastra dalam perkembangan pada zaman Islam; menganalisis contoh bukti akulturasi aksara dan seni sastra pada zaman Islam; menganalisis contoh bukti akulturasi kesenian rakyat pada zaman Islam; menganalisis contoh bukti akulturasi lain yang berkaitan dengan kelahiran, perkawinan, dan kematian; menganalisis perkembangan sistem kalender pada zaman Islam.	C4	Uraian	1
C4							2	
C4							3	
C4							4	
C4							5	

## I.3 Kisi-Kisi Soal Siklus 3

Jenis sekolah : MAN 1 Jember  
 Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia  
 Kurikulum : Kurikulum 2013

Alokasi Waktu:  
 Jumlah Soal : 5  
 Penyusun :

No. urut	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kelas / Smt	Materi	Indikator Soal	Kategori	Bentuk Tes	No Soal
3	3. Mamahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	Kelas X IPS 2 / 2	Proses integrasi Nusantara	Disajikan masalah terkait materi proses integrasi Nusantara, peserta didik dapat: menjelasn makna integrasi Nusantara; menganalisis peran para ulama dalam proses integrasi; menganalisis perkembangan perdagangan antar pulau dalam proses integrasi; menganalisis peran bahasa dalam proses integrasi; menjelaskan nilai-nilai yang dapat dipetik dari peran para ulama dalam proses integrasi untuk diaplikasikan dalam kehidupan.	C2 C4 C4 C4 C3	Uraian	1 2 3 4 5

**Lampiran I.4 Kartu Soal Siklus 1**

**KARTU SOAL URAIAN**

Jenis Sekolah : MAN 1 Jember

Penyusun :

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Tahun Ajaran : 2015/2016

Kelas/semester : X IPS 2/ Genap

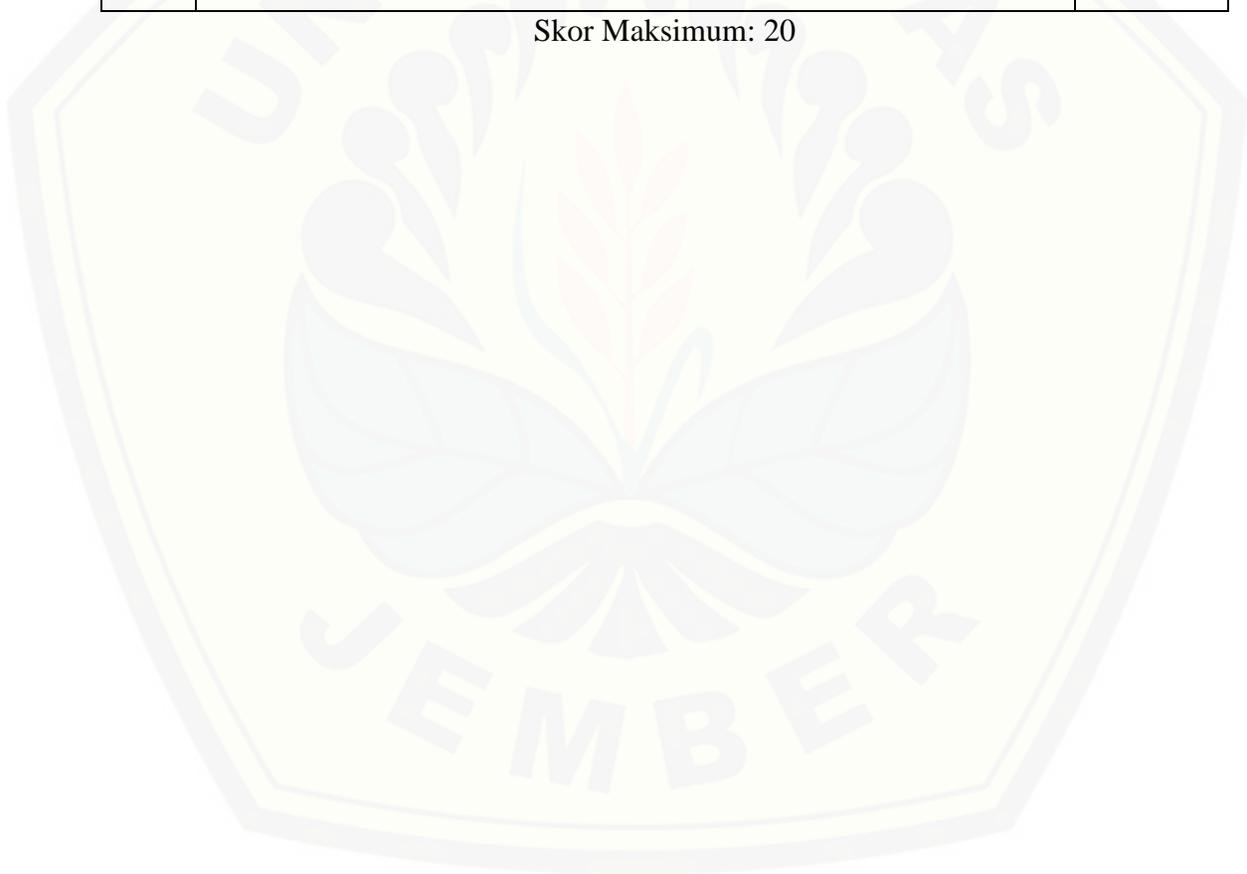
Bentuk Tes : Tertulis (Uraian)

<p>Kompetensi Inti :</p> <p>3. Mamahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>Buku Sumber:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;</li> <li>b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;</li> <li>c. Rokhman, M. N. 2013. <i>Indonesia Pada Masa Pengaruh Islam</i>. Diklat. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.</li> <li>d. Zulhendri, F. 2008. <i>Kerajaan-Kerajaan di Indonesia</i>. Jakarta: PT Kiara Alifiani.</li> </ol>		
<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>1</td> </tr> </table>	No. Soal	1
No. Soal			
1			
<p>Materi:</p> <p>Akulturası kebudayaan lokal, Hindu-Budha dan Islam di Indonesia</p>	<p>1. Jelaskan makna akulturası budaya!</p>		
<p>Indikator Soal:</p> <p>Peserta didik dapat menjelaskan makna akulturası budaya</p>			

**Pedoman Penskoran**

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
	Akulturası diartikan sebagai proses perpaduan antara dua kebudayaan atau lebih, sehingga melahirkan bentuk kebudayaan baru. Akan tetapi, unsur-unsur penting dari masing-masing kebudayaan (baik kebudayaan lama/asli maupun kebudayaan yang datang berikutnya) masih terlihat. Dengan demikian, proses akulturası akan terjadi apabila masing-masing kebudayaan yang saling berpadu itu seimbang.	20

Skor Maksimum: 20



**KARTU SOAL URAIAN**

Jenis Sekolah : MAN 1 Jember

Penyusun :

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Tahun Ajaran : 2015/2016

Kelas/semester : X IPS 2/ Genap

Bentuk Tes : Tertulis (Uraian)

<p><b>Kompetensi Inti :</b>                  3. Mamahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p><b>Buku Sumber:</b>                  a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;                  b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;                  c. Rokhman, M. N. 2013. <i>Indonesia Pada Masa Pengaruh Islam</i>. Diktat. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.                  d. Zuhendri, F. 2008. <i>Kerajaan-Kerajaan di Indonesia</i>. Jakarta: PT Kiara Alifiani.</p>		
<p><b>Kompetensi Dasar:</b>                  3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini</p>	<p><b>Rumusan Butir Soal</b></p> <table border="1" data-bbox="862 1272 1008 1350"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>2</td> </tr> </table>	No. Soal	2
No. Soal			
2			
<p><b>Materi:</b>                  Akulturasi kebudayaan lokal, Hindu-Budha dan Islam di Indonesia</p>	<p>2. Analisislah proses terjadinya akulturasi kebudayaan Hindu-Budha dan Islam!</p>		
<p><b>Indikator Soal:</b>                  Peserta didik dapat menganalisis proses terjadinya akulturasi kebudayaan Hindu-Budha dan Islam</p>			

**Pedoman Penskoran**

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
	<p>Proses terjadinya akulturasi karena adanya interaksi antara kebudayaan Hindu Budha dengan Islam yang menyesuaikan pada kebudayaan lokal (asli Indonesia) tanpa menimbulkan konflik. Selain itu, akulturasi terjadi karena beberapa hal, yaitu: kontak dengan budaya lain, sistem pendidikan yang maju, sikap mudah menerima hal-hal baru dan toleransi terhadap perubahan. Oleh karena itu, kedatangan pengaruh agama Hindu Budha di Indonesia menimbulkan akulturasi dengan kebudayaan setempat. Hal ini terus berlanjut hingga pada masa pengaruh Islam.</p>	20

Skor Maksimum: 20

**KARTU SOAL URAIAN**

Jenis Sekolah : MAN 1 Jember

Penyusun :

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Tahun Ajaran : 2015/2016

Kelas/semester : X IPS 2/ Genap

Bentuk Tes : Tertulis (Uraian)

<p><b>Kompetensi Inti :</b>                  3. Mamahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p><b>Buku Sumber:</b>                  a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;                  b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;                  c. Rokhman, M. N. 2013. <i>Indonesia Pada Masa Pengaruh Islam</i>. Diktat. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.                  d. Zuhendri, F. 2008. <i>Kerajaan-Kerajaan di Indonesia</i>. Jakarta: PT Kiara Alifiani.</p>		
<p><b>Kompetensi Dasar:</b>                  3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini</p>	<p><b>Rumusan Butir Soal</b></p> <table border="1" data-bbox="860 1276 1010 1352"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>3</td> </tr> </table>	No. Soal	3
No. Soal			
3			
<p><b>Materi:</b>                  Akulturasi kebudayaan lokal, Hindu-Budha dan Islam di Indonesia</p>	<p>3. Analisislah contoh bukti akulturasi seni bangunan masjid dan menara pada masa Islam!</p>		
<p><b>Indikator Soal:</b>                  Peserta didik dapat menganalisis contoh bukti akulturasi seni bangunan masjid dan menara pada masa Islam</p>			

**Pedoman Penskoran**

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
	<p>Bentuk bangunan Masjid yang merupakan hasil akulturasi memiliki ciri-ciri yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="402 527 1247 894">a. atapnya berupa atap tumpang, yaitu atap yang bersusun atau bertingkat, semakin ke atas semakin kecil dan tingkat yang paling atas berbentuk limas. Jumlah tumpang biasanya selalu gasal atau ganjil, ada yang tiga, ada juga yang lima. Bentuk atap bertumpang ini adalah karena pengaruh bentuk meru pada bangunan suci (Pure) Hindu. Atap masjid biasanya masih diberi lagi sebuah kemuncak yang dinamakan mustaka.</li><li data-bbox="402 911 1247 1108">b. tidak adanya menara yang berfungsi sebagai tempat mengumandangkan adzan. Di Indonesia pemberitahuan waktu shalat di samping dengan seruan adzan, juga dilakukan dengan pemukulan sebuah bedug atau kentongan.</li><li data-bbox="402 1125 1247 1272">c. masjid umumnya didirikan di ibu kota atau dekat istana kerajaan. Ada juga masjid-masjid yang dipandang keramat yang dibangun di atas bukit atau dekat makam.</li></ol>	20

Skor Maksimum: 20

**KARTU SOAL URAIAN**

Jenis Sekolah : MAN 1 Jember

Penyusun :

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Tahun Ajaran : 2015/2016

Kelas/semester : X IPS 2/ Genap

Bentuk Tes : Tertulis (Uraian)

<p>Kompetensi Inti :</p> <p>3. Mamahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>Buku Sumber:</p> <p>a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;</p> <p>b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;</p> <p>c. Rokhman, M. N. 2013. <i>Indonesia Pada Masa Pengaruh Islam</i>. Diktat. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.</p> <p>d. Zuhendri, F. 2008. <i>Kerajaan-Kerajaan di Indonesia</i>. Jakarta: PT Kiara Alifiani.</p>		
<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1" data-bbox="860 1276 1010 1352"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>4</td> </tr> </table>	No. Soal	4
No. Soal			
4			
<p>Materi:</p> <p>Akulturası kebudayaan lokal, Hindu-Budha dan Islam di Indonesia</p>	<p>4. Analisislah contoh bukti akulturası seni bangunan makam pada masa Islam!</p>		
<p>Indikator Soal:</p> <p>Peserta didik dapat menganalisis contoh bukti akulturası seni bangunan makam pada masa Islam</p>			

**Pedoman Penskoran**

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
	<p>Pada umumnya kuburan kemudian diabadikan (diperkuat dengan bangunan dari Batu). Pengabdian kubur ini biasanya dilakukan dengan membuat jirat atau nisan di atas kubur. Bagi orang-orang tertentu, umumnya bangsawan atau tokoh penting, di atas jirat didirikan rumah atau sering disebut <i>cungkup</i>.</p> <p>Apabila dihubungkan dengan budaya sebelumnya, pembuatan cungkup ini adalah karena pengaruh budaya sebelumnya. Pada jaman pra sejarah, tokoh-tokoh penting (kepala suku) sesudah meninggal diabadikan dalam bentuk Menhir. Makam-makam yang terletak di tempat-tempat tinggi atau di atas bukit-bukit masih menunjukkan kesinambungan tradisi yang mengandung unsur kepercayaan pada ruh-ruh nenek moyang yang sebenarnya sudah dikenal dalam pengejawantahan pendirian punden-punden berundak Megalitik. Tradisi tersebut dilanjutkan pada masa kebudayaan Indonesia Hindu-Buddha yang diwujudkan dalam bentuk bangunan-bangunan yang disebut candi.</p>	20

Skor Maksimum: 20

**KARTU SOAL URAIAN**

Jenis Sekolah : MAN 1 Jember

Penyusun :

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Tahun Ajaran : 2015/2016

Kelas/semester : X IPS 2/ Genap

Bentuk Tes : Tertulis (Uraian)

<p><b>Kompetensi Inti :</b>                  3. Mamahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p><b>Buku Sumber:</b>                  a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;                  b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;                  c. Rokhman, M. N. 2013. <i>Indonesia Pada Masa Pengaruh Islam</i>. Diktat. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.                  d. Zuhendri, F. 2008. <i>Kerajaan-Kerajaan di Indonesia</i>. Jakarta: PT Kiara Alifiani.</p>		
<p><b>Kompetensi Dasar:</b>                  3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini</p>	<p><b>Rumusan Butir Soal</b></p> <table border="1" data-bbox="862 1272 1008 1350"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>5</td> </tr> </table>	No. Soal	5
No. Soal			
5			
<p><b>Materi:</b>                  Akulturasi kebudayaan lokal, Hindu-Budha dan Islam di Indonesia</p>	<p>5. Analisislah perkembangan seni ukir pada masa Islam!</p>		
<p><b>Indikator Soal:</b>                  Peserta didik dapat menganalisis perkembangan seni ukir pada masa Islam</p>			

**Pedoman Penskoran**

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
	<p>Dalam ajaran Islam mengukir, membuat patung, melukis makhluk hidup apalagi manusia secara nyata tidak diperbolehkan. Untuk menghindari penggambaran makhluk hidup, para seniman kemudian mengembangkan seni hias dan seni ukir dengan motif daun-daunan dan bunga-bunga. Pada masa ini muncul kreasi baru, yaitu kalau terpaksa ingin melukiskan makhluk hidup, ukiran atau lukisan makhluk hidup akan disamarkan dengan berbagai hiasan, sehingga tidak lagi jelas-jelas berwujud binatang atau manusia. Bentuk yang semacam itu disebut dengan stilir. Kemudian juga ditambah seni hias dengan huruf Arab (kaligrafi).</p>	20

Skor Maksimum: 20

**Lampiran I.5 Kartu Soal Siklus 2**

**KARTU SOAL URAIAN**

Jenis Sekolah : MAN 1 Jember

Penyusun :

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Tahun Ajaran : 2015/2016

Kelas/semester : X IPS 2/ Genap

Bentuk Tes : Tertulis (Uraian)

<p><b>Kompetensi Inti :</b>                  3. Mamahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p><b>Buku Sumber:</b>                  a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;                  b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;                  c. Rokhman, M. N. 2013. <i>Indonesia Pada Masa Pengaruh Islam</i>. Diklat. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.                  d. Zuhendri, F. 2008. <i>Kerajaan-Kerajaan di Indonesia</i>. Jakarta: PT Kiara Alifiani.</p>		
<p><b>Kompetensi Dasar:</b>                  3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini</p>	<p><b>Rumusan Butir Soal</b></p> <table border="1" data-bbox="852 1329 998 1402"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>1</td> </tr> </table>	No. Soal	1
No. Soal			
1			
<p><b>Materi:</b>                  Contoh bukti-bukti akulturasi budaya Islam</p>	<p>1. Analisislah pengaruh sastra dalam perkembangan pada zaman Islam!</p>		
<p><b>Indikator Soal:</b>                  Peserta didik dapat menganalisis pengaruh sastra dalam perkembangan pada zaman Islam</p>			

**Pedoman Penskoran**

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
	Berkembangnya pengaruh Islam di Indonesia membawa pengaruh dalam bidang aksara dan tulisan. Abjad atau huruf-huruf Arab kemudian digunakan untuk menulis. Bahasa Arab juga mulai digunakan di Indonesia. Yang cukup menarik, Huruf Arab digunakan di bidang seni ukir. Sehingga, berkembanglah seni kaligrafi. Di samping pengaruh sastra Islam dan Persia, perkembangan sastra di zaman madya tidak terlepas dari pengaruh unsur sastra sebelumnya. Dengan demikian terjadilah akulturasi antara sastra Islam dengan sastra yang berkembang di zaman pra-Islam. Seni sastra di zaman Islam terutama berkembang di Melayu dan Jawa.	20

Skor Maksimum: 20

**KARTU SOAL URAIAN**

Jenis Sekolah : MAN 1 Jember

Penyusun :

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Tahun Ajaran : 2015/2016

Kelas/semester : X IPS 2/ Genap

Bentuk Tes : Tertulis (Uraian)

<p><b>Kompetensi Inti :</b>                  3. Mamahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p><b>Buku Sumber:</b>                  a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;                  b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;                  c. Rokhman, M. N. 2013. <i>Indonesia Pada Masa Pengaruh Islam</i>. Diklat. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.                  d. Zuhendri, F. 2008. <i>Kerajaan-Kerajaan di Indonesia</i>. Jakarta: PT Kiara Alifiani.</p>		
<p><b>Kompetensi Dasar:</b>                  3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini</p>	<p><b>Rumusan Butir Soal</b></p> <table border="1" data-bbox="857 1270 1006 1348"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>2</td> </tr> </table>	No. Soal	2
No. Soal			
2			
<p><b>Materi:</b>                  Contoh bukti-bukti akulturasi budaya Islam</p>	<p>2. Analisislah contoh bukti akulturasi aksara dan seni sastra pada zaman Islam!</p>		
<p><b>Indikator Soal:</b>                  Peserta didik dapat menganalisis contoh bukti akulturasi aksara dan seni sastra pada zaman Islam</p>			

**Pedoman Penskoran**

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
	<p>Beberapa jenis seni sastra antara lain sebagai berikut.</p> <p><b>Hikayat</b> Hikayat adalah karya sastra yang berisi cerita sejarah ataupun dongeng. Hikayat ditulis dalam bentuk gancaran (karangan bebas atau prosa). Hikayat yang terkenal, antara lain: Hikayat Iskandar Zulkarnain, Hikayat Raja-Raja Pasai, Hikayat Khaidir, Hikayat si Miskin, Hikayat 1001 Malam, Hikayat Bayan Budiman, dan Hikayat Amir Hamzah.</p> <p><b>Babad</b> Babad berisi cerita sejarah, tetapi isinya tidak selalu berdasarkan fakta. Di tanah Melayu tulisan yang mirip dengan babad dikenal dengan sebutan tambo atau silsilah. Contoh babad adalah Babad Tanah Jawi, Babad Cirebon, Babad Mataram, dan Babad Surakarta.</p> <p><b>Suluk</b> Suluk adalah karya sastra yang berupa kitab-kitab dan isinya menjelaskan soal-soal tasawuf. Contoh suluk antara lain: Suluk Sukarsa, Suluk Wujil, dan Suluk Malang Sumirang.</p> <p><b>Syair</b> Syair berasal dari perkataan Arab untuk menamakan karya sastra berupa sajak-sajak yang terdiri atas empat baris setiap baitnya. Contoh syair sangat tua adalah syair yang tertulis pada batu nisan makam putri Pasai di Minye Tujoh. Contoh syair lain yaitu syair Abdul Malik dan syair Bidasari.</p>	20

Skor Maksimum: 20

**KARTU SOAL URAIAN**

Jenis Sekolah : MAN 1 Jember

Penyusun :

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Tahun Ajaran : 2015/2016

Kelas/semester : X IPS 2/ Genap

Bentuk Tes : Tertulis (Uraian)

<p><b>Kompetensi Inti :</b>                  3. Mamahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p><b>Buku Sumber:</b>                  a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;                  b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;                  c. Rokhman, M. N. 2013. <i>Indonesia Pada Masa Pengaruh Islam</i>. Diklat. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.                  d. Zuhendri, F. 2008. <i>Kerajaan-Kerajaan di Indonesia</i>. Jakarta: PT Kiara Alifiani.</p>		
<p><b>Kompetensi Dasar:</b>                  3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini</p>	<p><b>Rumusan Butir Soal</b></p> <table border="1" data-bbox="860 1270 1006 1354"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>3</td> </tr> </table>	No. Soal	3
No. Soal			
3			
<p><b>Materi:</b>                  Contoh bukti-bukti akulturasi budaya Islam</p>	<p>3. Analisislah contoh bukti akulturasi kesenian rakyat pada zaman Islam!</p>		
<p><b>Indikator Soal:</b>                  Peserta didik dapat menganalisis contoh bukti akulturasi kesenian rakyat pada zaman Islam</p>			

**Pedoman Penskoran**

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
	<p>Salah satu media proses penyebaran Islam di Indonesia adalah kesenian. Oleh karena itu pada jaman Indonesia masa Islam berkembang beberapa kesenian yang bertujuan untuk menyebarkan ajaran Islam. Kesenian tersebut antara lain.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Permainan debus, yaitu tarian yang pada puncak acara para penari menusukkan benda tajam ke tubuhnya tanpa meninggalkan luka dan mengeluarkan darah. Tarian ini diawali dengan pembacaan ayat-ayat dalam Al Quran dan salawat nabi. Tarian ini dapat ditemui di Banten dan Minangkabau.</li> <li>b. Seudati, sebuah bentuk tarian dari Aceh. Seudati berasal dari kata syaidati yang artinya permainan orang-orang besar. Seudati sering disebut saman artinya delapan. Sebutan delapan ini dikaitkan dengan jumlah penari Seudati.</li> <li>c. Wayang. Pertunjukan wayang sudah berkembang sejak zaman Hindu. Pada zaman perkembangan Islam di Indonesia, kesenian yang sangat disukai masyarakat ini terus dikembangkan. Cerita-cerita dalam pertunjukkan wayang kemudian dikaitkan dengan ajaran Islam. Pada perkembangan berikutnya, muncul pertunjukkan wayang golek. Wayang golek dikembangkan berdasarkan cerita Amir Hamzah</li> </ol>	20

Skor Maksimum: 20

**KARTU SOAL URAIAN**

Jenis Sekolah : MAN 1 Jember

Penyusun :

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Tahun Ajaran : 2015/2016

Kelas/semester : X IPS 2/ Genap

Bentuk Tes : Tertulis (Uraian)

<p><b>Kompetensi Inti :</b>                  3. Mamahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p><b>Buku Sumber:</b>                  a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;                  b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;                  c. Rokhman, M. N. 2013. <i>Indonesia Pada Masa Pengaruh Islam</i>. Diklat. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.                  d. Zuhendri, F. 2008. <i>Kerajaan-Kerajaan di Indonesia</i>. Jakarta: PT Kiara Alifiani.</p>		
<p><b>Kompetensi Dasar:</b>                  3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini</p>	<p><b>Rumusan Butir Soal</b></p> <table border="1" data-bbox="860 1270 1006 1354"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>4</td> </tr> </table>	No. Soal	4
No. Soal			
4			
<p><b>Materi:</b>                  Contoh bukti-bukti akulturasi budaya Islam</p>	<p>4. Analisislah contoh bukti akulturasi lain yang berkaitan dengan kelahiran, perkawinan, dan kematian!</p>		
<p><b>Indikator Soal:</b>                  Peserta didik dapat menganalisis contoh bukti akulturasi lain yang berkaitan dengan kelahiran, perkawinan, dan kematian</p>			

**Pedoman Penskoran**

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
	<p>Pada upacara kelahiran dan perkawinan, terjadi perpaduan antara unsur Indonesia dengan unsur Islam. Pada upacara perkawinan, sangat nyata adanya perpaduan antara adat daerah di Indonesia dengan unsur Islam. Sepasang mempelai setelah dinikahkan dengan cara Islam, kemudian diikuti dengan berbagai upacara adat, yang masing-masing daerah sangat bervariasi. Selain itu, kebiasaan yang erat kaitannya dengan manusia yang sudah mati, di masyarakat Indonesia dikenal adanya kegiatan ziarah. Kegiatan ziarah diikuti dengan memanjatkan doa-doa. Di tempat-tempat yang dikunjungi, banyak diantara para peziarah yang juga minta dikabulkan keinginan dan harapannya.</p>	20

Skor Maksimum: 20

**KARTU SOAL URAIAN**

Jenis Sekolah : MAN 1 Jember

Penyusun :

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Tahun Ajaran : 2015/2016

Kelas/semester : X IPS 2/ Genap

Bentuk Tes : Tertulis (Uraian)

<p><b>Kompetensi Inti :</b>                  3. Mamahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p><b>Buku Sumber:</b>                  a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;                  b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;                  c. Rokhman, M. N. 2013. <i>Indonesia Pada Masa Pengaruh Islam</i>. Diklat. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.                  d. Zuhendri, F. 2008. <i>Kerajaan-Kerajaan di Indonesia</i>. Jakarta: PT Kiara Alifiani.</p>		
<p><b>Kompetensi Dasar:</b>                  3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini</p>	<p><b>Rumusan Butir Soal</b></p> <table border="1" data-bbox="862 1346 1008 1423"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>5</td> </tr> </table>	No. Soal	5
No. Soal			
5			
<p><b>Materi:</b>                  Contoh bukti-bukti akulturasi budaya Islam</p>	<p>5. Analisislah perkembangan sistem kalender pada zaman Islam!</p>		
<p><b>Indikator Soal:</b>                  Peserta didik dapat menganalisis perkembangan sistem kalender pada zaman Islam</p>			

**Pedoman Penskoran**

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
	<p>Bukti perkembangan sistem penanggalan (kalender) yang paling nyata adalah sistem kalender yang diciptakan oleh Sultan Agung. Sultan Agung yang telah menggabungkan antara kalender jawa dengan kalender Islam. Jika sebelumnya digunakan kalender berdasarkan sistem matahari (Syamsiah), maka sebagai pengaruh dari sistem kalender Islam, diciptakan kalender dengan sistem peredaran bulan (komariyah). Sultan Agung juga melakukan sedikit perubahan mengenai nama-nama bulan dalam Islam pada tahun Saka. Misalnya bulan Muharam diganti dengan Sura dan Ramadan diganti dengan Pasa. Kalender tersebut dimulai tanggal 1 Muharam tahun 1043 H. Kalender Sultan Agung dimulai tepat dengan tanggal 1 Sura tahun 1555 Jawa (8 Agustus 1633).</p>	20

Skor Maksimum: 20

**Lampiran I.6 Kartu Soal Siklus 3**

**KARTU SOAL URAIAN**

Jenis Sekolah : MAN 1 Jember

Penyusun :

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Tahun Ajaran : 2015/2016

Kelas/semester : X IPS 2/ Genap

Bentuk Tes : Tertulis (Uraian)

<p>Kompetensi Inti :</p> <p>3. Mamahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>Buku Sumber:</p> <p>a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;</p> <p>b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;</p>		
<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1" data-bbox="857 1144 1006 1218"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>1</td> </tr> </table>	No. Soal	1
No. Soal			
1			
<p>Materi:</p> <p>Proses integrasi Nusantara</p>	<p>1. Jelaskan makna integrasi Nusantara!</p>		
<p>Indikator Soal:</p> <p>Peserta didik dapat menjelaskan makna integrasi Nusantara</p>			

**Pedoman Penskoran**

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
	<p>Integrasi adalah proses penyatuan, atau proses untuk membuat sesuatu menjadi utuh kembali. Integrasi suatu bangsa merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Proses integrasi bangsa Indonesia mengalami kemajuan sejak proses Islamisasi. Integrasi terjadi dalam suatu proses yang dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain yaitu karena adanya keterikatan budaya satu dengan lainnya, ada persamaan kepentingan, menggunakan bahasa yang sama, mengakui sistem nilai yang sama, ada persamaan identitas, dan ada solidaritas sebagai satu bangsa yang sama. Terjadinya hubungan, kontak budaya, dan pergaulan antargolongan suku bangsa di Indonesia, akan semakin baik guna terbentuknya identitas bangsa. Melalui komunikasi yang terbuka antarsuku bangsa maka sikap prasangka, sentimen kesukuan atau kedaerahan, lambat laun dapat dihilangkan</p>	20

Skor Maksimum: 20

**KARTU SOAL URAIAN**

Jenis Sekolah : MAN 1 Jember

Penyusun :

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Tahun Ajaran : 2015/2016

Kelas/semester : X IPS 2/ Genap

Bentuk Tes : Tertulis (Uraian)

<p><b>Kompetensi Inti :</b>                  3. Mamahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p><b>Buku Sumber:</b>                  a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;                  b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;</p>		
<p><b>Kompetensi Dasar:</b>                  3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini</p>	<p><b>Rumusan Butir Soal</b></p> <table border="1" data-bbox="857 1087 1003 1165"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>2</td> </tr> </table>	No. Soal	2
No. Soal			
2			
<p><b>Materi:</b>                  Proses integrasi Nusantara</p>	<p>2. Analisislah peran para ulama dalam proses integrasi!</p>		
<p><b>Indikator Soal:</b>                  Peserta didik dapat menganalisis peran para ulama dalam proses integrasi</p>			

**Pedoman Penskoran**

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
	Ulama menduduki posisi penting dalam masyarakat Islam tidak hanya sebagai figur ilmunan yang menguasai dan memahami ajaran-ajaran agama, tetapi juga sebagai penggerak, motivator dan dinamisator masyarakat ke arah pengembangan dan pembangunan umat. Para ulama juga berperan dalam bidang politik, ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, dan sebagainya. Dalam bidang kebudayaan, umat Islam mempunyai ciri yang khusus pula dari budaya material ( <i>material culture</i> ) dalam kehidupan sehari-hari, sampai kepada budaya spiritual ( <i>spiritual culture</i> ).	20

Skor Maksimum: 20

**KARTU SOAL URAIAN**

Jenis Sekolah : MAN 1 Jember

Penyusun :

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Tahun Ajaran : 2015/2016

Kelas/semester : X IPS 2/ Genap

Bentuk Tes : Tertulis (Uraian)

<p><b>Kompetensi Inti :</b>                  3. Mamahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p><b>Buku Sumber:</b>                  a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;                  b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;</p>		
<p><b>Kompetensi Dasar:</b>                  3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini</p>	<p><b>Rumusan Butir Soal</b></p> <table border="1" data-bbox="862 1129 1008 1203"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>3</td> </tr> </table>	No. Soal	3
No. Soal			
3			
<p><b>Materi:</b>                  Proses integrasi Nusantara</p>	<p>3. Analisislah perkembangan perdagangan antar pulau dalam proses integrasi!</p>		
<p><b>Indikator Soal:</b>                  Peserta didik dapat menganalisis perkembangan perdagangan antar pulau dalam proses integrasi</p>			

**Pedoman Penskoran**

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
	<p>Proses integrasi juga terlihat melalui kegiatan pelayaran dan perdagangan antarpulau. Sejak zaman kuno, kegiatan pelayaran dan perdagangan sudah berlangsung di Kepulauan Indonesia. Pelayaran dan perdagangan itu berlangsung dari daerah yang satu ke daerah yang lain, bahkan antara negara yang satu dengan negara yang lain. Kegiatan pelayaran dan perdagangan pada umumnya berlangsung dalam waktu yang lama. Hal ini, menimbulkan pergaulan dan hubungan kebudayaan antara para pedagang dengan penduduk setempat. Kegiatan semacam ini mendorong terjadinya proses integrasi.</p> <p>Pada mulanya penduduk di suatu pulau cukup memenuhi kebutuhan hidupnya dengan apa yang ada di pulau tersebut. Dalam perkembangannya, mereka ingin mendapatkan barang-barang yang terdapat di pulau lain. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, terjadilah hubungan dagang antar pulau. Angkutan yang paling murah dan mudah adalah angkutan laut (kapal/perahu), maka berkembanglah pelayaran dan perdagangan. Terjadinya pelayaran dan perdagangan antarpulau di kepulauan Indonesia yang diikuti pengaruh di bidang budaya turut berperan serta mempercepat perkembangan proses integrasi.</p>	20

Skor Maksimum: 20

**KARTU SOAL URAIAN**

Jenis Sekolah : MAN 1 Jember

Penyusun :

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Tahun Ajaran : 2015/2016

Kelas/semester : X IPS 2/ Genap

Bentuk Tes : Tertulis (Uraian)

<p>Kompetensi Inti :</p> <p>3. Mamahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>Buku Sumber:</p> <p>a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;</p> <p>b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;</p>		
<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <table border="1" data-bbox="862 1094 1008 1167"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>4</td> </tr> </table>	No. Soal	4
No. Soal			
4			
<p>Materi:</p> <p>Proses integrasi Nusantara</p>	<p>4. Analisislah peran bahasa dalam proses integrasi!</p>		
<p>Indikator Soal:</p> <p>Peserta didik dapat menganalisis peran bahasa dalam proses integrasi</p>			

**Pedoman Penskoran**

No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
	Bahasa merupakan sarana pergaulan. Bahasa Melayu digunakan hampir di semua pelabuhan-pelabuhan di Kepulauan Nusantara. Bahasa Melayu sejak zaman kuno sudah menjadi bahasa resmi negara Melayu (Jambi). Pada masa kejayaan Kerajaan Sriwijaya, bahasa Melayu dijadikan bahasa resmi dan bahasa ilmu pengetahuan. Hal ini dapat dilihat dalam Prasasti Kedukan Bukit tahun 683 M, Prasasti Talang Tuo tahun 684 M, Prasasti Kota Kapur tahun 685 M, dan Prasasti Karang Berahi tahun 686 M.	20

Skor Maksimum: 20

**KARTU SOAL URAIAN**

Jenis Sekolah : MAN 1 Jember

Penyusun :

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Tahun Ajaran : 2015/2016

Kelas/semester : X IPS 2/ Genap

Bentuk Tes : Tertulis (Uraian)

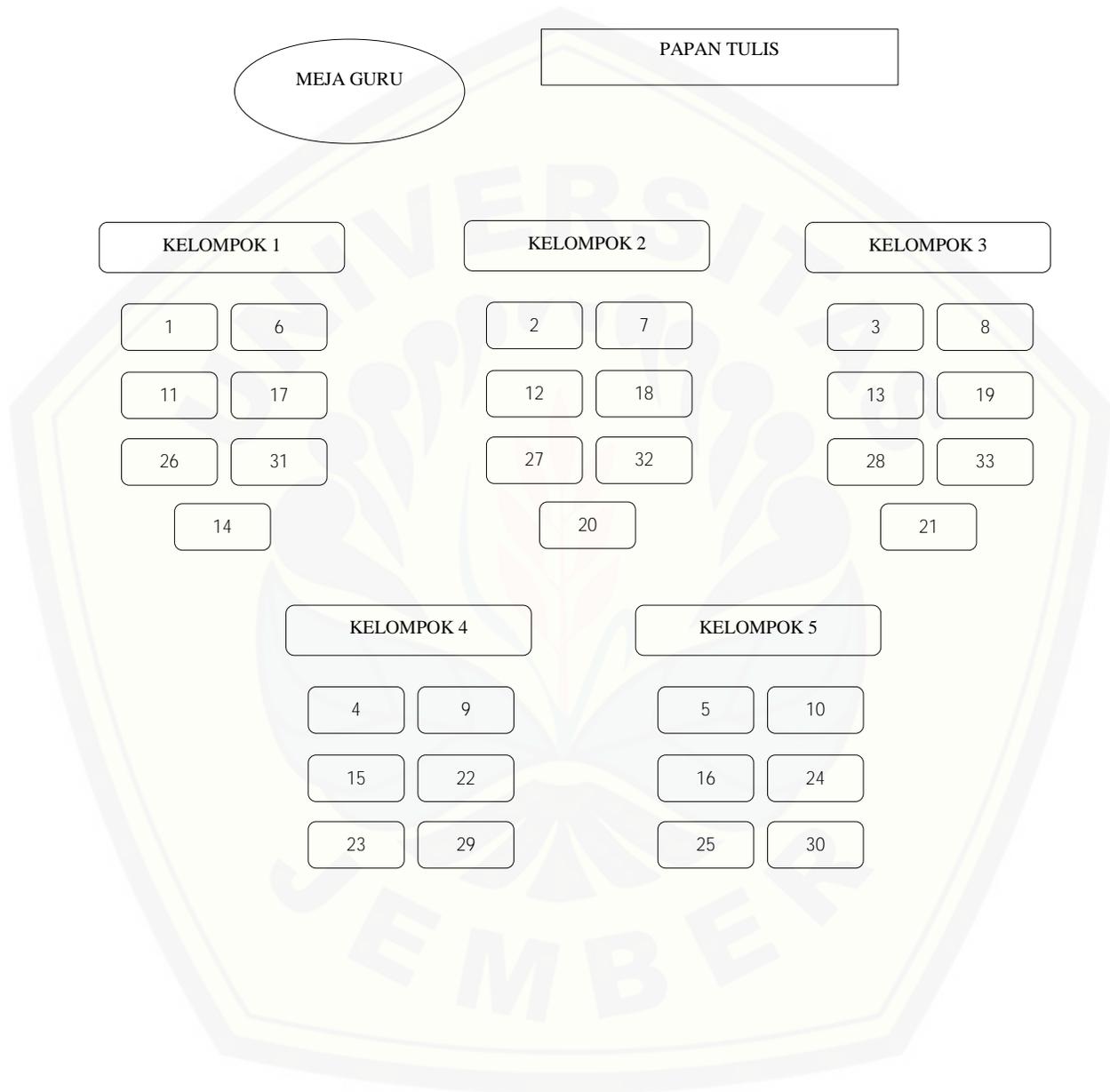
<p><b>Kompetensi Inti :</b>                  3. Mamahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p><b>Buku Sumber:</b>                  a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Pendidik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;                  b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014. Buku Peserta didik, Sejarah Indonesia Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud;</p>		
<p><b>Kompetensi Dasar:</b>                  3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini</p>	<p><b>Rumusan Butir Soal</b></p> <table border="1" data-bbox="862 1094 1008 1167"> <tr> <td>No. Soal</td> </tr> <tr> <td>5</td> </tr> </table>	No. Soal	5
No. Soal			
5			
<p><b>Materi:</b>                  Proses integrasi Nusantara</p>	<p>5. Jelaskan nilai-nilai yang dapat dipetik dari peran para ulama dalam proses integrasi!</p>		
<p><b>Indikator Soal:</b>                  Peserta didik dapat menjelaskan nilai-nilai yang dapat dipetik dari peran para ulama dalam proses integrasi untuk diaplikasikan dalam kehidupan</p>			

**Pedoman Penskoran**

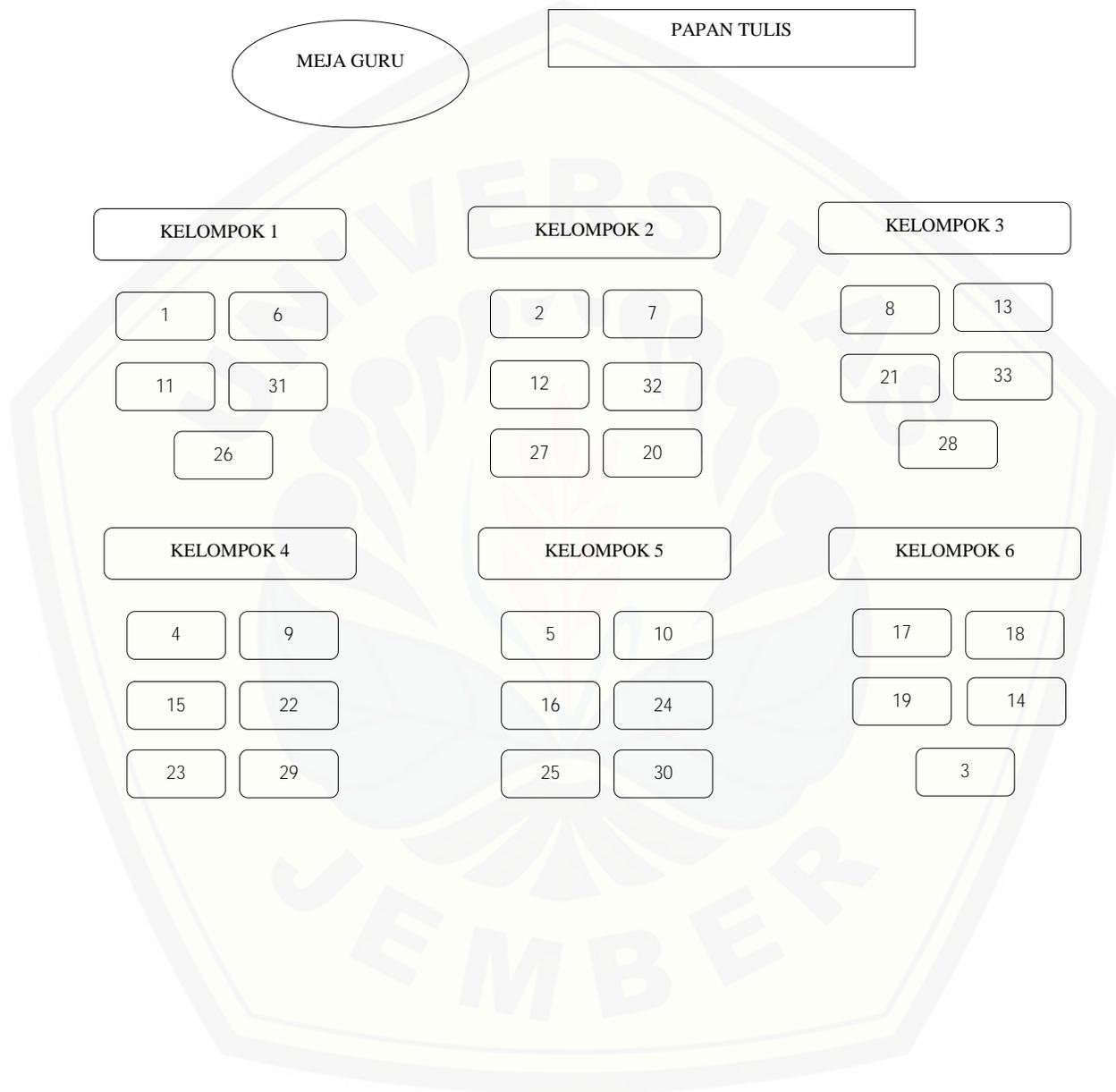
No	Kunci/kriteria jawaban/aspek yang dinilai	Skor
	Nilai-nilai yang dapat dipetik dari peranan para ulama dalam proses integrasi Nusantara antara lain sebagai berikut. a. Mengajarkan kepada kita nilai kebersamaan dan toleransi dalam kehidupan beragama; b. Mengajarkan kepada kita nilai persamaan tanpa mengenal kasta-kasta dalam kehidupan masyarakat; c. Konsep ajaran Islam mengajarkan kepada kita perilaku ke arah persatuan dan persamaan derajat.	20

Skor Maksimum: 20

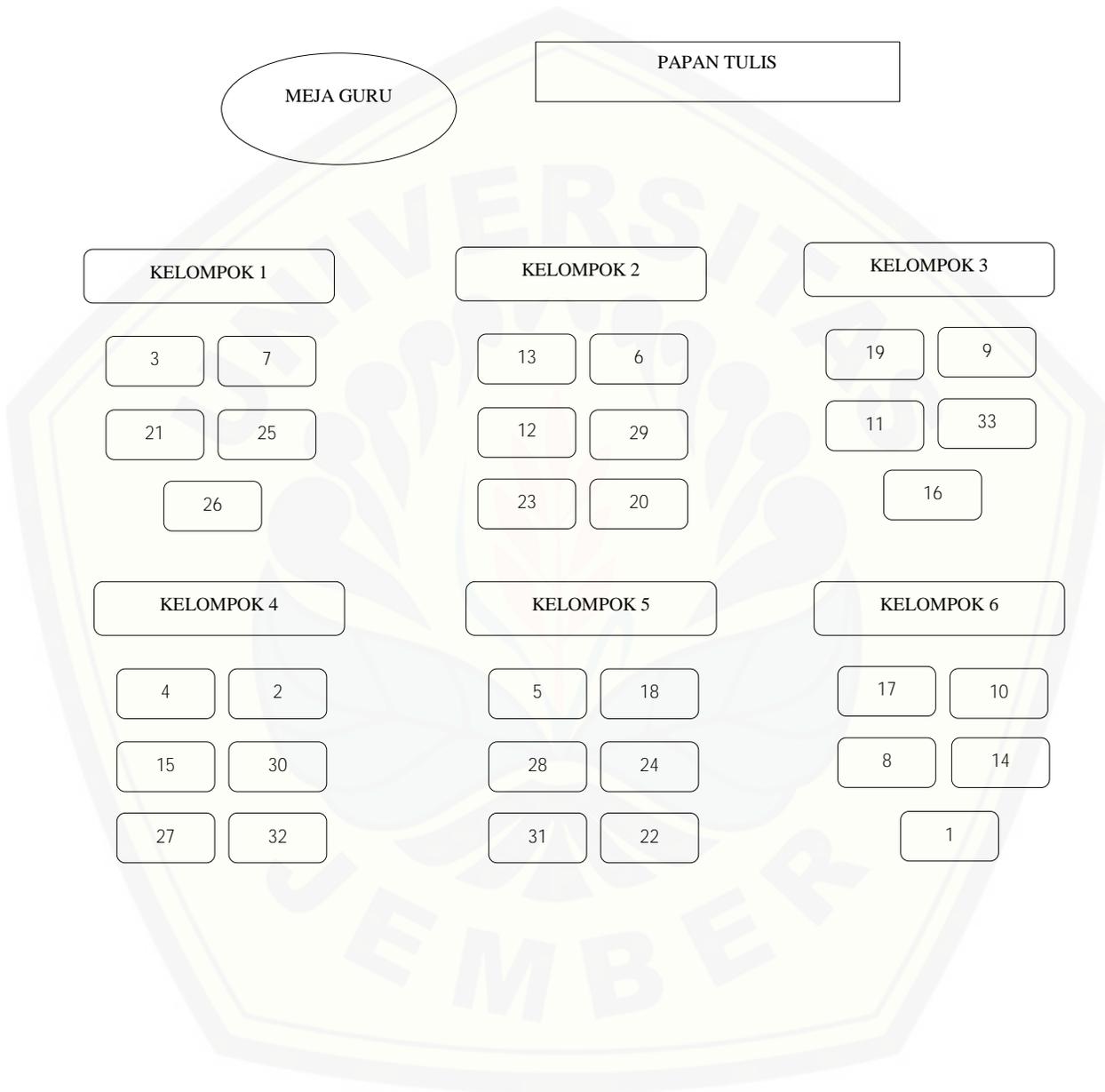
**Lampiran J. Denah Tempat Duduk Kelompok Siklus 1**



**Lampiran J. Denah Tempat Duduk Kelompok Siklus 2**



**Lampiran J. Denah Tempat Duduk Kelompok Siklus 3**



**K.1 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1****Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember**

KKM: 75

No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	AHMAD NUR SHODIQIN	L	81		
2	AHMAD RAHMAD DANI	L	71		
3	ANDIKA ARDI BAHTIAR	L	72		
4	BAGAS YUDA HAMDANI	L	74		
5	CHUSNUL CHULUQ FIRMANSYAH	L	78		
6	FARHAN HARIYANTO	L	72		
7	M. RISSAL AFFANDI	L	84		
8	MIFTAHUL AKBAR HIDAYATULLAH	L	76		
9	MOHAMMAD BADIK MUKORRABIN	L	64		
10	MUHAMMAD ADJI SUKMA	L	48		
11	MUHAMMAD FAHRI HIDAYAT	L	88		
12	MUHAMMAD RAYNANDY V.	L	74		
13	NAUFAL ROMADHON AMIRULLAH	L	71		
14	ANGGIE PRISCELIA	P	78		
15	ANGGY YULI MASRUROH	P	69		
16	ANIS IRMA MASYITOH	P	71		
17	HIDAYATUL LATIFAH	P	66		
18	IKA NOVITA SARI	P	81		
19	KUMALA SA'ADAH	P	74		
20	KURNIATUL JANNAH	P	86		
21	LAILIYATUL MAGHFIROH	P	56		
22	MAYADA AFRIGA ARUM DARI	P	83		
23	MOSLEHATUL UMAH	P	81		
24	NURMA RAFIKI	P	88		
25	RICA DELIYA OKTAVIA	P	72		
26	SAVIRA ASHIFIHANA RAHMAYANTI	P	83		
27	SHINTA DWI SAFITRI	P	86		
28	SILVIANA ADIYANTO	P	74		
29	SYAHAN SYAH LUBABA I	P	81		
30	TANIA DIAH AYU WIDYA	P	76		
31	VIVIN AGUSTIN	P	76		
32	WINDI APRILIA ANGGRAINI	P	78		
33	YUNI MAULIDATUL MUKARROMAH	P	76		
Jumlah			2488	18	15
Rata-rata			75,39		

Nilai rata-rata kelas = \_\_\_\_\_

= \_\_\_\_\_

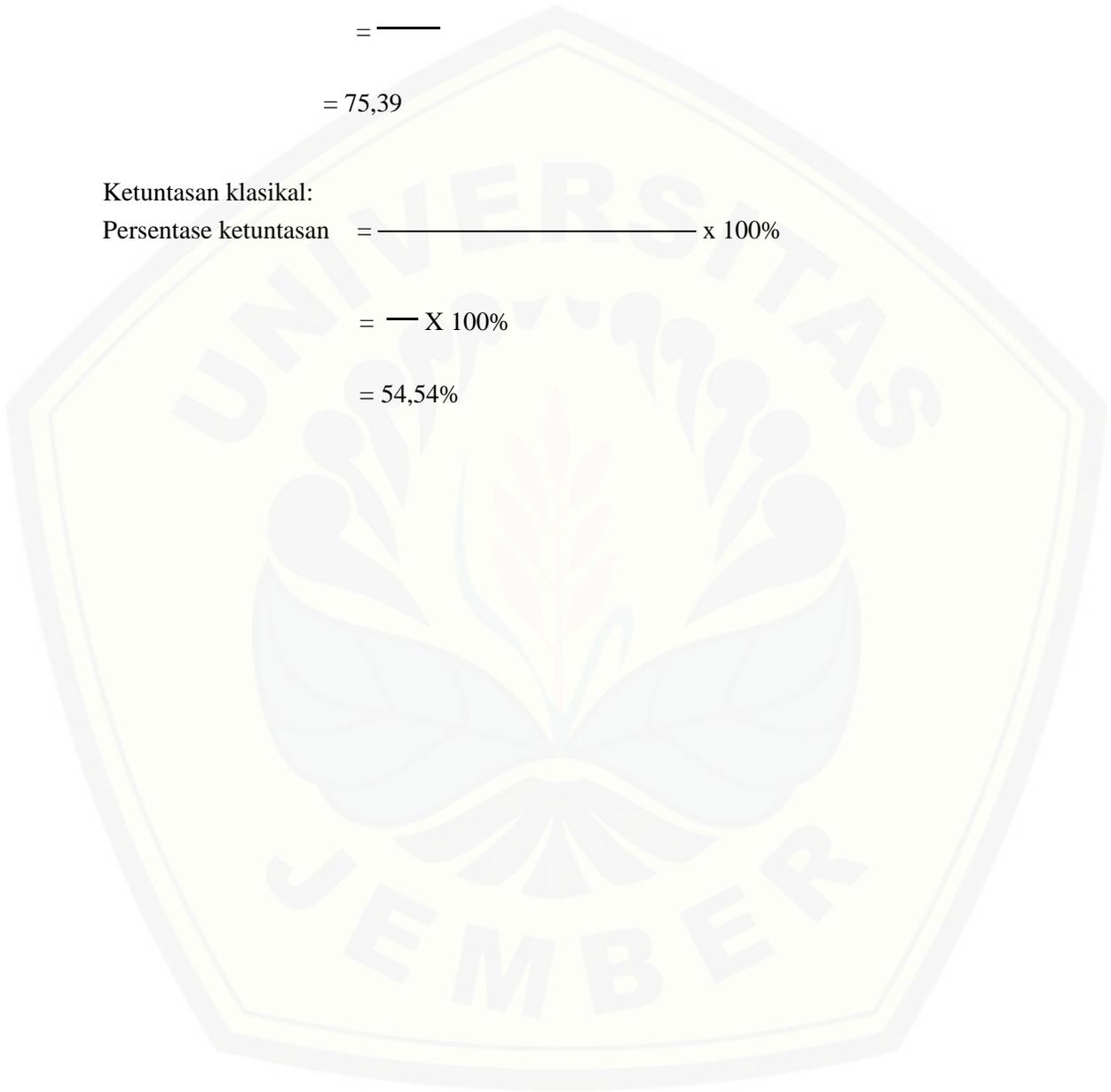
= 75,39

Ketuntasan klasikal:

Persentase ketuntasan = \_\_\_\_\_ x 100%

= \_\_\_\_\_ X 100%

= 54,54%



**K.2 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 2****Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember**

KKM: 75

No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	AHMAD NUR SHODIQIN	L	80		
2	AHMAD RAHMAD DANI	L	70		
3	ANDIKA ARDI BAHTIAR	L	65		
4	BAGAS YUDA HAMDANI	L	75		
5	CHUSNUL CHULUQ FIRMANSYAH	L	80		
6	FARHAN HARIYANTO	L	75		
7	M. RISSAL AFFANDI	L	88		
8	MIFTAHUL AKBAR HIDAYATULLAH	L	78		
9	MOHAMMAD BADIK MUKORRABIN	L	65		
10	MUHAMMAD ADJI SUKMA	L	63		
11	MUHAMMAD FAHRI HIDAYAT	L	90		
12	MUHAMMAD RAYNANDY V.	L	70		
13	NAUFAL ROMADHON AMIRULLAH	L	68		
14	ANGGIE PRISCELIA	P	90		
15	ANGGY YULI MASRUROH	P	88		
16	ANIS IRMA MASYITOH	P	70		
17	HIDAYATUL LATIFAH	P	70		
18	IKA NOVITA SARI	P	87		
19	KUMALA SA'ADAH	P	75		
20	KURNIATUL JANNAH	P	93		
21	LAILIYATUL MAGHFIROH	P	65		
22	MAYADA AFRIGA ARUM DARI	P	91		
23	MOSLEHATUL UMAH	P	86		
24	NURMA RAFIKI	P	94		
25	RICA DELIYA OKTAVIA	P	71		
26	SAVIRA ASHIFIHANA RAHMAYANTI	P	78		
27	SHINTA DWI SAFITRI	P	91		
28	SILVIANA ADIYANTO	P	83		
29	SYAHAN SYAH LUBABA I.	P	80		
30	TANIA DIAH AYU WIDYA	P	80		
31	VIVIN AGUSTIN	P	75		
32	WINDI APRILIA ANGGRAINI	P	80		
33	YUNI MAULIDATUL MUKARROMAH	P	88		
Jumlah			2602	23	10
Rata-rata			78,84		

Nilai rata-rata kelas = \_\_\_\_\_

= \_\_\_\_\_

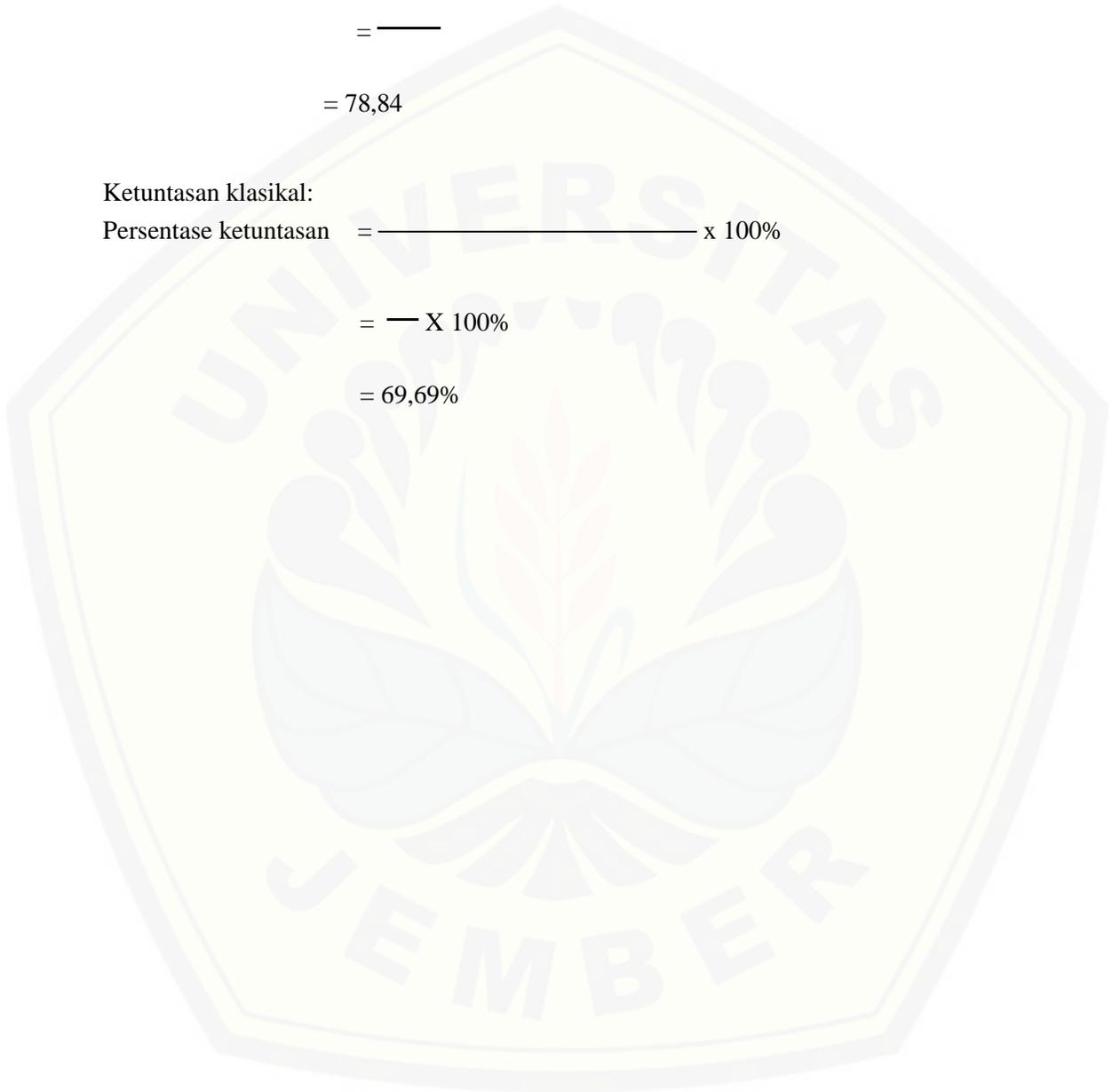
= 78,84

Ketuntasan klasikal:

Persentase ketuntasan = \_\_\_\_\_ x 100%

= \_\_\_\_\_ X 100%

= 69,69%



**K.3 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 3****Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember**

KKM: 75

No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	AHMAD NUR SHODIQIN	L	87		
2	AHMAD RAHMAD DANI	L	77		
3	ANDIKA ARDI BAHTIAR	L	76		
4	BAGAS YUDA HAMDANI	L	86		
5	CHUSNUL CHULUQ FIRMANSYAH	L	76		
6	FARHAN HARIYANTO	L	77		
7	M. RISSAL AFFANDI	L	89		
8	MIFTAHUL AKBAR HIDAYATULLAH	L	84		
9	MOHAMMAD BADIK MUKORRABIN	L	82		
10	MUHAMMAD ADJI SUKMA	L	74		
11	MUHAMMAD FAHRI HIDAYAT	L	90		
12	MUHAMMAD RAYNANDY V.	L	74		
13	NAUFAL ROMADHON AMIRULLAH	L	87		
14	ANGGIE PRISCELIA	P	90		
15	ANGGY YULI MASRUROH	P	84		
16	ANIS IRMA MASYITOH	P	74		
17	HIDAYATUL LATIFAH	P	89		
18	IKA NOVITA SARI	P	82		
19	KUMALA SA'ADAH	P	84		
20	KURNIATUL JANNAH	P	92		
21	LAILIYATUL MAGHFIROH	P	73		
22	MAYADA AFRIGA ARUM DARI	P	84		
23	MOSLEHATUL UMAH	P	84		
24	NURMA RAFIKI	P	93		
25	RICA DELIYA OKTAVIA	P	75		
26	SAVIRA ASHIFIHANA RAHMAYANTI	P	85		
27	SHINTA DWI SAFITRI	P	88		
28	SILVIANA ADIYANTO	P	85		
29	SYAHAN SYAH LUBABA IRBATHAH	P	87		
30	TANIA DIAH AYU WIDYA	P	81		
31	VIVIN AGUSTIN	P	92		
32	WINDI APRILIA ANGGRAINI	P	87		
33	YUNI MAULIDATUL MUKARROMAH	P	87		
Jumlah			2755	29	4
Rata-rata			83,48		

Nilai rata-rata kelas = \_\_\_\_\_

= \_\_\_\_\_

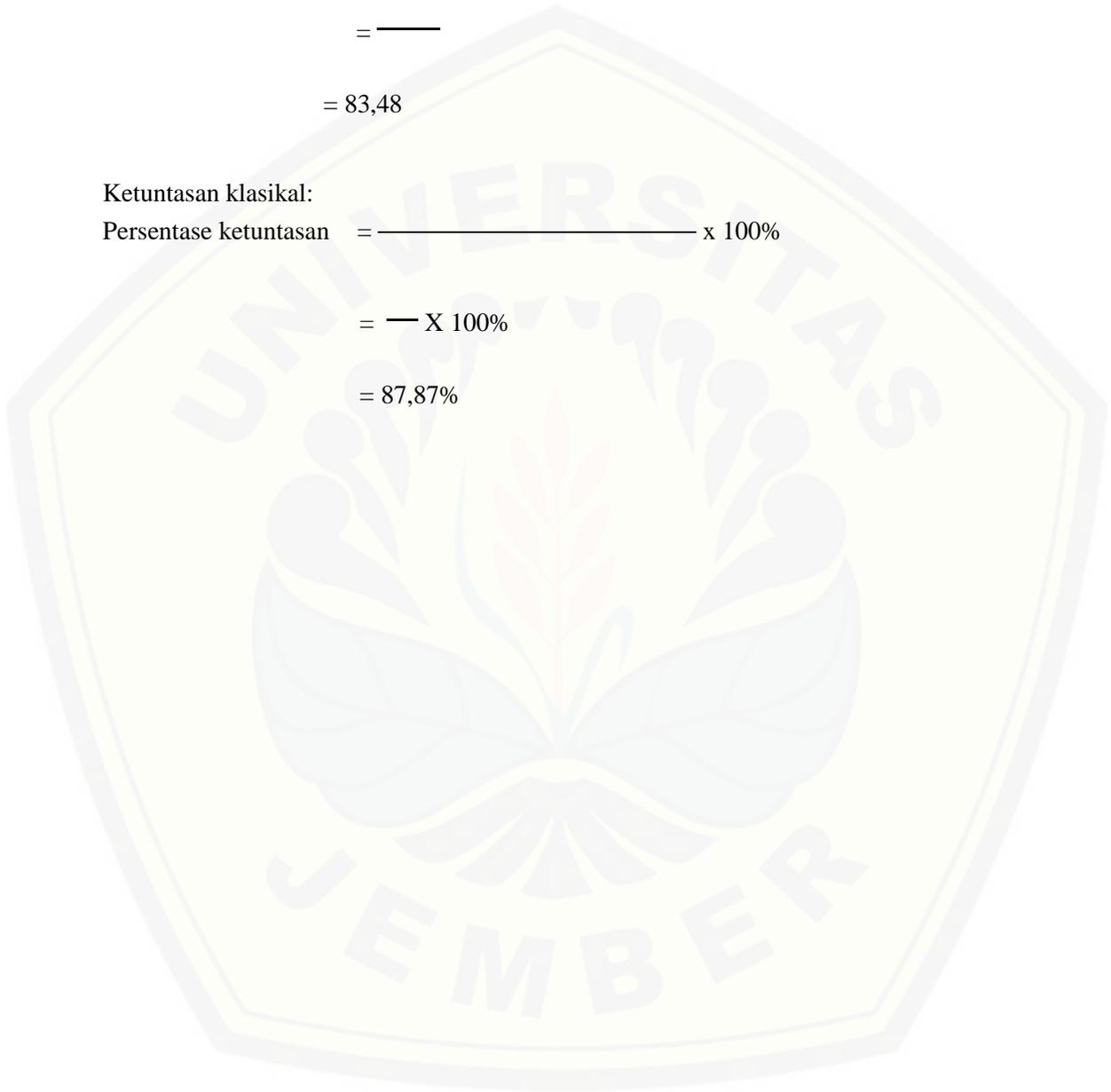
= 83,48

Ketuntasan klasikal:

Persentase ketuntasan = \_\_\_\_\_ x 100%

= \_\_\_\_\_ X 100%

= 87,87%



**L.1 Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran**

Siklus ke- : 1 (satu)

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

NO.	Aktivitas Pendidik	Ya	Tidak
1.	Pendidik membuka pelajaran dengan mempersiapkan peserta didik secara fisik dan psikis	√	
2.	Pendidik melakukan kegiatan apersepsi	√	
3.	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran		√
4.	Pendidik menjelaskan langkah-langkah pembelajaran generatif ( <i>generative learning</i> ) disertai media <i>Pictorial Riddle</i>	√	
5.	Pendidik memberikan aktivitas melalui pengamatan terhadap <i>pictorial riddle</i>	√	
6.	Pendidik mendorong dan merangsang peserta didik untuk mengemukakan ide	√	
7.	Pendidik membimbing peserta didik untuk mengklasifikasikan pendapat	√	
8.	Pendidik membimbing peserta didik melakukan proses diskusi kelompok		√
9.	Pendidik mengarahkan peserta didik agar terjadi pertukaran ide antar peserta didik	√	
10.	Pendidik membimbing dan membawa peserta didik mengklarifikasikan idenya	√	
11.	Pendidik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung		√
12.	Pendidik merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas individu maupun kelompok		√
13.	Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya		√

Jember, 03 Mei 2016

Observer

**L.2 Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran**

Siklus ke- : 2 (Dua)

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

NO.	Aktivitas Pendidik	Ya	Tidak
1.	Pendidik membuka pelajaran dengan mempersiapkan peserta didik secara fisik dan psikis	√	
2.	Pendidik melakukan kegiatan apersepsi	√	
3.	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
4.	Pendidik menjelaskan langkah-langkah pembelajaran generatif ( <i>generative learning</i> ) disertai media <i>Pictorial Riddle</i>	√	
5.	Pendidik memberikan aktivitas melalui pengamatan terhadap <i>pictorial riddle</i>	√	
6.	Pendidik mendorong dan merangsang peserta didik untuk mengemukakan ide	√	
7.	Pendidik membimbing peserta didik untuk mengklasifikasikan pendapat	√	
8.	Pendidik membimbing peserta didik melakukan proses diskusi kelompok		√
9.	Pendidik mengarahkan peserta didik agar terjadi pertukaran ide antar peserta didik	√	
10.	Pendidik membimbing dan membawa peserta didik mengklarifikasikan idenya	√	
11.	Pendidik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung	√	
12.	Pendidik merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas individu maupun kelompok	√	
13.	Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya		√

Jember, 10 Mei 2016

Observer

**L.3 Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Selama Proses Pembelajaran****Siklus ke- : 3 (Tiga)**

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

NO.	Aktivitas Pendidik	Ya	Tidak
1.	Pendidik membuka pelajaran dengan mempersiapkan peserta didik secara fisik dan psikis	√	
2.	Pendidik melakukan kegiatan apersepsi	√	
3.	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
4.	Pendidik menjelaskan langkah-langkah pembelajaran generatif ( <i>generative learning</i> ) disertai media <i>Pictorial Riddle</i>	√	
5.	Pendidik memberikan aktivitas melalui pengamatan terhadap <i>pictorial riddle</i>	√	
6.	Pendidik mendorong dan merangsang peserta didik untuk mengemukakan ide	√	
7.	Pendidik membimbing peserta didik untuk mengklasifikasikan pendapat	√	
8.	Pendidik membimbing peserta didik melakukan proses diskusi kelompok	√	
9.	Pendidik mengarahkan peserta didik agar terjadi pertukaran ide antar peserta didik	√	
10.	Pendidik membimbing dan membawa peserta didik mengklarifikasikan idenya	√	
11.	Pendidik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung	√	
12.	Pendidik merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas individu maupun kelompok		√
13.	Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya	√	

Jember, 17 Mei 2016

Observer

Lampiran M. Lembar observasi  
Lampiran M.1

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK  
KELAS X IPS 2 DI MAN 1 JEMBER

Tema : Akulturasi budaya pada masa Islam di Indonesia  
Tanggal : 03 Mei 2016  
Siklus ke- : 1 (satu)

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek Pada Masing-Masing Indikator Keterampilan Berpikir Kritis												Σ Skor Setiap Peserta Didik	X 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	AHMAD NUR S.		√			3		√			3		√			3		√			3		√			3	15	75
2	AHMAD RAHMAD D.		√			3		√			2		√			2		√			2		√			3	12	60
3	ANDIKA ARDI B.	√				2	√				1		√			3		√			2		√			3	11	55
4	BAGAS YUDA H.	√				2		√			2		√			2		√			3		√			2	11	55
5	CHUSNUL CHULUQ		√			3		√			2		√			2		√			2		√			3	12	60
6	FARHAN H.	√				2	√				1		√			3		√			2		√			3	11	55
7	M. RISSAL AFFANDI		√			3		√			3		√			3		√			3		√			3	15	75
8	MIFTAHUL AKBAR		√			3		√			2		√			2		√			3		√			2	12	60
9	MOHAMMAD BADIK	√				2	√				1		√			2		√			3		√			2	10	50
10	MUHAMMAD ADJI S.		√			3		√			2		√			3		√			3		√			2	13	65
11	MUHAMMAD FAHRI		√			3		√			3		√			3		√			3		√			3	15	75
12	MUHAMMAD R. V.		√			3	√				1		√			2		√			2		√			3	11	55
13	NAUFAL R.A.	√				2		√			2		√			2		√			2		√			2	10	50
14	ANGGIE PRISCELIA		√			3		√			3		√			3		√			3		√			3	15	75

No	Nama Peserta Didik	Aspek Pada Masing-Masing Indikator Keterampilan Berpikir Kritis												Σ Skor Setiap Peserta Didik	X 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
15	ANGGY YULI M.		√			3		√			2		√			2		√			3		√			2	12	60
16	ANIS IRMA M.	√				2		√			2		√			3		√			2		√			2	11	55
17	HIDAYATUL L.		√			3		√			2		√			2		√			3		√			2	12	60
18	IKA NOVITA SARI		√			3			√		3			√		3			√		3			√		3	15	75
19	KUMALA SA'ADAH	√				2		√			2		√			2		√			3			√		3	12	60
20	KURNIATUL J.		√			3			√		3			√		3		√			2			√		3	14	70
21	LAILIYATUL M.		√			3		√			2		√			2		√			3		√			2	12	60
22	MAYADA AFRIGA A.		√			3		√			2		√			3		√			3		√			2	13	65
23	MOSLEHATUL U.		√			3			√		3		√			2		√			3			√		3	14	70
24	NURMA RAFIKI		√			3			√		3			√		3			√		4			√		3	16	80
25	RICA DELIYA O.		√			3		√			2		√			3		√			2		√			3	13	65
26	SAVIRA A.R.	√				2		√			1		√			3		√			3		√			3	12	60
27	SHINTA DWI SAFITRI		√			3		√			2		√			3		√			2			√		3	13	65
28	SILVIANA A.	√				2		√			2		√			3		√			3		√			2	12	60
29	SYAHAN SYAH L.		√			2		√			2		√			3		√			3			√		3	13	65
30	TANIA DIAH AYU W.		√			2		√			2		√			3		√			3			√		3	13	65
31	VIVIN AGUSTIN		√			3		√			1		√			3		√			3		√			2	12	60
32	WINDI APRILIA A.		√			3		√			2		√			2		√			3		√			2	12	60
33	YUNI MAULIDATUL	√				2		√			2		√			3		√			3		√			3	13	65
Σ Skor Akhir						87					68					86					90					86	417	
Persentase (%)						65,91					51,52					65,15					68,18					65,15	63,18	

\*Adaptasi dari pendapat Ennis (dalam Filsaime, 2008:59)

Keterangan Indikator Keterampilan Berpikir Kritis:

- |   |                 |
|---|-----------------|
| A. Klarifikasi elementari (penilaian proses)              | Rentang:        |
| B. Dukungan dasar (penilaian produk)                      | 4 = Amat Baik   |
| C. Menyimpulkan (penilaian produk)                        | 3 = Baik        |
| D. Memberikan klasifikasi lebih lanjut (penilaian produk) | 2 = Cukup       |
| E. Mengatur strategi (penilaian proses)                   | 1 = Kurang Baik |

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Skor Akhir} &= \frac{\text{SA}}{\text{SM}} \times 100\% \\ &= \frac{39,5}{62,5} \times 100\% \\ &= 63,18\% \end{aligned}$$

Keterangan :

- SA = Skor akhir
- SP = Jumlah skor yang diperoleh
- SM = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Sumber: Afifah, dkk. (2014:3)

Berdasarkan hasil analisis data pra siklus peserta didik kelas X IPS 2 termasuk dalam kriteria keterampilan berpikir kritis tingkat rendah.

Kriteria keterampilan berpikir kritis peserta didik adalah:

Interval	Kriteria
80% SA 100%	Sangat Tinggi
70% SA 79%	Tinggi
60% SA 69%	Cukup Tinggi
60%	Rendah

Sumber: Adaptasi dari Kemendikbud (2014:93)

## Jumlah Persentase Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Siklus I

## 1. Indikator memberikan klarifikasi elementeri = 65,91%

Skor 1	= 0 peserta didik
Skor 2	= 12 peserta didik
Skor 3	= 21 peserta didik
Skor 4	= 0 peserta didik

## 2. Indikator membangun dukungan dasar = 51,52%

Skor 1	= 6 peserta didik
Skor 2	= 19 peserta didik
Skor 3	= 8 peserta didik
Skor 4	= 0 peserta didik

## 3. Indikator menyimpulkan = 65,15%

Skor 1	= 0 peserta didik
Skor 2	= 13 peserta didik
Skor 3	= 20 peserta didik
Skor 4	= 0 peserta didik

## 4. Indikator memberikan klasifikasi lebih lanjut = 68,18%

Skor 1	= 0 peserta didik
Skor 2	= 10 peserta didik
Skor 3	= 22 peserta didik
Skor 4	= 1 peserta didik

## 5. Indikator mengatur strategi = 65,15%

Skor 1	= 0 peserta didik
Skor 2	= 13 peserta didik
Skor 3	= 20 peserta didik
Skor 4	= 0 peserta didik

### Pedoman Kriteria Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis

No	Indikator Kemampuan	Kriteria	Skor
1	Klarifikasi elementari	Peserta didik mampu menganalisis pertanyaan dan argumen-argumennya dengan benar dan rinci	4
		Peserta didik mampu menganalisis pertanyaan dan argumen-argumennya dengan benar namun kurang rinci	3
		Peserta didik kurang mampu dalam menganalisis pertanyaan dan argumen-argumennya dengan benar dan rinci	2
		Peserta didik tidak mampu menganalisis pertanyaan dan argumen-argumennya dengan benar dan rinci	1
2	Dukungan dasar	Peserta didik mampu menentukan kredibilitas suatu sumber dan mampu membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	4
		Peserta didik kurang mampu menentukan kredibilitas suatu sumber, namun mampu membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	3
		Peserta didik kurang mampu menentukan kredibilitas suatu sumber dan membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	2
		Peserta didik tidak mampu menentukan kredibilitas suatu sumber dan membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	1
3	Menyimpulkan	Peserta didik mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat, benar dan lengkap	4
		Peserta didik mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat dan benar namun kurang lengkap	3
		Peserta didik kurang mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat, benar dan lengkap	2
		Peserta didik tidak mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat, benar dan lengkap	1
4	Memberi klasifikasi lebih lanjut	Peserta didik mampu mendefinisikan asumsi, istilah dan menjelaskan materi secara mendalam dengan baik	4
		Peserta didik mampu mendefinisikan asumsi, istilah namun kurang bisa menjelaskan materi secara mendalam	3
		Peserta didik kurang mampu mendefinisikan asumsi, istilah dan menjelaskan materi secara mendalam	2
		Peserta didik tidak mampu mendefinisikan asumsi, istilah dan menjelaskan materi	1
5	Mengatur Strategi	Peserta didik mampu mengambil keputusan dengan tepat dan cepat	4
		Peserta didik mampu mengambil keputusan dengan tepat namun lambat	3
		Peserta didik kurang mampu mengambil keputusan dengan tepat	2
		Peserta didik tidak mampu mengambil keputusan dengan tepat	1

**Lampiran M.2**

**LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK  
KELAS X IPS 2 DI MAN 1 JEMBER**

**Tema** : Bentuk hasil akulturasi budaya pada masa Islam di Indonesia  
**Tanggal** : 10 Mei 2016  
**Siklus ke-** : 2 (dua)

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek Pada Masing-Masing Indikator Keterampilan Berpikir Kritis												Σ Skor Setiap Peserta Didik	X 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	AHMAD NUR S.		√			3		√			3			√			4			√			4			√			3	17	85
2	AHMAD RAHMAD D.		√			3		√			2			√			3			√			2			√			3	13	65
3	ANDIKA ARDI B.		√			3		√			2			√			3			√			2			√			3	13	65
4	BAGAS YUDA H.		√			3		√			2			√			3			√			3			√			3	14	70
5	CHUSNUL CHULUQ			√		4		√			2			√			3			√			3			√			3	15	75
6	FARHAN H.		√			3		√			3			√			3			√			2			√			3	14	70
7	M. RISSAL AFFANDI		√			3		√			3			√			4			√			3			√			4	17	85
8	MIFTAHUL AKBAR		√			3		√			3			√			3			√			3			√			2	14	70
9	MOHAMMAD BADIK	√				2		√			2			√			3			√			3			√			2	12	60
10	MUHAMMAD ADJI S.		√			3		√			2			√			3			√			3			√			2	13	65
11	MUHAMMAD FAHRI			√		4		√			3			√			3			√			4			√			3	17	85
12	M. RAYNANDY V.		√			3		√			2			√			2			√			3			√			3	13	65
13	NAUFAL R. R.		√			3		√			2			√			2			√			3			√			2	12	60
14	ANGGIE PRISCELIA			√		4		√			3			√			3			√			4			√			3	17	85
15	ANGGY YULI M.			√		4		√			3			√			3			√			3			√			3	16	80
16	ANIS IRMA M.		√			3		√			3			√			3			√			2			√			2	13	65

No	Nama Peserta Didik	Aspek Pada Masing-Masing Indikator Keterampilan Berpikir Kritis												Σ Skor Setiap Peserta Didik	X Skor Setiap Peserta Didik																
		A				B				C						D				E											
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			1	2	3	4	1	2	3	4	Skor							
17	HIDAYATUL L.		√			√					√					√				√				√				√		13	65
18	IKA NOVITA SARI		√				√					√					√				√				√				√	17	85
19	KUMALA SA'ADAH		√				√					√				√					√				√				√	15	75
20	KURNIATUL J.			√			√					√				√					√				√				√	17	85
21	LAILIYATUL M.	√					√				√					√				√				√				√		12	60
22	MAYADA AFRIGA A.		√				√					√				√					√				√				√	17	85
23	MOSLEHATUL U		√				√					√					√				√				√				√	16	80
24	NURMA RAFIKI			√			√				√					√					√				√				√	18	90
25	RICA DELIYA O.		√				√				√					√					√				√				√	13	65
26	SAVIRA A. R.	√					√				√					√					√				√				√	14	70
27	SHINTA DWI SAFITRI		√				√				√					√					√				√				√	17	85
28	SILVIANA A.		√				√				√					√					√				√				√	14	70
29	SYAHAN SYAH L.		√				√				√					√					√				√				√	15	75
30	TANIA DIAH AYU W.	√					√				√					√					√				√				√	14	70
31	VIVIN AGUSTIN		√				√				√					√					√				√				√	13	65
32	WINDI APRILIA A.		√				√				√					√					√				√				√	14	70
33	YUNI MAULIDATUL		√				√				√					√					√				√				√	15	75
Σ Skor Akhir						100				88				100				101				95				484					
Persentase (%)						75,76				66,67				75,76				76,51				71,97				73,33					

\*Adaptasi dari pendapat Ennis (dalam Filsaime, 2008:59)

Keterangan Indikator Keterampilan Berpikir Kritis:

- |   |                 |
|---|-----------------|
| A. Klarifikasi elementari (penilaian proses)              | Rentang:        |
| B. Dukungan dasar (penilaian produk)                      | 4 = Amat Baik   |
| C. Menyimpulkan (penilaian produk)                        | 3 = Baik        |
| D. Memberikan klasifikasi lebih lanjut (penilaian produk) | 2 = Cukup       |
| E. Mengatur strategi (penilaian proses)                   | 1 = Kurang Baik |

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Skor Akhir} &= \frac{\text{SA}}{\text{SM}} \times 100\% \\ &= \frac{73,33}{100} \times 100\% \\ &= 73,33\% \end{aligned}$$

Keterangan :

- SA = Skor akhir
- SP = Jumlah skor yang diperoleh
- SM = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Sumber: Afifah, dkk. (2014:3)

Berdasarkan hasil analisis data pra siklus peserta didik kelas X IPS 2 termasuk dalam kriteria keterampilan berpikir kritis tingkat rendah.

Kriteria keterampilan berpikir kritis peserta didik adalah:

Interval	Kriteria
80% SA 100%	Sangat Tinggi
70% SA 79%	Tinggi
60% SA 69%	Cukup Tinggi
60%	Rendah

Sumber: Adaptasi dari Kemendikbud (2014:93)

## Jumlah Persentase Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Siklus 2

## 1. Indikator memberikan klarifikasi elementari = 75,76%

Skor 1	= 0	peserta didik
Skor 2	= 3	peserta didik
Skor 3	= 24	peserta didik
Skor 4	= 6	peserta didik

## 2. Indikator membangun dukungan dasar = 66,67%

Skor 1	= 0	peserta didik
Skor 2	= 10	peserta didik
Skor 3	= 23	peserta didik
Skor 4	= 0	peserta didik

## 3. Indikator menyimpulkan = 75,76%

Skor 1	= 0	peserta didik
Skor 2	= 4	peserta didik
Skor 3	= 23	peserta didik
Skor 4	= 6	peserta didik

## 4. Indikator memberikan klasifikasi lebih lanjut = 76,51%

Skor 1	= 0	peserta didik
Skor 2	= 5	peserta didik
Skor 3	= 21	peserta didik
Skor 4	= 7	peserta didik

## 5. Indikator mengatur strategi = 71,97%

Skor 1	= 0	peserta didik
Skor 2	= 8	peserta didik
Skor 3	= 21	peserta didik
Skor 4	= 4	peserta didik

### Pedoman Kriteria Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis

No	Indikator Kemampuan	Kriteria	Skor
1	Klarifikasi elementari	Peserta didik mampu menganalisis pertanyaan dan argumen-argumennya dengan benar dan rinci	4
		Peserta didik mampu menganalisis pertanyaan dan argumen-argumennya dengan benar namun kurang rinci	3
		Peserta didik kurang mampu dalam menganalisis pertanyaan dan argumen-argumennya dengan benar dan rinci	2
		Peserta didik tidak mampu menganalisis pertanyaan dan argumen-argumennya dengan benar dan rinci	1
2	Dukungan dasar	Peserta didik mampu menentukan kredibilitas suatu sumber dan mampu membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	4
		Peserta didik kurang mampu menentukan kredibilitas suatu sumber, namun mampu membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	3
		Peserta didik kurang mampu menentukan kredibilitas suatu sumber dan membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	2
		Peserta didik tidak mampu menentukan kredibilitas suatu sumber dan membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	1
3	Menyimpulkan	Peserta didik mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat, benar dan lengkap	4
		Peserta didik mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat dan benar namun kurang lengkap	3
		Peserta didik kurang mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat, benar dan lengkap	2
		Peserta didik tidak mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat, benar dan lengkap	1
4	Memberi klasifikasi lebih lanjut	Peserta didik mampu mendefinisikan asumsi, istilah dan menjelaskan materi secara mendalam dengan baik	4
		Peserta didik mampu mendefinisikan asumsi, istilah namun kurang bisa menjelaskan materi secara mendalam	3
		Peserta didik kurang mampu mendefinisikan asumsi, istilah dan menjelaskan materi secara mendalam	2
		Peserta didik tidak mampu mendefinisikan asumsi, istilah dan menjelaskan materi	1
5	Mengatur Strategi	Peserta didik mampu mengambil keputusan dengan tepat dan cepat	4
		Peserta didik mampu mengambil keputusan dengan tepat namun lambat	3
		Peserta didik kurang mampu mengambil keputusan dengan tepat	2
		Peserta didik tidak mampu mengambil keputusan dengan tepat	1

## Lampiran M.3

### LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS X IPS 2 DI MAN 1 JEMBER

**Tema** : Integrasi Nusantara  
**Tanggal** : 17 Mei 2016  
**Siklus ke-** : 3 (tiga)

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

No	Nama Peserta Didik	Aspek Pada Masing-Masing Indikator Keterampilan Berpikir Kritis												Σ Skor Setiap Peserta Didik	X 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	AHMAD NUR S.		√			3		√			3			√			4			√			4			√			3	17	85
2	AHMAD RAHMAD D.		√			3		√			3			√			3			√			3			√			3	15	75
3	ANDIKA ARDI B.		√			3		√			3			√			2			√			3			√			3	14	70
4	BAGAS YUDA H.		√			3		√			2			√			3			√			3			√			3	14	70
5	CHUSNUL CHULUQ F.		√			3		√			3			√			4			√			4			√			3	17	85
6	FARHAN HARIYANTO		√			3		√			3			√			3			√			3			√			3	15	75
7	M. RISSAL AFFANDI			√		4		√			3			√			3			√			4				√		4	18	90
8	MIFTAHUL AKBAR H.		√			3		√			3			√			3			√			3			√			2	14	70
9	MOHAMMAD BADIK		√			2		√			3			√			3			√			3			√			2	13	65
10	MUHAMMAD ADJI S.		√			3		√			2			√			3			√			3			√			2	13	65
11	MUHAMMAD FAHRI H.			√		4		√			3			√			4			√			3				√		4	18	90
12	MUHAMMAD R. V.		√			3		√			3			√			2			√			3			√			3	14	70
13	NAUFAL ROMADHON		√			3		√			3			√			3			√			3			√			3	14	70
14	ANGGIE PRISCELIA			√		4		√			3			√			3			√			4			√			3	17	85
15	ANGGY YULI M.			√		4		√			3			√			3			√			3			√			3	16	80
16	ANIS IRMA MASYITOH		√			3		√			3			√			2			√			3			√			2	13	65
17	HIDAYATUL LATIFAH		√			3		√			3			√			3			√			3			√			3	15	70

No	Nama Peserta Didik	Aspek Pada Masing-Masing Indikator Keterampilan Berpikir Kritis												Σ Skor Setiap Peserta Didik	X Skor Setiap Peserta Didik													
		A				B				C						D				E								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			1	2	3	4	1	2	3	4	Skor				
18	IKA NOVITA SARI		√			3		√			3		√			4		√			4		√			3	17	85
19	KUMALA SA'ADAH		√			3		√			3		√			3		√			3		√			3	15	75
20	KURNIATUL JANNAH			√		4		√			3		√			4		√			4		√			3	18	85
21	LALIYATUL M.		√			3		√			3		√			3		√			2		√			2	13	65
22	MAYADA AFRIGA A.		√			3		√			3		√			3		√			3		√		√	4	16	80
23	MOSLEHATUL UMAH			√		4		√			3		√			3		√			3		√		√	4	17	85
24	NURMA RAFIKI			√		4		√			3		√			4		√			3		√		√	4	18	90
25	RICA DELIYA O.		√			3		√			3		√			3		√			2		√			3	14	70
26	SAVIRA ASHIFIHANA	√				2		√			3		√			3		√			3		√			3	14	70
27	SHINTA DWI SAFITRI		√			3		√			3		√			4		√			4		√		√	4	18	90
28	SILVIANA ADIYANTO		√			2		√			3		√			3		√			4		√			3	15	75
29	SYAHAN SYAH L.			√		4		√			2		√			3		√			3		√			3	15	75
30	TANIA DIAH AYU W.		√			3		√			3		√			3		√			3		√			3	15	75
31	VIVIN AGUSTIN		√			3		√			3		√			3		√			4		√			3	16	80
32	WINDI APRILIA A.		√			3		√			3		√			4		√			3		√			3	16	80
33	YUNI MAULIDATUL M.		√			3		√			3		√			3		√			3		√			3	15	75
Σ Skor Akhir						104					96					104					105					100	509	
Persentase (%)						78,79					72,72					78,79					79,54					75,76	77,12	

\*Adaptasi dari pendapat Ennis (dalam Filsaime, 2008:59)

Keterangan Indikator Keterampilan Berpikir Kritis:

- |   |                 |
|---|-----------------|
| A. Klarifikasi elementari (penilaian proses)              | Rentang:        |
| B. Dukungan dasar (penilaian produk)                      | 4 = Amat Baik   |
| C. Menyimpulkan (penilaian produk)                        | 3 = Baik        |
| D. Memberikan klasifikasi lebih lanjut (penilaian produk) | 2 = Cukup       |
| E. Mengatur strategi (penilaian proses)                   | 1 = Kurang Baik |

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Skor Akhir} &= \frac{\text{SA}}{\text{SM}} \times 100\% \\ &= \frac{74}{96} \times 100\% \\ &= 77,12\% \end{aligned}$$

Keterangan :

- SA = Skor akhir
- SP = Jumlah skor yang diperoleh
- SM = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

Sumber: Afifah, dkk. (2014:3)

Berdasarkan hasil analisis data pra siklus peserta didik kelas X IPS 2 termasuk dalam kriteria keterampilan berpikir kritis tingkat rendah.

Kriteria keterampilan berpikir kritis peserta didik adalah:

Interval	Kriteria
80% SA 100%	Sangat Tinggi
70% SA 79%	Tinggi
60% SA 69%	Cukup Tinggi
60%	Rendah

Sumber: Adaptasi dari Kemendikbud (2014:93)

## Jumlah Persentase Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Siklus 3

## 1. Indikator memberikan klarifikasi elementari = 78,79%

Skor 1	= 0	peserta didik
Skor 2	= 2	peserta didik
Skor 3	= 8	peserta didik
Skor 4	= 23	peserta didik

## 2. Indikator membangun dukungan dasar = 72,72%

Skor 1	= 0	peserta didik
Skor 2	= 3	peserta didik
Skor 3	= 30	peserta didik
Skor 4	= 0	peserta didik

## 3. Indikator menyimpulkan = 78,79%

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

## 4. Indikator memberikan klasifikasi lebih lanjut = 79,54%

Skor 1	= 0	peserta didik
Skor 2	= 3	peserta didik
Skor 3	= 23	peserta didik
Skor 4	= 7	peserta didik

## 5. Indikator mengatur strategi = 75,76%

Skor 1	= 0	peserta didik
Skor 2	= 5	peserta didik
Skor 3	= 22	peserta didik
Skor 4	= 6	peserta didik

### Pedoman Kriteria Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis

No	Indikator Kemampuan	Kriteria	Skor
1	Klarifikasi elementari	Peserta didik mampu menganalisis pertanyaan dan argumen-argumennya dengan benar dan rinci	4
		Peserta didik mampu menganalisis pertanyaan dan argumen-argumennya dengan benar namun kurang rinci	3
		Peserta didik kurang mampu dalam menganalisis pertanyaan dan argumen-argumennya dengan benar dan rinci	2
		Peserta didik tidak mampu menganalisis pertanyaan dan argumen-argumennya dengan benar dan rinci	1
2	Dukungan dasar	Peserta didik mampu menentukan kredibilitas suatu sumber dan mampu membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	4
		Peserta didik kurang mampu menentukan kredibilitas suatu sumber, namun mampu membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	3
		Peserta didik kurang mampu menentukan kredibilitas suatu sumber dan membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	2
		Peserta didik tidak mampu menentukan kredibilitas suatu sumber dan membedakan antara sumber relevan dan yang tidak relevan	1
3	Menyimpulkan	Peserta didik mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat, benar dan lengkap	4
		Peserta didik mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat dan benar namun kurang lengkap	3
		Peserta didik kurang mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat, benar dan lengkap	2
		Peserta didik tidak mampu membuat kesimpulan dari beberapa konsep dengan tepat, benar dan lengkap	1
4	Memberi klasifikasi lebih lanjut	Peserta didik mampu mendefinisikan asumsi, istilah dan menjelaskan materi secara mendalam dengan baik	4
		Peserta didik mampu mendefinisikan asumsi, istilah namun kurang bisa menjelaskan materi secara mendalam	3
		Peserta didik kurang mampu mendefinisikan asumsi, istilah dan menjelaskan materi secara mendalam	2
		Peserta didik tidak mampu mendefinisikan asumsi, istilah dan menjelaskan materi	1
5	Mengatur Strategi	Peserta didik mampu mengambil keputusan dengan tepat dan cepat	4
		Peserta didik mampu mengambil keputusan dengan tepat namun lambat	3
		Peserta didik kurang mampu mengambil keputusan dengan tepat	2
		Peserta didik tidak mampu mengambil keputusan dengan tepat	1

**Lampiran N. Foto-foto**



**Gambar 1. Pendidik ketika membuka pelajaran**



**Gambar 2. Ketika peserta didik ingin mengemukakan pendapat**



**Gambar 3. Ketika pendidik membimbing diskusi kelompok**



**Gambar 4. Ketika peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok**



**Gambar 5. Kegiatan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran**



**Gambar 6. Kegiatan observasi tiap kelompok oleh observer**



**Gambar 7. Kegiatan observasi tiap kelompok oleh observer**



**Gambar 8. Kegiatan observasi tiap kelompok oleh observer**